



Universidade de de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisual e Publicidade
Habilitação em Audiovisual
Memorial descritivo do produto

DARKYSON TEIXEIRA GONÇALVES



Pra Falar Comigo É Só Me Ligar
Construção e concepção do projeto de arte e roteiro

Brasília/2023

DARKYSON TEIXEIRA GONÇALVES



Pra Falar Comigo É Só Me Ligar

Construção e concepção do projeto de arte e roteiro

Memorial descritivo do produto apresentado à Faculdade de Comunicação Social como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

Orientador(a) do Projeto: Prof.(a): Mariana Souto

Brasília/2023

DARKYSON TEIXEIRA GONÇALVES

Pra Falar Comigo É Só Me Ligar

Construção e concepção do projeto de arte e roteiro

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora na Faculdade de Comunicação Social da Universidade de Brasília, sob a orientação da Prof^ª. Dr^ª. Mariana Souto, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

Aprovado em 11 de dezembro de 2023

Prof^ª. Dr^ª. Mariana Souto
Orientadora

Prof^ª. Dr^ª. Mariana Ferreira Lopes
Examinadora

Prof^º. Dr^º. Elton Bruno Pinheiro
Examinador

Prof^º. Dr^º. Maurício Gomes da Silva Fonteles
Suplente

AGRADECIMENTOS

Não teria outra forma de começar os agradecimentos se não fossem aos meus pais e minha família, gratidão por terem sempre me apoiado nas minhas decisões e sempre incentivarem os meus estudos, de onde viemos não nos é ofertado muito, mas com perseverança conseguiremos alcançar os mais grandiosos sonhos.

Gostaria de agradecer a todos os professores que me ensinaram e mostraram que o estudo transforma vidas. Agradeço a Universidade de Brasília por me dar o privilégio de conhecer, viver e estudar a arte do cinema. Agradeço também à minha orientadora Mariana Souto por acreditar em mim e me ajudar a construir esse projeto.

Gostaria de agradecer a todos os meus amigos que estiveram comigo neste período universitário, vocês sabem quem são e o quão importante são para mim.

“O que mais existe no mundo são pessoas que nunca vão se conhecer. Nasceram em um lugar distante, e o acaso não fará com que se cruzem. Um desperdício. Muitos desses encontros destinados a não acontecer poderiam ter sido arrebatadores. Por um triz o paralelo nos obriga ao desencontro eterno. É preciso uma coincidência qualquer para que o amor se instale. Existe um certo milagre nos encontros. Não é tolo dizer que o amor é sagrado.”

(Tudo é rio, Carla Madeira)

RESUMO

Este memorial constitui-se a partir da construção e concepção do projeto de arte e roteiro do curta-metragem intitulado “Pra Falar Comigo É Só Me Ligar” do gênero drama, que discute momentos de solidão, silêncio e de espera do personagem principal. Tendo como premissa representar uma história verossímil, a pesquisa perpassa pelos conceitos de solidão, adentrando a era da pós-modernidade e suas consequências, questões de relação humanidade-espço. Traz reflexões sobre o ofício da Direção de arte e sua autonomia no contexto de uma produção audiovisual. Aciona também pensamentos sobre a construção do projeto de arte, a pesquisa e a busca de referências para construção da visualidade do filme.

Palavras-chaves: Solidão; Direção de Arte; Projeto de Arte; Roteiro de Curta-Metragem.

ABSTRACT

This memorial is based on the construction and conception of the art project and script for the short film titled "To Speak With Me, Just Give Me a Call," a drama that discusses moments of loneliness, silence, and waiting of the main character. With the premise of representing a believable story, the research delves into the concepts of loneliness, entering the era of post-modernity and its consequences, issues related to the relationship between humanity and space. Brings reflections on the craft of Design Production and its autonomy within the context of audiovisual production. It also triggers thoughts on the construction of the art project, research and the quest for references to build the visual aspects of the film.

Keywords: Loneliness; Design Production; Art Project; Short Film Script.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Triângulo da Estória	29
Figura 2: Scooby-Doo e Salsicha fazem um lanche dentro da Máquina De Mistério	40
Figura 3: Personagem Fern deitada em seu motorhome	42
Figura 4: Trailer circense próximo a um orelhão	43

SUMÁRIO

PARTE I - CONTEXTUALIZAÇÃO.....	10
1. Introdução.....	10
1.1 Objeto de pesquisa.....	11
1.2 Problema de pesquisa.....	12
1.3 Objetivo de pesquisa.....	12
2. Justificativa.....	13
2.1 Da temática: Solidão.....	13
2.2 Da causa: Direção de arte além das fronteiras.....	15
2.3 Do formato: Um curta-metragem.....	17
PARTE II - EIXOS DE ARTICULAÇÃO TEÓRICA.....	19
3. SOLIDÃO.....	19
3.1 Pós-modernidade.....	19
3.2 Territorialidade.....	21
3.3 Espaços de solidão e liminaridade.....	24
4. CINEMA.....	26
4.1 A beleza do banal.....	26
4.2 Roteiro: A criação de uma história e o nascimento de um personagem.....	28
5. DIREÇÃO DE ARTE.....	33
5.1 Direção de arte e sua autonomia.....	33
5.2 Direção de arte e o espaço.....	35
PARTE III - REFLEXÕES SOBRE O PERCURSO METODOLÓGICO.....	39
6. DA IDÉIA AO DESENVOLVIMENTO.....	39
7. PROCESSO CRIATIVO: ARTE.....	41
8. PROCESSO CRIATIVO: ROTEIRO.....	46
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
10. REFERÊNCIAS.....	52
11. REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS.....	55
12. APÊNDICES.....	56
12.1 Biografia do personagem.....	56
12.2 Primeiro Tratamento.....	60
12.3 Segundo Tratamento.....	76
12.4 Plano de arte.....	95

PARTE I - CONTEXTUALIZAÇÃO

1. Introdução

“Pra Falar Comigo É Só Me Ligar” é um projeto que busca compreender a construção de curta-metragem, através da concepção de um plano de arte e um roteiro, que vai contar a história de Pedro, um artista que após a morte da mãe, largou a vida circense para viajar o mundo em sua casa sobre rodas, desta vez sem ser a trabalho, porém, durante o filme percebemos que aquele automóvel que tinha como principal objetivo andar, agora, por algum motivo, está parado.

Neste filme, somos convidados a observar o dia a dia do personagem e apreciar o seu cotidiano como fonte inspiradora da sua narrativa, entender que as suas ações no decorrer da cena estão muito longe de serem coisas banais ou com nenhuma importância, inúteis. Mais que isso, somos instigados a testemunhar os momentos de solidão do personagem, e perceber que não é preciso estar sozinho, para ser só. Toda essa característica leva a refletir as possíveis razões para a existência desse sentimento e o que ela pode acarretar na vida de alguém, que uma vez compreendido, pode usar do ofício da realidade como minadouro de uma ficção audiovisual.

Podemos iniciar a caça aos porquês pela era pós-moderna, passando por Bauman, Pucci Jr entre outros autores, analisaremos a era como um período cultural, histórico e filosófico qualificado pelo destaque na diversidade, pluralidade, que desafia as estruturas tradicionais de narrativas priorizando a construção de histórias não-lineares, valorização da individualidade regada pela efemeridade e claro, enfrentando as noções de identidade, autoridade e o conhecimento absoluto.

Passando pelo viés da individualidade, ultrapassamos o limite do que é considerado “espaço” e adentramos em seu sentido mais sociológico, refletimos sobre a maneira que o espaço pode construir, relevar e interagir com as pessoas e com a sociedade. Aqui podemos compreender o conceito da territorialidade, que está diretamente ligado à defesa, controle, formação de identidade, influência nas relações sociais, políticas e econômicas de um determinado espaço.

Uma vez entendido que a pós-modernidade conduz interesses relacionados à individualidade e que os espaços também podem interferir nas relações interpessoais, estamos devidamente prontos para abordar uma ideia que poderia ser a fusão dos dois: a definição dos espaços de solidão. Esses são espaços onde indivíduos vivenciam momentos de solidão, sejam

eles voluntários ou não, pode ser um absoluto isolamento ou pode ocorrer também em meio a uma multidão. Podem ser lugares para incríveis oportunidades de autoconhecimento e desenvolvimento pessoal, mas também situações de martírio e de desconexão.

Como já dizia o dito popular: a vida imita a arte. E todos esses elementos que atravessam as questões da solidão estão presentes no curta-metragem. Como já apresentado anteriormente, em “Pra Falar Comigo É Só Me Ligar”, vamos acompanhar a jornada de Pedro vivendo a sua individualidade, o desenrolar da sua solidão, sendo ela absoluta ou acompanhada, e principalmente o seu cotidiano. É nesse ponto, do dia a dia do personagem, que somos expostos a uma adicional teoria, o dilema da beleza do banal. Quando pensamos neste conceito devemos desfiar o termo. Muitos filmes usam de narrativas lineares, a jornada do herói - por exemplo, como uma ferramenta para prender o espectador do início ao fim, a plateia infiltra-se na narrativa sabendo que lá no final, algo grandioso deve acontecer, tudo é pensado, não há espaço para a banalidade, o banal é feio e desnecessário, atrasa a história. A proposta do conceito “a beleza do banal” que é uma das premissas do curta-metragem, é experienciar o total oposto, vivenciar uma narrativa contrária aos modelos tradicionais, uma história sem muitos arcos, mas que pela observação do cotidiano, chama o espectador a observar, visitar e conhecer melhor aquela história.

A pauta da “não-linearidade” não está presente exclusivamente na vivência da história, está manifestada também na concepção e construção do projeto de arte. Este trabalho apresentará um novo caminho para a concepção da matéria artística do filme. Em muitas produções, assumo dizer a maioria, a direção de arte é tida como uma área subordinada a outras, está constantemente sendo nivelada e podada por outras áreas do audiovisual que pregam um “processo linear” que coloca a direção de arte operária das que a precedem. Aqui conseguiremos entender que a direção de arte é uma ferramenta muito plural, com uma grande autonomia e que pode ser sim ser realocada de posição e contribuir para a escrita de uma narrativa, dando vida a um projeto de arte antes mesmo do roteiro, ou então sendo levados em paralelo, um sustentando o outro, como é o caso deste trabalho.

1.1 Objeto de pesquisa

A investigação do tema será realizada através do desenvolvimento de um projeto de arte para o curta-metragem "Pra Falar Comigo é Só Me Ligar", simultaneamente à escrita do roteiro. Essa estratégia tem como objetivo fortalecer o papel da direção de arte na criação visual e estrutural da narrativa.

1.2 Problema de pesquisa

“Quando o diretor de arte pensa em começar o seu trabalho, o primeiro passo é mergulhar no roteiro (Hamburger. 2014, p. 18)”, assumindo uma subordinação hierárquica a outras áreas e se magnetizando a um itinerário início-meio-fim que vem sendo executado desde o começo do cinema.

Muito se fala sobre como montar uma história, o caminho a ser seguido para criar um personagem e sua jornada cativante, ou até mesmo como dar vida a esse personagem em frente a uma câmera. Mais do que isso, muito se é ensinado sobre como consumir essa história em uma película, por exemplo, através da fotografia. Mas pouco se diz do envolvimento e operação da direção de arte na colaboração deste processo como um todo. Em muitos projetos audiovisuais, a direção de arte entra em cena somente após a contemplação do roteiro, visto que, nesses moldes de produção a área de direção de arte deve responder aos elementos constituintes presentes naquela história, a área deve apenas seguir o caminho que fora traçado pelo roteiro.

O cinema é coletivo e pode ser até comparado com sua irmã na arte - a música. Assim como uma orquestra, em que cada instrumento tem a sua estrutura, seu peso, seu tom e sua independência, todos ali precisam estar em sintonia para que a experiência não entre em colapso. Sendo assim, mesmo dentro da sua autossuficiência, todos os instrumentos fazem-se fundamentais. Um concerto apenas com violino tem sua beleza, mas acompanhado de todos os outros instrumentos da filarmônica é uma experiência sem igual. Com o cinema, não é diferente, sobretudo quando tratamos da construção de um projeto de arte em paralelo à escrita de um roteiro.

Dito isso, temos o seguinte problema de pesquisa: Como a direção de arte munida da sua autonomia, pode ser realocada de posição e contribuir de forma fundante na construção do mundo imagético e basilar de uma narrativa?

1.3 Objetivo de pesquisa

Tendo como gênese o problema de pesquisa já anunciado, o objetivo do trabalho é analisar uma diferente posição da direção de arte no processo de criação de um produto audiovisual e como ela contribui para o desenvolvimento do curta-metragem, levando de forma paralela a isso, a escrita da ficção. Inclui-se aqui também, nutrir-se de objetivos secundários, que são eles: debater temáticas da solidão e boa parte dos frutos que dela são contraídos pelo homem pós-moderno, o conceito de territorialidade discursando sobre a

interação entre homem e espaço, investigar a ideia de “espaços de solidão” e a repercussão da liminaridade.

Mais que isso, passar também pela conceituação da priorização do cotidiano narrativas audiovisuais, teorizando a base da escrita do roteiro pensando na construção estrutural de narrativas e a idealização de personagens, e claro, direção de arte e a sua relação com o espaço.

2. Justificativa

2.1 Da temática: Solidão

Antes de mais nada é preciso entender que a solidão de forma alguma está vinculada ao fato de encontrar-se só, já que também estamos propícios a viver a solidão mesmo quando acompanhado. O sociólogo português José Machado Pais (2006) explica que o sentimento da solidão é análogo a um estado interno de subjetividade, ao tempo que o sentimento de estar sozinho ocupa um cenário mais visível e objetivo. Ou seja, a solidão é um sentimento íntimo e individual podendo ocorrer mesmo quando estamos acompanhados de outras pessoas, afetando de forma angustiante a beatitude da pessoa, enquanto que o “estar sozinho” se refere a contextos externos e que não há necessariamente uma carga emocional de solidão. Alguém de forma espontânea pode escolher estar sozinho e estará confortável com essa condição.

Um estudo feito no ano de 2021 (Surkalim, 2022) revelou que a solidão varia de acordo com a faixa etária¹ e com o espaço geográfico. Apesar de haver lacunas de dados, a pesquisa coletou materiais de 113 países e apontou que quando tratando de adolescentes, a frequência da solidão pode variar de 9,2% no Sudeste da Ásia para 14,4% no Mediterrâneo Oriental, enquanto, nessa mesma categoria, o Brasil assumiu 11,5%. Em países do Norte Europeu, foram apurados os menores índices de solidão: 3% para jovens adultos e 5,3% para idosos. Enquanto que a Europa Ocidental registra os números mais elevados: 7,6% para jovens adultos e 21,4% para idosos.

A solidão [...] é um sentimento que as pessoas têm no coração, normalmente parte de um sentimento. [...] Está em nós, o que interessa é senti-la de facto, não só expressá-la por palavras mas senti-la no nosso próprio ser, naquilo que nós somos. (Pais, 2006, p.10)

Conceitos como o de solidão são muito abstratos para traduzir plenamente a complexidade das experiências que os atestam. Pais (2006) comenta que é preciso ter muito cuidado quando é necessário elucidar a definição de solidão, já que “a compreensão prévia do

¹ Para os pesquisadores: adolescentes (14-17 anos), jovens adultos (18-29 anos) e idosos (≥ 60 anos).

que significa a solidão para quem a vive é uma via mediadora para o entendimento das formas sociais como ela é vivida (p. 8)”. Dessa forma podemos ser induzidos a pensar na solidão munidos apenas do senso comum, sobrepondo as nossas experiências individuais a ela, entretanto, a solidão vivida pela pessoa A não necessariamente será a mesma experienciada pela pessoa B, destacando que a solidão não é uma vivência universal para que possua um consenso ou um juízo compartilhado. Todavia, apesar dessa complexidade conceitual, ainda é possível encontrar pontos em comum e experiências compartilhadas que podem ser analisadas e relacionadas entre si.

A solidão nem sempre é uma vivência negativa. A partir do momento em que ela é escolhida como estilo de vida, ela não está necessariamente associada a abandono, sofrimento ou vazio. Longe disso, a solidão pode exercer um papel na progressão emocional de cada indivíduo. Em seu livro “Nos Rastos da Solidão: deambulações sociológicas” Pais (2006), defende que a solidão tem vários rostos e tipos, o autor apresenta sete deles: A solidão do ressentimento, da disjunção, da procura, possessória, da solidão por opção, da descrença e por fim, da indiferença.

A solidão do ressentimento aponta para a ideia de que o ressentimento é uma solidão emocional ímpar. Ela discorre sobre como as pessoas que vivenciaram feridas emocionais profundas em virtude de injustiças ou frustrações passadas, tendem a tornar-se mais relutantes em se abrir novamente para o amor, resultando na solidão originada pelo ressentimento.

A solidão da disjunção, por sua vez, ocorre em relações de pessoas que estão fisicamente próximas, mas emocionalmente distantes. Esse tipo de solidão se inflama quando sucede de rejeições sutis, mas constantes, muitas vezes disfarçadas ou subentendidas.

A solidão da procura trata da solidão que emerge quando um indivíduo está em busca de conexões verdadeiras e relacionamentos profundos, mas encontra dificuldades em conquistá-los. Embora a sociedade moderna possa evidenciar a autonomia e o foco em objetivos pessoais, muitos ainda encontram-se isolados em consequência da dificuldade de instituir laços sociais e comunitários genuínos.

A solidão possessória descreve a solidão que desabrocha em situações que indivíduos tentam preencher um vazio emocional ou existencial de si mesmos por meio da conquista de bens materiais ou possessões, no entanto, essa busca ininterrupta dificilmente ameniza o sentimento de vazio e o dissabor emocional.

A solidão por opção aborda a escolha livre e voluntária da disposição de estar só, é uma sentença consciente do encontro com o isolamento e a introspecção. A solidão por opção concede à pessoa uma oportunidade de investigar sua própria mente e se aprofundar em seus

sentimentos, resultando em uma maior compreensão de si mesmo, uma autodescoberta e crescimento pessoal.

A solidão de descrença é caracterizada não somente pela falta de afeto, mas também pelo desaparecimento da esperança, pela descrença de que a situação possa melhorar ou que seja possível reencontrar um significado ou ligação com o futuro.

A solidão da indiferença, por fim, é o sentimento de desdém, desprezo ou até mesmo desinteresse por parte de outras pessoas. A carência de reconhecimento ou importância através do próximo causa uma sensação de tristeza e solidão.

Estudar a solidão e seus efeitos é importante para compreender não somente as relações sociais, mas também a forma que a cultura e o espaço constroem as interações humanas. Tratar desse tema possibilita abrir os olhos para compreender de forma mais abrangente como contextos históricos e culturais estruturam sociedades e valores.

2.2 Da causa: Direção de arte além das fronteiras

É fato que o conceito e a posição que a direção de arte ocupa hoje no cinema é fresco e ainda pouco estudado, merecendo maior atenção, especialmente na bibliografia em português. Por muitas vezes a direção de arte era julgada como algo além do necessário, apenas capricho. No entanto, sabemos que o seu ofício é indispensável na representação de narrativas, sejam elas em quais formatos forem.

Desde o meu primeiro contato com a área, no começo da graduação, senti que sabia muito pouco sobre ela, raramente eram abordados seus conceitos. Apenas quando a matéria de direção foi ofertada como optativa no curso de Audiovisual da UnB - que eu considero que deveria ser obrigatória - decidi me aprofundar mais nesse tema. Nessa matéria pude conhecer e aprender bastante sobre o que faz a direção de arte e o seu papel na construção de histórias.

Cenógrafo, desenhista de produção, arquiteto, diretor de arte, decorador, contrarregra, entre tantas outras nomenclaturas que são usadas para batizar, especificar e fracionar o escopo da direção de arte, nos fazem refletir e analisar o que essa pluralidade de terminologias pode nos indicar. Se amadurecermos mais essa ideia, temos a oportunidade de testemunhar que essa variedade de definições pode representar a abundância, autonomia, capacidade e a competência que a direção de arte abraça.

Quando evidenciamos a relevância do conceito de autonomia da direção de arte, entenda também “direção de arte para além das fronteiras” como sinônimo, destacamos a singularidade única que a área tem, cujas práticas outrora eram consideradas como contribuições secundárias e dependentes nas atividades tradicionais (Nunes, 2023).

O roteirista e o diretor articulam seus elementos de trabalho para construir e tornar os personagens convincentes e verossímeis. [...] o trabalho do roteirista e seu esforço em criar a personalidade do personagem, como é o seu ambiente, como é a sua vida e, quanto à direção, como esta se utiliza dos recursos cinematográficos para alcançar esse objetivo. Contudo, persiste a falta de estudos em relação à participação da direção de arte, de forma direta e específica nesse processo. (Vargas, p. 16)

Um dos ofícios do cinema é a criação de um universo visual, sonoro e rítmico particular e característico, que provoque no espectador a experimentação de uma narrativa cinematográfica. A direção de arte ocupa um papel fundamental nesse processo, operando em um dos elementos substanciais da linguagem cinematográfica: o aspecto visual. Vargas (2014) diz que os espaços projetados pelo cinema têm como propósito criar a ilusão de um mundo fictício diante da câmera e do espectador, fazendo-os equiparar a uma realidade que transpassa do que realmente são: meras representações que criam ilusão de uma realidade, tendo como um dos objetivos alcançar uma sensação de realismo.

Tendo dito isso é fundamental pensarmos nos signos dos elementos que são colocados em cena. Ao considerar a direção de arte como um campo específico e com autonomia criativa, reconhece-se que esse campo possui uma singularidade própria, independentemente das diferentes abordagens narrativas que a própria área pode abarcar. Dessa forma, ao delimitar a especificidade de sua linguagem, é possível ampliar a concepção da direção de arte, indo além das fronteiras convencionais.

Um projeto de direção de arte pode se limitar a adereçar a cena, garantindo a coerência temporal, a personalidade dos personagens, cuidado com o espaço, buscando ser fiel ao organizar os elementos de acordo com as exigências da direção, explorando aquilo que somente a caracterização e o espaço são capazes de narrar, por intermédio da sua própria semiótica que combina e origina novas ideias, muitas delas indizíveis pelo raciocínio verbal.

No entanto, esse não é o aspecto mais crucial da profissão. É importante não apenas pensar a direção de arte em termos de função, mas também abandonar a ideia de uma estrutura hierárquica vertical, que implica em uma subordinação rígida, e adotar uma perspectiva em que as conexões entre diferentes campos ocorram de forma horizontal..

Nunes (2023) chama isso de "policentrismo da cena contemporânea", uma visão que reconhece que qualquer elemento criativo, seja o espaço, o corpo, o texto ou qualquer outro, pode desempenhar um papel central em uma experiência criativa, podendo servir como ponto de partida ou referência para a criação.

2.3 Do formato: Um curta-metragem

Quando pensamos em investigar o cinema, podemos perpassar pela sétima arte por meio da antropologia do imaginário² e dar vida a um campo teórico e metodológico recheado de obstáculos envolvendo imagens, imaginação, narrativas e ficções planejadas desde a sua gênese para ser reprodução do mundo e suas facetas (Costa, 2020).

Como escreve Martin (2013) o cinema foi a primeira arte em que a dominação do espaço pode ser feita de forma absoluta. Em nenhum momento antes do cinema a imaginação do espectador foi deslocada de maneira tão dinâmica, estimulante e frenética em relação ao espaço.

Isso se tornou ainda mais verdadeiro após o período áureo da montagem, que se caracterizara, entre outras coisas, por uma quase negação do espaço dramático (o espaço do mundo representado onde se desenrola a ação fílmica) em proveito apenas do espaço plástico (o fragmento de espaço constituído na imagem e submetido a leis puramente estéticas), visto que a montagem enfatizava mais a expressão do que a descrição. (*ibid.*, 2013, p.219-220)

Martin expõe duas maneiras que o espaço é cultivado dentro do cinema. O primeiro é a tentativa de contentar-se em reproduzi-lo e provocar a degustação dele perante o espectador através da movimentação da câmera ou da profundidade de campo, valorizando o espaço como ele realmente é e não recorrendo a fragmentações. O segundo ponto é o avesso do primeiro, esse por sua vez, produz o espaço. Ele acarreta no espectador a sensação de um espaço global, sintético e único, no entanto, é formado pela justaposição e pela sucessão de espaços fragmentados que não necessariamente tem nenhuma relação material em si, mas através da montagem se consolidam em um único espaço.

Assim, até mesmo o primeiro cinema (1894-1907) investia sem saber na espetacularidade das sensações ópticas, fruto da acelerada mudança de frames por segundo, e visualmente estruturada pela persistência da visão. Mais do que técnica e experiência sensorial, o cinema configura-se como uma arte que serve à humanidade, porque ao mesmo tempo em que constrói mundos sociais fantásticos também realiza a tarefa épica de preservar a memória do mundo encenado. (Costa, 2018, p. 91-92)

Isso reforça que o cinema de ficção deve ser considerado como um produto de expressão simbólico e representativo do mundo social, regido pela reconstrução de sua natureza e ocorrências da comunidade por seus signos, espaços poéticos, processos históricos entre tantas outras alegorias que estimulam a vida cotidiana e constrói uma imagem simbólica dos frutos testemunhados e imaginados.

² “Uma antropologia do cinema é centrada na representação e fabricação do mundo social, suas imagens e símbolos que denotam singularidades produtoras de sentidos acerca de uma determinada sociedade.” (Costa,2020, p. 33).

Costa (2018) manifesta que a linguagem cinematográfica é um complexo mecanismo de criação e representação simbólica, ou seja, é uma imensa conexão entre compreensão, códigos e linguagem que permite a reprodução do mundo real, seus objetos, sujeitos e acontecimentos, como também o mundo imaginário, seus objetos, sujeitos e acontecimentos.

O curta-metragem cinematográfico equipara-se ao conto na literatura ou ao haikai na poesia: trata-se de uma forma breve e intensa de contar uma história ou expor um personagem. É um momento curto em que o público quer saber o que vai acontecer no segundo seguinte, mesmo que nesse espaço de tempo efêmero o personagem tenha passado por uma vida inteira. (Moletta, 2019, p. 25)

Diversos fatores podem ser usados para justificar a demanda de produções de curtas-metragens, dentre eles o principal, o baixo custo. Quando comparado a longas-metragens, boa parte dessas produções demandam um grande investimento e um maior período de tempo para a produção do filme. Além de ser uma forma mais acessível, as produções de curtas-metragens proporcionam uma experiência de explorar de maneira mais criativas narrativas de forma sucinta e sem muitos desvios. Isso sem contar que sua produção é dotada de experiências enriquecedoras, desenvolvendo as técnicas e qualidades no campo cinematográfico.

PARTE II - EIXOS DE ARTICULAÇÃO TEÓRICA

3. SOLIDÃO

3.1 Pós-modernidade

Para fins cronológicos, seria interessante apontar uma data de início para o que entendemos hoje como “pós-modernidade”, no entanto, é preciso entender que diferentemente da “modernidade” a “pós-modernidade” não possui um ponto de origem tão definido.

Pensar o conceito de pós-modernidade não é uma tarefa fácil, principalmente se atentarmos para o fato de que não há um consenso quando se refere a esse termo, utilizado tanto para indicar o momento cultural e social em que vivemos quanto para assinalar tendências estéticas e culturais. De fato, é na segunda metade do século XX que um processo sem precedentes de mudanças paradigmáticas no modo de se pensar a sociedade é instalado, ao lado de mudanças na história da tecnologia, acarretando uma aceleração avassaladora das tecnologias de comunicação. (Farias, 2017, p.60)

Santos (2004) completa explicando que o pós-modernismo desabrocha com a arquitetura e a computação nos anos 1950. Se alarga com a arte Pop vivida nos anos 60. Ganha corpo com a filosofia durante os anos 70 e se fortalece hoje circulando pela moda, cinema, música e também no cotidiano projetado pela tecnociência³.

Conhecido como um dos primeiros a pensar no movimento da pós-modernidade, o filósofo francês Jean-François Lyotard define a pós-modernidade como a recusa de narrativas longas sobre as coisas, pautada no imediatismo. Representando uma reação ao “modernismo”, a “pós-modernidade” rebate as idéias monótonas e se apoia nas óticas da heterogeneidade e dos discursos plurais, revogando a ilusão de universalidade na história humana, as metanarrativas.

A partir disso, é necessário fazer uma separação introdutória para evitar entendimentos equivocados, vamos distinguir a diferença entre “pós-modernidade” e “pós-modernismo”: a primeira faz referência a um período histórico, ao passo que a segunda representa o cenário cultural (Pucci Jr, 2008).

Quando se fala num mundo pós-moderno é comum pensar em metrópoles decadentes ou, ao contrário, em faiscantes shopping centers; imaginam-se multidões fúteis e narcisistas; pode vir à mente a ausência de preocupação social, ou seja, pessoas conduzindo-se como átomos isolados. (Pucci Jr, 2008, p.362)

³ Termo empregado para caracterizar as relações de interação entre a tecnologia e a ciência, recorrendo a facilitadores e melhores práticas para a vida humana, nem sempre pensando na ética e na natureza.

O individualismo e a solidão decretam a marca das relações interpessoais no mundo pós-moderno. O sociólogo e filósofo polonês Zygmunt Bauman (2001) argumenta que essa construção das conexões pautada no individualismo ofertada pela pós-modernidade está fadada a alimentar ainda mais o sentimento de incompreensão, carência e sensação de vazio. Para o autor os relacionamentos estão sendo moldados em fatores não realistas, inertes a realidade, ou seja, não equivalem às necessidades reais, emoções verdadeiras ou relações duradouras, estão guiados por um prazo de validade, aquilo que não presta mais, precisa ser trocado, precisa ser jogado fora. A isso ele dá o nome de política de “precarização”, que tem por definição:

O enfraquecimento e decomposição dos laços humanos, das comunidades e das parcerias. Compromissos do tipo “até que a morte nos separe” se transformam em contratos do tipo “enquanto durar a satisfação” [...] e assim passíveis de ruptura unilateral, sempre que um dos parceiros perceba melhores oportunidades e maior valor fora da parceria do que em tentar salvá-la a qualquer — incalculável — custo. (*ibid.*, p.153)

A isso, o autor chama “modernidade líquida”, em que estruturas sociais, políticas e culturais se tornam mais fluidas e voláteis, incertas e frágeis, trazendo um foco maior na satisfação instantânea. “Quem sabe o que o amanhã vai trazer? O adiamento da satisfação perdeu seu fascínio (*ibid.*, p. 151). Ou seja, a modernidade líquida projeta uma valorização nas oportunidades do momento, desbotando qualquer interesse em apontar alvos a longo prazo, visto que o futuro pode ser algo nebuloso, incerto e cercado de muitos riscos.

Farias (2017) comenta que o mundo pós-moderno é feito da heterogeneidade, estruturado por conceitos que ora caminham em uma mesma direção ora se divergem tomando caminhos completamente opostos. “É um tempo que carrega múltiplas possibilidades de leituras e interpretações, uma época conhecida pela fragmentação da noção do todo que leva a uma conseqüente ascensão da pluralidade de experiências.” (p.3). A autora completa que em frente a esse enorme cruzamento de informações há uma curiosidade voraz, que muitas das vezes não é direcionada de maneira frutífera ou proveitosa. Em vez disso, fabricam-se “verdades” de acordo com interesses e vontades pessoais, apartando tudo aquilo que não faz parte do seu cotidiano ou que foge do seu encanto.

O homem pós-moderno já não é mais o indivíduo unificado de outrora, mas sim, sem continuidade, descentrado. Na pós-modernidade, coexistem dentro do indivíduo múltiplas personalidades contraditórias que, [...] andam em diferentes direções sendo, por isso, continuamente deslocadas. (*ibid.*, 2017, p.63)

O típico sujeito pós-moderno, perante a eterna busca por instantaneidade e prisioneiro da instabilidade em um mundo em frequente curso, recorre a tecnologias como um caminho

reserva das relações interpessoais, tal como era o orelhão nos anos 2000 e o celular nos dias de hoje, e claro a construção de uma identidade.

Saque essa. —Que criança linda — disse a amiga à mãe da garota. — Isto é porque você não viu a fotografia dela a cores — respondeu a mãe! Cínica, a piada contém a essência da pós-modernidade: preferimos a imagem ao objeto, a cópia ao original, o simulacro (a reprodução técnica) ao real. (Santos, 2004, p.12)

O trecho acima é um exemplo do que o escritor brasileiro Jair Ferreira dos Santos define como “ambiente pós-moderno”. O poeta paranaense explica que entre nós e o mundo estão os meios tecnológicos, eles não nos informam sobre o mundo, a tecnologia o refaz à sua maneira com simulações, substituindo o real. Farias (2017) complementa dizendo que refêm de uma indomável incerteza, o indivíduo pós-moderno encontra na tecnologia, que agora assume o papel que outrora era ocupado por relações humanas, uma maneira mais ligeira de se adaptar a esse imediatismo e constantes mudanças - como já apresentado sendo uma das característica do mundo pós-moderno. A companhia das tecnologias na vida social e privada das pessoas é como uma embaraçada rede no sistema de comunicação, formando uma sequência de navegação infinitas sem um ponto de partida ou de chegada definidos, sustentando ainda mais a solidão humana, tornando explícito a falta de compromisso com o espaço do outro.

Isso torna bem evidente que no homem pós-moderno carrega um déficit nas suas construções de vínculo social, convertendo em uma grande recusa à formulação e preservação de conexões interpessoais . Assim sendo, a autonomia individual agora toma a cena e ocupa o papel principal.

O sujeito pós-moderno não busca somente seu lugar na sociedade ou mesmo sua identidade no mundo, como também tenta entender “o fazer as coisas” na contemporaneidade. Este sujeito vive em meio a um turbilhão de mudanças, de escolhas, de possibilidades típicas da pós-modernidade, convivendo, dentro de si, sensações e sentimentos variados que o tornam fruto de seu tempo (*ibid.*, p.63)

3.2 Territorialidade

O conceito de territorialidade é atravessado pelo sentimento de pertencimento a um lugar específico, seja ele físico, social e até mesmo emocional. Em meio aos estudos das ciências sociais e culturais, esse termo está muito atrelado às questões da solidão e da era pós-moderna. Essa definição representa a necessidade humana de estabelecer conexões e desenvolver a sensação de pertencimento a um ambiente específico, moldando suas relações com a humanidade e também a construção da sua identidade.

“Comunidade” é, hoje, a última relíquia das utopias da boa sociedade de outrora; é o que sobra dos sonhos de uma vida melhor, compartilhada com vizinhos melhores, todos seguindo melhores regras de convívio. Pois a utopia da harmonia reduziu-se, realisticamente, ao tamanho da vizinhança mais próxima. (Bauman,2001, p. 89)

Bauman (2001) questiona que se a humanidade fosse instigada a explicar o que entendiam por “espaço” e “tempo”, ousariam dizer que o “espaço” é o que poderia se percorrer em certo tempo, ao passo que “tempo” é o que precisa para percorrê-lo.

Saquet (2009) explana que a relação entre tempo e espaço, dentro dos estudos geográficos - que é sua especialidade, podem ser interpretadas de diferentes maneiras: ora são processos históricos, ora são processos de permutação. Ou seja, eventualmente, geógrafos salientam processos históricos para compreender de que maneira lugares e territórios se desenvolveram ao longo do tempo, investigam como ocorrências passadas esculpem a geografia do presente. Outro ponto que o autor coloca é a importância de analisar as relações sociais que estão ocorrendo em espaços diversos do mundo contemporâneo. Isso se dá pela importância de tentar compreender como as pessoas interagem em um determinado espaço, de que forma a cultura é estabelecida e manifestada, entender como os mercados se formam e de que forma o poder é executado.

“A história do tempo começou com a modernidade. De fato, a modernidade é, talvez mais que qualquer outra coisa, a história do tempo: a modernidade é o tempo em que o tempo tem uma história. (Bauman, p.106)”. O sociólogo defende que o tempo é diferente do espaço. Uma vez que o espaço geográfico por muitas vezes é dito como algo limitado e físico, o tempo por sua vez, é encarado como mais flexível e passível de mudanças. Já que, com:

a construção de veículos que podiam se mover mais rápido que as pernas dos humanos ou dos animais; e veículos que, em clara oposição aos humanos e aos cavalos, podem ser tornados mais e mais velozes, de tal modo que atravessar distâncias cada vez maiores tomará cada vez menos tempo. [...] A relação entre tempo e espaço deveria ser de agora em diante processual, mutável e dinâmica, não predeterminada e estagnada. A “conquista do espaço” veio a significar máquinas mais velozes. O movimento acelerado significava maior espaço, e acelerar o movimento era o único meio de ampliar o espaço. Nessa corrida, a expansão espacial era o nome do jogo e o espaço, seu objetivo; o espaço era o valor, o tempo, a ferramenta. (*ibid.*, p. 106)

Como apresenta Saquet (2009), no ramo da geografia, espaço e território não são sinônimos, pelo contrário, cada uma carrega a sua própria definição e divergentes significados conforme cada interpretação e concepção. O autor se apoia no renomado geógrafo Milton Santos para distinguir os dois termos.

A começar pelo conceito de “espaço”, Santos (1988 *apud.* Saquet, 2009) descreve o espaço como uma realidade relacional talhada pela relação entre sociedade e natureza

mediada pelo trabalho, técnicas, tecnologias e pelo conhecimento. Dessa forma, o espaço não é somente uma expansão geográfica e sim o resultado de um fenômeno histórico em constante progressão, expansão, hierarquias, fixos e fluxos.

O espaço é produzido pelas ações dos homens sobre o próprio espaço, que aparece como paisagem artificial. O trabalho e as técnicas ganham centralidade em sua argumentação; o homem é o sujeito, as técnicas, a mediação e o espaço é um produto histórico. (*ibid.*, p. 77)

O conceito de “território” por sua vez, é formado por uma realidade complexa e interdependente constituída por fatores naturais e sociais. Os fatores naturais abarcam os recursos naturais e características geográficas, ao passo que os fatores sociais englobam os objetos de produção, instituições, fluxos e fixos e as relações de trabalho. Essas características quando relacionadas e organizadas em um sistema, dão forma a configuração territorial da região.

Formada pela constelação de recursos naturais, lagos, rios, planícies, montanhas, florestas e também de recursos criados: estradas de ferro e de rodagem, condutos de toda ordem, barragens, açudes, cidades, o que for. É esse conjunto de todas as coisas arranjadas em sistema que forma a configuração territorial cuja realidade e extensão se confundem com o próprio território de um país. (Santos, 1988, p.75-76, *apud*. Saquet, 2009, p.77).

Medeiros (2009) diz que o território é um local de identidade, ou seja, o território é um local de identificação que tem o sentimento como o seu guia, pouco se importando com a sua forma espacial, já que ela está passiva a transformações. A autora ainda completa que o espaço e o território não podem ser dissociados, pois enquanto o espaço é fundamental para circunscrever a existência do território, o território é o requisito para que o espaço se humanize.

O território não é apenas o resultado da superposição de um conjunto de sistemas naturais e um conjunto de sistemas de coisas criadas pelo homem. O território é o chão e mais a população, isto é, uma identidade, o fato e o sentimento de pertencer àquilo que nos pertence. O território é a base do trabalho, da residência, das trocas materiais e espirituais e da vida, sobre os quais ele influi. Quando se fala em território deve-se, pois, de logo, entender que se está falando em território usado, utilizado por uma dada população. (Santos, 2002, p.96 *apud*. Medeiros, 2009, p.220).

Com isso retomamos a ideia de “comunidade” apresentada no início do capítulo. Bauman (2001) entende que um dos benefícios oferecidos pelo senso de comunidade é o sentimento reconfortante de pertencer. Esse fenômeno está associado à ausência de diferença entre os membros, revertendo em um sentimento de que todos ali são semelhantes e compartilham de propósitos comuns. No entanto, esse entendimento de comunidade contrasta com a “vida real”, já que essa relação de semelhança pode ser usada como ferramenta para escapar de relações interpessoais.

imagens de solidariedade comunitária são forjadas para que os homens possam evitar lidar com outros homens ... Por um ato de vontade, uma mentira se quiserem, o mito da solidariedade comunitária deu a essas pessoas modernas a possibilidade de ser covardes e esconder-se dos outros. (*ibid.*, 2001, p.96)

Com isso é possível entender que a pós-modernidade é formada por uma “sociedade do desencontro”. Onde estranhos desfrutam da oportunidade de se encontrar em seu estado de estranhos e se desencontrar como estranho, encerrando esse encontro de forma súbita assim como começou. O encontro com estranhos é uma ocorrência sem passado e também é esperado que sem futuro. É uma crônica que não pode haver desdobramentos, uma ocasião ímpar a ser vivida enquanto durar, sem abertura para continuação (*ibid.*, 2001).

3.3 Espaços de solidão e liminaridade

A vigente instantaneidade do tempo transforma de maneira radical a natureza das relações humanas, e da maneira em que cuidam, ou deixam de cuidar, de suas responsabilidades comunitárias. Com base em sua análise da sociologia urbana e da vivência humana em comunidade, Bauman (2001) elaborou quatro definições de espaços, são eles: lugares êmicos, fágicos, não-lugares e espaços vazios. “Lugares êmicos” é utilizado para caracterizar ambientes que possuem um significado e uma identidade cultural, possuem uma conexão emocional e banhados de muita história e tradições. “Lugares fágicos” por sua vez, são espaços ocupados temporariamente, sem a formulação de um vínculo muito profundo com sua identidade ou cultura (se houver), um belo exemplo disso é o ambiente do aeroporto. Os “não-lugares” servem para descrever espaços urbanos que a construção de identidade não é colocada em questão, e sim a padronização e a impessoalidade, exemplos disso são os shoppings, rodovias. Por fim, os “espaços vazios” são áreas urbanas que foram negligenciadas ou abandonadas e sem perspectiva de investimento em desenvolvimento, são os espaços que “sobram” quando os espaços que realmente importam (para alguém) são finalizados.

Por exemplo, o sentimento de solidão é genérico a grandes cidades, metrópoles que produzem riquezas, centros comerciais mundiais. Mas o que elabora o sentimento de solidão? As mobilidades urbanas em cidades são produzidas por equipamentos de locomoção individualizantes, como trens e ônibus lotados. [...] Este é um imaginário simbólico de grandes cidades que têm fabricado modos de vida cotidianos estruturados em temporalidades que fazem dos indivíduos refêns de suas rotinas. (Costa, 2020, p. 38)

Sob a perspectiva da cidade pós-moderna, a solidão como uma manifestação coletiva em meio à multidão pode ser inferida a partir do silêncio e pela apatia em relação ao próximo, como em um transporte público, por exemplo. A isso, o cientista social Wendell Costa (2020) define como “espaços de solidão”.

Logo, os espaços de solidão representam sensações abstratas dos sujeitos que ali encenam situações inéditas na ordem do urbano, são atores que ativam dispositivos de atualização das formas urbanas de construção dos espaços da cidade e das geografias-afetivas; dos lugares traduzidos na lógica do fenômeno urbano coletivo. (*ibid.*, 2020, p.39)

É importante discutir a ideia que os espaços são locais em que as pessoas armazenam emoções e sentimentos que dão sustentação às suas sensibilidades em relação a diferentes áreas da vida, como lazer, trabalho e moradia. O espaço carrega consigo características que influenciam e delinham os hábitos sociais que ocorrem diariamente nele. Esses hábitos desempenham um papel muito importante na maneira que a humanidade interpreta e transfere significado aos espaços onde vivem, tomando em conta as diferentes particularidades das identidades comunitárias e individuais. Em outras palavras, os espaços de solidão podem ser observados como palcos onde pessoas encenam papéis relevantes e significativos em suas próprias vidas, ressoando a complexidade das experimentações urbanas e coletivas. (*ibid.*, 2020)

O autor completa dizendo que os espaços de solidão, não são necessariamente solitários, eles podem ser vividos, praticados e experienciados. No entanto, a sua essência permanece a mesma: acomodar almas solitárias, ainda que cercado de pessoas. Como Bauman (2001) comenta: “não fale com estranhos”, uma vez um conselho de pais zelosos com seus filhos, agora se torna um princípio tático do homem comum, sustentando uma regra de prudência em que estranhos são pessoas que não devemos, ou somos amedrontados a não falar.

Os estados de liminaridade conjugam textualidades sobrepostas às estruturas formais do cenário urbano como elemento central dos processos culturais e ideológicos refletidos pela mudança das paisagens sociais e da reestruturação do espaço urbano. (Costa, 2018, p. 94)

Esse trecho analisa a definição de “estados de liminaridade” e a sua atuação no funcionamento de um espaço urbano com sua cultura e ideologia. Esses estados podem retratar trocas e inserções entre as mais variadas identidades culturais, colocando em prova as estruturas formais da cidade. Eles representam as transformações na esfera social e no rearranjo do espaço urbano. Em outras palavras, a liminaridade⁴ caracteriza as transformações constantes e vivências efêmeras, colocando em pauta as relações de cruzamento de experiências individuais e as mudanças culturais e sociais, refletindo na riqueza da diversidade humana no centro urbano.

⁴ O termo "liminaridade" tem por significado “aquilo que está entre”. Representa um estado de transição e/ou incerteza, a permanência em um estado de limbo.

4. CINEMA

4.1 A beleza do banal

Tendo como oportunidade representar os códigos e rotinas de uma realidade social, o cinema concebe uma verdade sobre a verdade amiudada na sociedade, já que a sétima arte recorre às ocorrências da vida humana para criar a sua própria (Costa, 2018). Dessa forma, por que não tratar do cotidiano como centro da narrativa? Enquanto muitos cineastas se concentram em registrar apenas os momentos tidos como cruciais para a história, reverberando a jornada heróica do personagem, a beleza do banal tem por preferência abordar os “não-momentos”. Essa abordagem é atravessada pelas sensações e sentidos abstratos dos personagens que cumprem papéis em situações que outrora eram consideradas como triviais na vida humana, o cotidiano agora ocupam a essência da narrativa. (Junior, 2014).

Mas o que queremos dizer exatamente quando falamos em “cotidiano”? Em seu sentido mais corrente na arte, cotidiano é frequentemente equiparado a termos como “banal”, “menor” ou “prosaico”. Embora não incorreta, essa associação representa um entendimento apenas parcial da noção de cotidiano, e sua adoção indiscriminada tende a esvaziar e despolitizar o termo, identificando o cotidiano à vida privada ou a um banal infável (Nogueira, 2023, p.2).

De um lado, o termo “cotidiano”, em sua origem etimológica, apanha a ideia de repetição, se refere aquilo que ocorre todos os dias, retrato da rotina. Porém, quando apoiados nesse conceito, tudo aquilo que se repete diariamente aproxima-se da natureza do comum, corriqueiro, trivial que resume a segunda interpretação do termo “cotidiano”. Aqui, o termo está ligado a perspectivas “banais”, “insignificantes” e “prosaicas”, ou seja, o cotidiano se sintetiza naquilo que é comum. No entanto, essa duplicidade de significados apresenta dois aspectos: referindo-se ao primeiro conceito, encontramos um aspecto quantitativo do termo, focando apenas na repetição, o segundo conceito por sua vez, se encontra no âmbito qualitativo, ligando o conceito ao comum e descrevendo a textura monótona dessa repetição (*ibid.*, 2023).

Apresentar cenas de afazeres domésticos, um passeio pelas prateleiras do mercado, uma observação da rua, esses exemplos se tornam evidências do procedimento evocado a desafiar a falta de atenção do espectador em relação a sua própria rotina. É nesse respectivo espectador que esse sentimento de sedução pelo banal choca-se com o eco, ocupando a partir de agora um espaço excelso. “Seria em momentos como esse que o sublime irrompe a barreira do banal, das coisas repetitivas, do cotidiano rasteiro (Junior, 2014, p.7)”.

O cotidiano é transformado numa série de atividades rotineiras. Mas o cotidiano, numa cidade grande, é disforme: os tempos acidentados são guias para rotinas desprogramadas da vida das personagens, que vão do ato de tomar água num barzinho

qualquer ao sexo com garotas de programa. O tempo acidentado [...], é elemento para colocar as personagens em situações desvalorizadas do cotidiano, são fugas dentro dos espaços de solidão. (Costa, 2014, p.51)

Costa (2014) traz uma visão da relação do cinema com a antropologia, singularmente no contexto da dramatização da cidade e do cotidiano. O autor declara que o cinema da cidade não se delimita a uma perspectiva única e objetiva das definições gerais de espaço urbano e paisagem urbana. Pelo contrário, ele evidencia a importância de demasiado entendimento antropológico da cidade, que tem a comunidade como um espaço para a fabricação dos mais variados valores nas interações rotineiras.

Dito isso, entendemos por um cinema de cidade: (1) um cinema urbano que trata do aspecto da cidade contemporânea, e (2) um cinema que é produzido em circunstâncias teóricas e de linguagem que apenas a cidade oferece. Em outras palavras, a cidade oferece um âmbito de reflexão estética que oportuniza o diálogo entre os autores de cinema e, do outro lado, os autores de cinema imaginam e representam a cidade por olhares distintos. Os produtores audiovisuais, ao representarem a cidade, conjugam narrativas e imaginários sobre a cidade, caracterizando o cinema como uma expressão artística cultural de cunho simbólico e social. (Costa, 2019, p.98)

Ou seja, o cinema de cidade é um dispositivo muito valioso e multifacetado para desbravar o cotidiano, as interações humanas em sua profundidade e os variados significados que permeiam a comunidade.

Costa (2020) em seu artigo que pesquisa crônicas urbanas em cinema latino-americano apresenta duas distintas modalidades das possíveis ocorrências sociais na comunidade, são elas: a cotidiana comum e a cotidiana inesperada. A primeira retrata a hábitos rotineiros da vida cotidiana, como andar na rua, pegar ônibus, fazer compras, estacionar o carro, fazer um telefonema, enquanto o outro se refere a acontecimentos acima de tudo, desprogramados, situações inesperadas, como um acidente em via pública, esbarrar em alguém enquanto sai do metrô.

O urbanismo forma estilos de vida urbanos, consciências coletivas emergentes ao individualismo. Contudo, nos espaços de solidão da cidade as pessoas se reencontram com seus “eus”, pela atividade do caminhar, do cheirar, do fotografar; o cansaço da vida adormece a mente para enfim, reconhecer o tempo interior. Afetos desestabilizados em espaços de solidão, por fim, guarda uma superfície otimista dos relacionamentos humanos (*ibid.*, 2020, p.49).

Representar o cotidiano no cinema não apenas apresenta os personagens sujeitos às suas rotinas e as inúmeras ocorrências que decorrem durante o seu dia a dia. Paulatinamente, o cinema estampa a forma que esses hábitos chocam-se com os indivíduos e da maneira que eles respondem a essas influências. A isso Junior (2014) define “abordagem humanista”. Essa maneira de narrar histórias, muitas vezes é representada pela ausência de diálogos ou

conversas, quem toma lugar é o silêncio. Para o autor, isso concerne a um interesse e um afimco de evidenciar a observação desatenta do espectador em relação ao seu dia a dia.

Narrar a cidade é conceber uma imagem desta nas estruturas do contexto espacial do filme. A passagem estético-espacial da cidade para a cidade filmica requer a estruturação dos códigos e símbolos de poder que preexistem na realidade social, e as narrativas de cinema são os movimentos técnicos que dão potência a essas estruturas dispostas na imagem cinematográfica. De outro modo, a comunicação entre os elementos filmicos não surtiria efeito no espectador, decorrendo num ruído que delimitaria a relação paradoxal entre o filme e aquele que o assiste, o sujeito que é passivo na recepção dos códigos, mas que se torna ativo na ressignificação desses pelo inconsciente (Costa, 2017b, p. 251 *apud* Costa, 2018, p. 92).

Em outras palavras, para retratar de forma fidedigna a cidade e o cotidiano no cinema, é imprescindível materializar esses elementos e ocorrências em construções cinematográficas oportunizando uma absorção e entendimento do espectador. Essa materialização se dá pela manipulação de signos, símbolos e estórias presentes na comunidade, caso contrário, o cinema não causaria nenhum impacto no espectador, provocando uma desconexão com o filme e excluindo a necessidade de uma interpretação.

4.2 Roteiro: A criação de uma estória e o nascimento de um personagem

Ao ouvirmos “era uma vez...” imediatamente somos convidados a adentrar em uma história, seja ela de princesas e heróis, ou de morte e tristeza. Para muitos, é assim que começa a contar uma história, do seu princípio. Mas para muitos outros, é mais interessante começar pelo outro extremo: o fim, e só a partir desse desfecho, desenrolar toda a trama. Contar história é um ato que parte de um ato individual para o coletivo, não importa de qual momento da história você irá começar narrando, o importante é que sua história seja contada e ouvida.

Uma estória bem contada é uma unidade sinfônica em que estrutura, ambiente, personagem, gênero e ideia se fundem. Para descobrir sua harmonia, o roteirista deve estudar os elementos da estória como instrumentos de uma orquestra - primeiro, separadamente, depois, em concerto. (Mckee, 2006, p. 40)

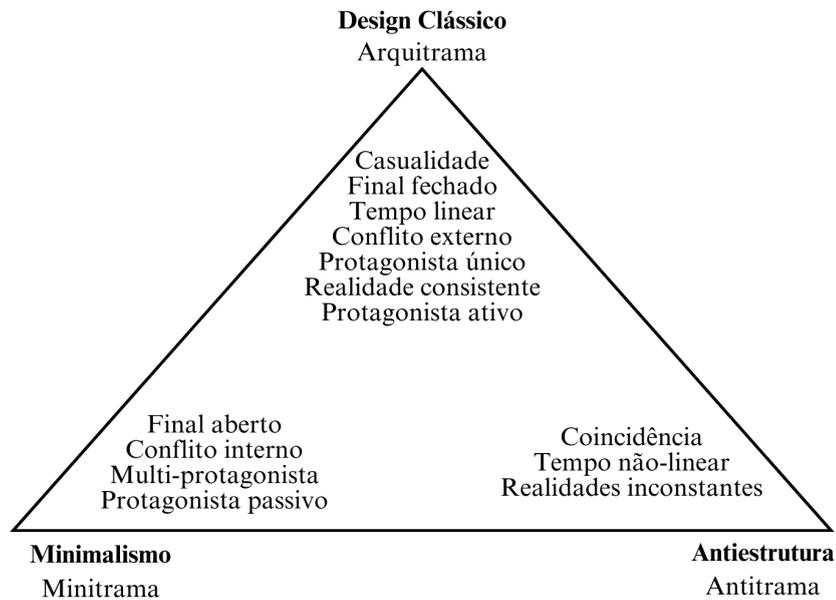
“Você não é dessas pessoas. Você tem começo de estória, talento, técnica e determinação. Você vai fiar os fios que constituem a massa dessa estória, narrar a chegada [...] e o que decorreu disso. (Campos, 2009)” O roteirista brasileiro Flávio de Campos apresenta três definições quando questionado sobre a estrutura de construção de uma história, são elas: o fio da estória, massa e a narrativa. O primeiro ponto se refere ao caminho que um incidente, entende-se um evento, ou uma série de incidentes é disposta dentro da história. É a linha condutora que liga os eventos e o desenrolar ao longo da narrativa, ela mostra a sequência

lógica dos incidentes arquitetada dentro da massa de estória, que por sua vez é o conjunto de incidentes, é a somatória dos eventos, personagens, situações, elementos que alimentam a história, ou seja, tudo aquilo que está estruturado na mente do escritor antes de narrar aquela história. A narrativa, por sua vez, pode ser resumida como o produto final, é o fruto da percepção, interpretação e disposição dos elementos contidos na massa de estória. No fim das contas, a massa de estória é a história crua, o embrião da narrativa, o fio da estória é o canal condutor e conector dos incidentes e a narrativa é a estória organizada, interpretada e narrada ao espectador.

Quando um personagem entra em sua imaginação, traz uma abundância de possibilidades para a estória. Se você desejar, pode começar a contar sua estória antes mesmo do nascimento desse personagem, e segui-lo dia após dia, década após década, até sua morte. A vida de um personagem engloba centenas de milhares de horas de vida, horas complexas e multifacetadas. (Mckee, 2006, p. 43)

Mais do que escolher o que contar, é preciso também pensar em como contar. Mckee (2006) apresenta uma tríade quando associado a estrutura, é o triângulo da estória. O autor conta que para conseguir criar uma trama é preciso cruzar com caminhos perigosos e instáveis, e quando confrontado com algum incidente, saber escolher o caminho certo. Dito isso, Mckee expõe os itens que dão corpo ao triângulo da estória. No topo do triângulo encontramos os elementos que compõem o “Design Clássico”, pautada em uma estória escrita com foco em um protagonista ativo, que enfrenta o antagonista e vai em busca dos seus anseios e muitas das vezes com um final irreversível, a isso, Mckee também intitula “Arquitrama”. No canto esquerdo deste triângulo encontramos o conceito do “Minimalismo” que nada mais é que a compressão dos eventos contidos no “Design Clássico”. Nesse estágio, também conhecido como “Minitrama”, os autores vão em busca da simplicidade e da parcimônia, mas sem tirar a satisfação do espectador. O último espaço deste triângulo é o ocupado pela “Antiestrutura”, ou também conhecida como “Antitrama”, que no seu ofício não reduz a trama como no “Minimalismo”, mas sim o oposto. O “Antitrama” experiencia e ultrapassa as estruturas tradicionais presentes na “Arquitrama”.

Figura 1: Triângulo da Estória



Mckee, 2006, p. 43

Foquemos agora no confronto “Arquitrâma” *versus* “Antitrâma”. Mckee (2006) esclarece muito bem essa disparidade, a começar pela relação “tempo linear” com o “tempo não linear.” Para o autor, uma “Arquitrâma” tem seu início em um determinado momento do tempo, percorre uma trajetória elíptica em um tempo, a grosso modo, contínuo e logo depois se encerra. Ou seja, é uma sucessão de eventos em uma ordem temporal que possibilita ao espectador acompanhar a estória sem perdas. A “Antitrâma” por sua vez, molda o tempo de forma disjuntiva, embaralhada ou fragmentada, dificultando uma interpretação linear do tempo. Isto é, eventos de uma estória são contados de maneira aleatória e sem continuidade temporal, impossibilitando que o expectador tenha um entendimento da ordem dos incidentes.

A próxima comparação que o autor faz é da “casualidade” contra “coincidência”. O primeiro, que é uma vertente da “Arquitrâma”, realça a maneira que os eventos acontecem no cotidiano, é relacionada com a causa-efeito, que por consequência acaba evoluindo para um outro efeito que dá sentido à vida. Em outras palavras, a “casualidade” controla uma estória em que incidentes causam efeitos, que por seu turno, se convertem em incidentes de outros efeitos, que de certa forma são conectados aos diversos episódios que constroem o clímax da estória. Já na “Antitrâma”, o autor explica que o que está em voga é a “coincidência”, que tem um foco no embate aleatório dos incidentes do cotidiano que fragmenta as correntes da causalidade. A grosso modo, a “coincidência” é norteia uma estória em que incidentes não geram efeitos o que pode acarretar em um final mais aberto, suprimindo um vínculo da realidade.

Por fim, a separação de “realidades consistentes” e “realidades inconsistentes”. O autor discorre que “realidades consistentes” são histórias que elaboram interações personagens-universo consistentes durante toda a narrativa, explanando o seu significado. Ou seja, tudo nesta narrativa segue um conjunto de leis ou princípios assentado dentro deste universo ficcional. Já as “realidades inconsistentes” não se apegam a incidentes coerentes, são constituídos entre diversas interações em diversas realidades. Isto significa a presença de leis ou princípios que podem ser fragmentados sem uma explicação lógica dentro do contexto da história, “a única regra é quebrar as regras (*ibid.*, 2006, p.63)”.

Trama ou personagem? Qual é mais importante? Esse debate é tão velho quanto a arte. Aristóteles botou os dois lados na balança e concluiu que a história é primária e o personagem, secundário. Sua visão manteve-se influente até que, com a evolução do romance, o pêndulo da opinião foi para o outro lado. No século dezenove muitos sustentaram que a estrutura era meramente um utensílio designado para mostrar a personalidade, e que o leitor queria era personagens complexos e fascinantes. Até hoje ambos os lados continuam a debater sem um veredicto. A razão pela qual o julgamento não terminou é simples: essa discussão é especiosa. Não podemos perguntar o que é mais importante, estrutura ou personagem, pois estrutura é personagem e personagem é estrutura. Eles são a mesma coisa e, portanto, um não pode ser mais importante que o outro (*ibid.*, 2006, p.105).

Para Field (1982), o personagem é um elemento fundamental para a construção de um roteiro. É no personagem que está o coração, essência e alma de uma história. Para o autor, antes mesmo de colocar uma palavra no papel, você precisa conhecer o dono da história a ser contada, você precisa conhecer o seu personagem. Campos (2009), também traz sua contribuição, para ele um personagem nada mais é do que uma representação de pessoas ou conceitos na forma de um indivíduo ficcional.

O autor traz dois pontos interessantes relacionados ao comportamento do personagem na história. O primeiro é o conceito aristotélico, o qual defende que um personagem não age para manifestar seu caráter, pelo contrário, conquista esse caráter como consequência de suas ações. Em outras palavras, as ações de um personagem podem definir seu caráter e personalidade ao longo da narrativa. O outro conceito que o autor apresenta, este mais contemporâneo, argumenta que o personagem possui um perfil e características existentes antes mesmo de começar a história de fato, em que essas características, vão definir e direcionar as ações no personagem ao longo da narrativa. Ou seja, os incidentes cometidos pelo personagem não moldam o seu perfil, mas sim traçam sua própria história e transparecem mais sobre quem ele é do que uma mudança relevante em sua personalidade, evidenciando a sua bagagem e sua complexidade como ser humano.

Um dos primeiros passos para dar vida a um personagem é separar os componentes de sua vida em duas categorias: interior e exterior (Field, 1982). A vida interior de um

personagem é escrita desde o seu nascimento até o momento em que o filme começa, este elemento é responsável por formar o personagem. Já a vida exterior tem seu estopim no início do filme e pendura até o seu final, este elemento é responsável por revelar o personagem.

Comece com a vida interior. Seu personagem é masculino ou feminino? Se masculino, quantos anos tem quando a história começa? Onde vive? Que cidade e país? E a seguir — onde nasceu? É filho único ou tem irmãos e irmãs? Que tipo de infância teve? Feliz? Triste? Como era seu relacionamento com os pais? Que tipo de criança era? Brincalhona e extrovertida ou estudiosa e introvertida? Ao formular seu personagem desde o nascimento, você o vê tomar corpo e forma. Uma vez estabelecido o aspecto interior de seu personagem numa biografia, passe para a parte exterior de sua história. O aspecto exterior de seu personagem acontece do momento inicial do roteiro até a última palavra. É importante examinar os relacionamentos nas vidas de seus personagens. Quem são eles e o que fazem? São felizes ou infelizes com suas vidas ou estilos de vida? Desejariam que suas vidas fossem diferentes, com outro emprego, outra esposa, ou possivelmente desejariam ser outra pessoa? (Field, 1982, p.25).

5. DIREÇÃO DE ARTE

5.1 Direção de arte e sua autonomia

Paleta de cores, figurino, objetos de cena, cenografia, maquiagem entre tantas outras compromissos são atribuídos a direção e arte no primeiro instante em que pensamos nos ofícios da área. De um certo modo, essas responsabilidades não estão de todo erradas, mas é preciso entender que elas não resumem a complexidade do trabalho da direção de arte.

Um trabalho de direção de arte pode apenas vestir a cena, mantendo a coerência sócio-histórica e de caráter das personas. Ser fiel e justa em seu modo de organizar os elementos, conforme as demandas da direção e da atuação, na conveniência que lhe for demandada. Mas esse não é o aspecto mais agudo do ofício (Nunes, 2019 p. 132).

Vera Hamburger (2014), uma das mais respeitadas diretoras de arte, diz que ao falarmos da direção de arte, estamos narrando a concepção do ambiente plástico de um filme, ambiente esse que é formado tanto pelas particularidades formais e objetos, quanto pela caracterização das figuras em cena. A autora completa dizendo que a partir do roteiro, o diretor de arte põe em esquadro seus desejos em relação a arquitetura, cenografia, maquiagem e figurino, efeitos especiais, etc. E junto do diretor e do diretor de fotografia corroboram juntos para a criação da atmosfera no filme, juntos eles formam o “tripé” da criação da imagem .

Com o roteiro em mãos e a produção dimensionada [...] Forma-se então o que, comumente, se chama de "tripé" de criação da imagem, ou seja, a parceria entre o diretor, o diretor de arte e o diretor de fotografia. É o primeiro passo para a caracterização da linguagem visual a ser adotada pelo filme, iniciando um trabalho conjunto e interdependente, no qual o traço de um sugere ações ao outro. De modo geral, pode-se dizer que o diretor define a abordagem, o ritmo, a intensidade e as qualidades dramáticas do filme como um todo; o diretor de arte marca sua expressão plástica e arquitetônica; enquanto o diretor de fotografia fabrica o quadro final. Três visões reunidas na busca de uma linguagem própria ao projeto. Na base do tripé está a produção, que o viabiliza, definindo parâmetros concretos para a realização das intuições e idéias propostas. (*ibid.*, 2014, p.20).

É nesse último ponto, a dependência no roteiro, que o presente trabalho tem por objetivo apresentar uma nova perspectiva da função da direção de arte com sua prodigiosa autonomia.

A direção de arte executa um papel fundamental ao representar ideias ocultas e subentendidas em recursos visuais que enriquecem a experiência do público. Pode se dar através de metáforas visuais, vertentes estéticas, e elementos que aumentam e maturam a narrativa com uma polidez sem igual (Nunes, 2019). É nesse momento que o autor expõe a ideia da “autonomia da direção de arte”. Isto é, a direção de arte possui a liberdade e a

competência de contribuir de maneira criativa e inédita para a narrativa cinematográfica. Ela não deve ser reduzida à obediência ou subordinação ao roteiro, mas sim aquela que dentro da sua complexidade é capaz de encontrar jeitos únicos de expressar e transmitir ideias do filme por escolhas estéticas e conceituais, revelando “aquilo que apenas o desenho da performance e o espaço são capazes de dizer, em sua semiótica específica de conjugação e criação de novas ideias. Muitas delas intraduzíveis para o pensamento verbal (*ibid.*, 2019, p.132).

Essa abertura também revela que a compreensão da direção de arte em campo expandido (além-fronteiras) também precisa incorporar a noção de que a autonomia do pensamento-imagem do campo é capaz de se revelar também em sua potência de autoria. Não pensá-la em função de, mas numa perspectiva, diria, rizomática⁵, na qual as correlações entre diferentes campos podem se dar em horizontalidade (*ibid.*, 2019, p.135).

Santos (2017) comenta que a realização de um filme se dá pela “integração e interação de um conjunto de agentes especializados em áreas nas quais, em outras artes, aparecem como dominantes, mas que, no caso do cinema, são co-participantes. (p.19)”. O autor completa ainda dizendo que mesmo o diretor, aquele que fica responsável por tomar as decisões mais cruciais do projeto, não tira a co-autoria dos outros participantes, muito menos a carga poética que cada um trouxe para realização do filme. Ou seja, a concepção do filme se dá por meio de uma estrutura sistêmica, isso significa a presença de um conjunto de intermediadores semióticos com determinadas funções que partilham ideias e interagem na realização de um filme.

Para explicar o funcionamento desse sistema em sua complexidade e interatividade, o autor traz a “ideia do filme” pensado pelo escritor francês Jacques Aumont. Esse conceito se refere a visão inicial que o cineasta tem da obra completa no início do processo criativo. Esse método serve como ponto de partida que guia a criação e configura uma unidade à produção. O conceito da “ideia do filme” coloca em ação os diferentes subsistemas (a rede rizomática) envolvidas na produção, desencadeando em um “policircuito recursivo retroativo⁶”, ou seja, a todo instante existe uma relação recíproca entre o filme e todos os integrantes. O filme influencia o trabalho dos subsistemas, e os subsistemas, por sua vez, influenciam o filme como um todo. Isso significa que durante o processo de criação, as ideias e elementos de cada área podem evoluir, ajustar-se ou até mesmo se transformar à medida que o filme toma forma.

De fato, essa ideia desencadeia os fluxos e os multiprocessos – circuloevoluções – entre os subsistemas e essa dialogia – entre roteiro, direção de arte, direção de

⁵ Conceito filosófico que escreve a estrutura do conhecimento como uma raiz que produz múltiplos ramos, sem acompanhar uma rígida hierarquia, como acontece no modelo arbóreo, chamada também de rede rizomática.

⁶ Pode se traduzir também a interações dinâmicas entre as áreas onde ocorrem troca de significados ou símbolos.

fotografia, cenografia, figurino, atores, direção, montagem, trilha sonora etc. – ocorre em torno dessa ideia-chave. Essa nucleação em torno de uma ideia que move a organização é o fechamento do sistema, porém não é um fechamento total ao ambiente em que está imerso, pois a ideia nucleadora, para ter autonomia, alimenta-se de saberes – memória – aos quais essa ideia-chave está umbilicalmente conectada. Assim, a nucleação do sistema – o que implica dizer difusão de informação e a elaboração/execução de método/estratégia de performances – favorece o florescimento dos subsistemas, isto é, promove a diversidade (leia-se riqueza), provê a interdependência (leia-se complementaridades) e permite o intercâmbio (leia-se intersemioses) entre as partes e o todo neste policircuito recursivo retroativo. (*ibid.*, 2017, p.21).

Outro termo que podemos associar a essa mesma ideia é o “poli-centrismo da cena contemporânea” apontado por Nunes (2019). Esse conceito se baseia na perspectiva de que qualquer elemento criativo, ou até mesmo a combinação deles, podem vir a ocupar o papel central em uma única experiência criativa. Essa ideia do poli-centrismo é necessária pois isso muda de maneira expressiva a maneira que enxergamos o papel da direção de arte num processo criativo. Com ele podemos desapegar da ideia de que o roteiro, por exemplo, deva ser o ponto de partida de todo e qualquer produto. O espaço, o corpo, a arte, o som, uma cor, um simples objeto, ou qualquer outro elemento pode ser a referência e a origem de uma nova narrativa.

5.2 Direção de arte e o espaço

O cinema, assim como a literatura e o teatro, necessita do espaço, do lugar para contar uma história. Na literatura, ele é construído por meio das palavras, descrito no texto; no teatro, é criado no palco; quanto ao cinema, devido às suas características e peculiaridades, esse espaço é primeiramente concreto (Vargas, 2014, p.54).

O espaço, no contexto sensorial, não é percebido de imediato como a luz ou as cores. Em vez disso, a percepção do espaço é construída por meio de elementos sensoriais, visuais, táteis e sinestésicos (Butruce, 2005). Isto é, a compreensão do espaço é parte de um processo complexo de interpretação que abrange elementos oriundos de diversos sentidos, além do intelectual. É preciso que além dessas sensações, exista uma compreensão de um espaço tridimensional, dentro dessa perspectiva, a autora explica que a altura ocupa o lugar da primeira dimensão do espaço, a segunda é apossada pela largura e a terceira pela profundidade, este último sendo a projeção do corpo no espaço, revelando o tamanho ou a distância entre elementos dentro de um espaço tridimensional.

Antes de mais nada é preciso afirmar que o enfoque de nossa abordagem é sobre as imagens planas que participam de um fenômeno psicológico fundamental para sua percepção como imagens tridimensionais. A imagem se constitui fisicamente como um fragmento de uma superfície plana, um objeto que pode ser manipulado, transportado e conhecido materialmente, como, por exemplo, o quadro, a fotografia e o filme. Mas sua configuração espacial geralmente oferece uma percepção que em

muito se assemelha à experiência da realidade. Esta percepção simultânea de uma superfície plana bidimensional e de um arranjo espacial tridimensional é o fenômeno conhecido como dupla realidade perceptiva das imagens. (Butruce, 2005, p. 16)

Para Martin (2013) o cinema dialoga com o espaço de duas maneiras: ou o constrói por inteiro e deixa o espectador degustar o ambiente pelos movimentos de câmera, ou então o produz através de uma sensação de presenciar um espaço único, no entanto, este ambiente é formado por uma justaposição e sucessão de espaços fragmentados que podem ou não ter uma relação em comum. Ainda assim, as duas cumprem um mesmo objetivo: a “construção de uma diegese, ou seja, uma formação imaginária e coerente sobre o real referido (Butruce, 2005, p.31)”.

Butruce (2005) sugere que ao se deparar com uma imagem cinematográfica, o espectador fica diante de um espaço que diferencia-se de maneira expressiva do seu espaço do cotidiano, ambiente esse que é a superfície da imagem. Todavia, o espectador não somente repara na superfície da imagem, mas também se conecta com o espaço representado na tela. É importante ressaltar que este espaço representado é um espaço tridimensional ilusório, como já explicado anteriormente, é formado pela união de instrumentos visuais que transmitem sensação de profundidade e dimensão à imagem, que apesar de ilusório, resguarda semelhanças ou analogias do ambiente real. Em outras palavras, ao assistir um filme, o espectador não somente enxerga a superfície da imagem, mas também recebe um convite ter uma experiência imersiva dentro do ambiente representado, que apesar de ser um espaço ilusório, através da tridimensionalidade provoca uma conexão com a vivência real do espectador. Essa conexão da superfície da imagem, o espaço bidimensional que a imagem é passada, e o espaço representado, o universo tridimensional, é imprescindível para uma compreensão e um mergulho do espectador na narrativa.

Com isso, podemos retornar ao conceito de “diegese“ que foi apresentado anteriormente. Butruce (2005) explana que a transformação da diegese em imagem, faz parte de um processo fundamental na representação do espaço, já que é nela que existe a construção visual da história. A narrativa deixa de ser apenas um escrito e toma forma com seus cenários, figurinos, locações, entre tantos outros componentes que dão corpo ao filme.

O que é necessário, em termos de tempo e espaço, para situar o espectador em relação à história? Qual o seu contexto, seu gênero, sua natureza psicológica? Quem são seus personagens? Quais cores e texturas melhor servirão ao visual desejado para o filme? Essas são questões essenciais a serem discutidas pela direção de arte com o diretor e o diretor de fotografia; é a partir delas e de suas respostas, aliadas às informações e indicações contidas no roteiro, que se inicia sua participação no processo de construção da imagem cinematográfica que, além de sua materialidade, constitui o universo diegético necessário à narrativa. (Vargas, 2014, p 65)

Em seu livro “Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro”, Hamburger (2014) disserta sobre os elementos essenciais para a construção do espaço representado, da imagem cinematográfica e do universo diegético da narrativa, alguns deles são: cenografia, cor, textura, objetos, figurino e maquiagem..

A cenografia vai muito além de levantar paredes, colocar uma porta aqui, retirar uma janela ali. Assim como os outros elementos, a cenografia está ali para informar o espectador sobre um período histórico, não é apenas um monumento, ele também responde de forma significativa à narrativa. Através dos cenários conseguimos enxergar coisas além objetos, conseguimos entender o cotidiano do personagem, se ele está feliz ou triste, se ali vive alguma criança, qual a classe social daquele protagonista.

No começo do cinema a cor não era levada como um critério importante nas produções cinematográficas, afinal, os filmes eram assistidos em preto e branco. No entanto, com o desenvolvimento do cinema e com a chegada da cor às telonas foi preciso criar uma nova harmonia na construção visual para que a cor não desviasse o foco do principal, a narrativa. Pensar em cor não é apenas um capricho ou um equilíbrio de matizes em tela, pensar em cor é enxergar que elas podem representar emoções, sentimentos, construir uma atmosfera, induzir um contraste.

Com a textura não é diferente, as cores podem ser planas, mas somadas a uma textura podem ganhar um novo significado. A experiência do cinema em seu espaço bidimensional da superfície da imagem pode gerar uma barreira em relação ao tato, mas cada espectador possui a sua vivência e a experiência fílmica pode despertar sensações e sentimentos. Mais que isso, a textura pode também caracterizar objetos, é através da textura que identificamos a idade de uma peça, o seu estado físico, se ele é macio ou áspero. A textura pode sozinha contar uma história.

Quando pensamos nos objetos que compõem a cena devemos lembrar que ele não está ali apenas para preencher um espaço vazio, cada peça ali foi, ou deve ser, escolhida por um motivo, objetos são símbolos, e são carregados de significados. O período e o espaço em que se passa a história podem ser representados apenas por objetos. Pensar na quantidade de pratos postos à mesa pode anunciar quantas pessoas estarão presentes na refeição, ou até uma cortina leve flutuando em uma janela pode denunciar que uma tempestade se aproxima.

O figurino e a maquiagem fazem parte da caracterização do ator. E com eles que a manifestação plástica do personagem é materializada. O tipo de tecido, as cores, acessórios e estilo, podem confessar aspectos psicológicos e emocionais de cada personagem. Outro ponto importante do figurino é a consciência da passagem de tempo no filme. Ao personagem trocar

de roupa podemos entender que não é mais o mesmo dia da cena anterior, mas caso o personagem apareça com a mesma roupa da primeira cena do filme, podemos estar diante de um flashback.

PARTE III - REFLEXÕES SOBRE O PERCURSO METODOLÓGICO

6. DA IDÉIA AO DESENVOLVIMENTO

Este trabalho descreve e simboliza de forma fundante o meu processo criativo. Por volta do meu quarto semestre eu tive a oportunidade de ter um contato mais presente com o método criativo da produção de um roteiro. Dentro da matéria de Argumento e Roteiro, ministrada pelo professor Pablo Gonçalves, nos foram solicitadas diversas atividades de escrita nas mais diferentes linguagens sendo ela contos, fotografias textuais, autoficção, etc. Sempre tive muita resistência em me envolver com a parte escrita, não no sentido de aviltar a área, mas de não sentir em mim a criatividade necessária para dar vida a uma história.

No entanto, no decorrer dessas atividades, consegui perceber que as ideias não precisavam necessariamente vir de dentro, pois algo no exterior, algum objeto, uma vestimenta, poderia ser o pontapé inicial de uma narrativa. E assim foi feito, e é dessa maneira que costumo escrever minhas histórias.

Nessa mesma disciplina desenvolvi e escrevi um roteiro piloto de uma série de ficção como trabalho final, que nasceu após uma viagem de metrô em que em uma certa estação entrou uma pessoa com um macacão muito específico e me fez disparar diversos questionamentos, como: e se todos aqui estivessem vestindo o mesmo macacão? Por que todos estariam vestindo o mesmo macacão? Seriam todos da mesma cor? Para onde estaríamos indo? As imaginadas respostas para essa pergunta deram corpo ao episódio piloto da série intitulada “Cruzeiro do Sul”, que em resumo, contava a história de uma sociedade pós-apocalíptica que vive em uma das estrelas da constelação Cruzeiro do Sul. Lá, todos os jovens que completam 18 anos deveriam se deslocar para uma outra estrela e depois de inúmeros treinamentos voltariam para suas casas como “cidadãos perfeitos”. Moldei todo o meu trabalho do “Pré-tcc” nesta ideia, no entanto durante as férias uma nova epifania surgiu. Sempre tive um fascínio por *motorhomes*⁷, desde o primeiro que eu vi em uma cena do *Scooby-Doo: O Filme* (2002), em que o Scooby e o Salsicha usam a Máquina de Mistério como casa.

⁷ *Motorhome* é basicamente um termo utilizado para nomear uma casa sobre rodas, semelhante a um trailer, só que com seu motor próprio.

Figura 2: Scooby-Doo e Salsicha fazem um lanche dentro da Máquina De Mistério



Scooby-Doo: O Filme - Warner Bros. Pictures (2002)

Após reassistir o filme nas férias me vieram novamente as “chuvas de questionamentos”. Se fosse para eu construir um *motorhome* para um filme, como ele seria? Por que seria um *motorhome* e não uma casa? Onde ele estaria? Estaria de passagem ou estaria fixo como o Scooby e o Salsicha? Se estivessem parados, por qual motivo estariam? Uma vez terminada a “chuva de questionamentos”⁸ continuei a assistir o filme. Alguns dias depois, andando por Brasília me deparei com um orelhão, e com ele vieram as perguntas: Alguém usa orelhão hoje em dia? E se um orelhão fosse a resposta para a história do *motorhome*? E se a pessoa vivesse num *motorhome* que foi feita pra viajar o mundo mas está parada perto de um orelhão por esse ser o único meio de comunicação que ele tem? Com essa última pergunta, e através da observação de objetos e de suas características, surgiu a premissa do curta-metragem “Pra Falar Comigo É Só Me Ligar”, através da observação do mundo e suposições de acontecimentos e não de um personagem em si ou uma trama muito bem estruturada.

⁸ Idealizei essa expressão para simbolizar e definir um método de questionar e coletar ideias. Penso que esta expressão não é um sinônimo de “chuva de ideias” uma vez que essa técnica é realizada com um propósito e em um espaço de tempo determinado. A “chuva de questionamentos” é algo que vem de forma intrínseca e natural, sem a necessidade de atingir alguma meta ou definir uma ideia, são apenas pensamentos soltos oriundos de experiências vividas.

7. PROCESSO CRIATIVO: ARTE

Como já enunciado algumas vezes, o processo criativo da arte se iniciou antes mesmo da concepção da história. O cinema brasileiro sempre foi algo que me cativou bastante, acredito que pela questão da representatividade como também o sentimento de “estar em casa”, que claramente não sentia enquanto assistia filmes *blockbusters*⁹ norte-americanos. Com isso, sempre que assistia filmes nacionais, a caracterização era algo que conquistava o meu olhar por todo o tempo de tela. Como retratar uma dona de casa? Como se vestiria um porteiro? Coisas que passam despercebidas no nosso cotidiano, mas que no momento de dar vida a um personagem, a direção de arte e o figurino precisam estar atentos e serem coesos com aquela realidade.

Então, sempre tive essa vontade de fazer um projeto em que as nossas raízes estivessem presentes em abundância, não que a história girasse em torno da caracterização, mas que a sua presença ali, seja grande ou pequena, fosse verossímil. E tendo em mãos todos os questionamentos apresentados no capítulo anterior, me surgiu essa vontade de, através da utilização desses elementos que remetem às nossas raízes, causar no espectador um reconhecimento instantâneo da nossa história.

Acredito que neste momento podemos retornar ao conceito de “lugares êmicos”, que Bauman (2001) defende. Pensando que este termo é utilizado para descrever espaços que possuem imensos significados e uma própria identidade cultural com sua história e tradições, e trazendo este conceito para a narrativa do filme, é necessário entender que lugar é esse em que Pedro está. Observando a narrativa se torna bem clara a percepção de que o personagem não é de lá, ele só está preso a essa cidade por conta de um motivo, dito isso, é importante perceber como este espaço pode interferir na narrativa e claro, na escolha dos elementos da arte. Então penso em estabelecer o conceito de “nossas raízes” de duas formas, uma delas presente na mercearia, com elementos da identidade cultural daquele espaço e suas tradições, a outra, apresentação das raízes que Pedro traz consigo em sua Kombi. Sendo assim, ambas as representações, somam e resultam na imensidão que é a cultura brasileira.

A partir disso iniciei o processo de buscar referências, essa etapa me acompanhou desde a origem até o último ponto final do projeto. Como Hamburger (2014) fala:

O primeiro contato com o universo de um novo projeto aciona a antena da curiosidade [...], o olhar atento vasculha ruas, livros, histórias em quadrinhos, pinturas, fotografias, à procura de sinais de identificação, pistas para a compreensão e estímulos para o desenho. (p. 31)

⁹ Produções de entretenimento, em grande maioria filmes, que recebe um grande investimento, alcança um enorme lucro e gera bastante lucro financeiro.

Com isso fui me alimentando das mais diversas fontes de inspiração, fóruns na internet, redes sociais, sites de buscas, filmes, canais de viajantes no youtube. Tudo que pudesse, de uma forma ou de outra, dar vida ao “Pra Falar Comigo É Só Me Ligar”. Esse processo de busca de referências, que nesse primeiro instante foi uma busca mais geral sem muito filtro, foi fundamental para ajudar na escrita do roteiro, diversas referências vistas em imagens posteriormente foram traduzidas em cenas no roteiro. No próximo capítulo este ponto será melhor detalhado.

As pesquisas em sua grande maioria, foram feitas com as mesmas palavras-chave, algumas delas foram: motorhomes, Kombi, Brasil, bar, mercearia de cidades do interior do país, pequenos comércios locais, etc. Começar as pesquisas com esses termos foi um ótimo pontapé inicial, pois delas, novos conceitos foram surgindo e novas estéticas sendo moldadas. Buscar referências em produções audiovisuais foi um estágio muito necessário. Neste estágio foi possível construir um panorama corpulento que sem dúvida deu o direcionamento para o restante da construção estética. Tiveram dois filmes que foram fundamentais para a construção do projeto neste estágio, *Nomadland* (2020) e *3 Minutos* (1999).

Em *Nomadland*, longa-metragem escrito e dirigido por Chloé Zhao e vencedor de 3 categorias na 93ª premiação do Oscar trouxe uma reflexão muito interessante. O filme apresenta uma personagem com uma jornada muito livre, pouco engessada e bem estruturada. A personagem está sempre solitária, mas não sozinha. Isso traz a sensação de que as pessoas, objetos e empregos servem para ela como uma maquiagem que mascara a solidão e ofuscam o sentimento solitário. Em termos estéticos o filme é frio e com pouco contraste, ideal para o que a história precisa passar.

Figura 3: Personagem Fern deitada em seu *motorhome*



Nomadland - Highwayman Films, Hear/Say Productions Cor Cordium Productions (2020)

No curta-metragem *3 minutos*, dirigido por Ana Luíza Azevedo, é um filme muito semelhante ao “Pra Falar Comigo É Só Me Ligar”, tanto em questões estéticas quanto por linguagem e narrativa. O filme aborda também essa questão da vida nômade em motorhomes, mas desta vez de artistas circenses. Aqui é possível enxergar essa possibilidade de uma casa sobre rodas, nela encontramos cozinha, sala de estar, que num primeiro momento parecem ser de uma casa de alvenaria, mas no decorrer da história percebemos que a história se passa em um lar móvel. Além da história ter uma relação com um orelhão, nesta narrativa o objeto também é um personagem importante.

Figura 4: Trailer circense próximo a um orelhão



3 minutos - Casa de Cinema de Porto Alegre (1999)

Após isso foi necessário centralizar todas essas imagens em um único espaço para começar a dar sequência à proposta estética do filme por meio do plano de arte. Com isso fiz duas pastas no meu computador, em uma coloquei todas as referências visuais para a Kombi do personagem e na outra, imagens que relacionadas à mercearia, as duas únicas locações em que se passa a história.

Outro ponto importante que guiou esse momento de busca por referências foi a necessidade de tentar entender o espaço na narrativa como um todo, e também o universo em que aquela história se passa. Por ter um objeto que nos dias de hoje entrou em desuso, o

orelhão, seria importante que os elementos da história conversassem com as experiências vividas nos anos 2000, não somente em cenografia, mas em todos os outros campos da arte.

Adentrando em alguns conceitos a começar pela cenografia, outro ponto desafiador era pensar em todos os espaços que estariam presentes naquela Kombi, afinal, ela seria a moradia de Pedro. Então pensar em como alocar inúmeros cômodos, como cozinha, sala de jantar, quarto, banheiro, quintal dentro de um espaço minúsculo, exigiu muita pesquisa. Cada espaço ali é valioso, e cada pedacinho conta uma história. Mas além disso, foi necessário pensar também no espaço do mercado e bar do Seu João e da Dona Rosa. Assim como a Kombi, o negócio desse casal estará presente no filme à sua maneira. Por ser dois espaços em um só, um mercado que divide uma loja com um bar, a pesquisa teve que ser dobrada. Neste ambiente a temática “coisas do Brasil” pôde ser usada sem economia.

Como desde o início era importante para mim ter uma representação muito presente da cultura brasileira, que por si só é bastante colorida e viva, era importante também levar em consideração o contraste com a história, que tem um tom mais frio por conta da solidão. Com isso veio a ideia de separar dois ambientes da história: a Kombi carregaria todas as influências da narrativa do Pedro e em contrapartida, o mercado e bar se banharia dos conceitos estéticos característicos do comércio brasileiro.

O conceito estético do filme foi moldado por 4 palavras: solidão, espera, fé e curiosidade. A solidão pois está presente em boa parte do filme, a solidão é a principal companhia do Pedro, a espera está relacionada com o motivo do personagem viver ali, ele espera a ligação, a fé e a curiosidade podem apontar como uma convicção profunda de Pedro que aquele orelhão irá tocar e que a espera dele por todo esse tempo poderá valer a pena. Se a história circulasse apenas em torno da solidão, sem nenhum peso, a estética seria erguida por elementos mais fechados e melancólicos, mas apesar da solitude, a narrativa também é regada por esperança e fé. A solidão pode estar presente, mas a convivência com a fé e espera por algo traz luz e cor para a vida de Pedro. Com isso, a paleta de cores foi formada por tons mais abertos e “esperançosos”, já o teor do filme, com sua solidão melancólica, estão presentes nas matizes das cores. Pensando nisso, outros elementos como objetos e figurinos foram sendo desenvolvidos até tudo se condensar no projeto de arte.

O projeto de arte tem uma função importantíssima, condensar em um documento de forma clara e objetiva o maior número de informações possíveis para traduzir a proposta estética para um leitor e o restante da equipe, além de ser responsável por manter a consistência visual previamente estabelecida por toda a duração do filme.

Pensar em como estruturar todas essas informações no documento também é algo que demanda cuidado e atenção. No meu projeto optei por abordar as informações não em um esquema de slides, mas em um documento contínuo em que não parece haver cortes ou quebras como acontecem em apresentações de slides. O motivo desta escolha é puramente por estética, sinto que esse modo “sem pausas” traz uma maior imersão ao leitor e possibilita um maior aproveitamento do espaço, não necessitando dividir em 3 slides um mesmo tópico, por exemplo.

8. PROCESSO CRIATIVO: ROTEIRO

Como o objetivo do trabalho era desenvolver um projeto de arte paralelo à escrita de um roteiro, muitos elementos da arte influenciaram na construção da história e vice-versa, elementos da narrativa contribuindo para a construção da estética do filme.

Neste processo, as respostas às “chuvas de questionamentos” apareceram. Tentar entender se tem algum motivo para a Kombi do personagem estar estacionada ao lado de um orelhão, entender se aquele orelhão tinha alguma relação com o personagem, se ele está sozinho. Todas as respostas são afirmativas. O princípio da solidão na narrativa está presente nesta situação: Pedro está com sua casa móvel, parada, à espera de uma ligação. Acredito que aqui estamos diante de um ponto muito interessante que estrutura a narrativa, a Kombi de Pedro foi construída com um único propósito, ser uma casa sobre rodas, um lar que caminha, no entanto parece que sua morada perdeu esse sentido, sua essência poderia estar perdida e agora enraizada. Uma contradição que enriquece as indagações dos espectadores.

Antes de desenvolver melhor as complexidades do personagem eu já tinha certeza de uma coisa, meu protagonista seria preto. Em todas as minhas oportunidades de escrever histórias o protagonismo preto sempre prevaleceu, agora não seria diferente. Essa necessidade de falar sobre o povo preto em produções cinematográficas, traz uma relevância muito grande em construções de narrativas. No caso de “Pra Falar Comigo É Só Me Ligar” pensar em escrever uma história para esse personagem preto, que seja cativante, encantador e magnético, e mais que isso, instigar o espectador a questionar construção e a representação de um personagem preto nas mais variadas linguagens e narrativas.

Logo no início da escrita do roteiro foi criada uma espécie de biografia do personagem. Esta biografia continha inúmeras informações sobre sua vida, desde o seu nascimento até o presente da história, informações do tipo: local de nascimento, primeiras memórias, existe algum trauma, onde vive hoje, etc. Essa etapa foi muito importante para entender se de alguma forma a vida interior do personagem influencia a vida exterior, como aponta Field (1982), e entender qual seria o tom do filme, se ele seria uma comédia ou um drama, por exemplo.

Algumas informações da vida interior (do nascimento à primeira cena) que moveram a história e formaram a vida exterior (da primeira cena até a última): Pedro ser um artista circense que após a morte dos pais, decidiu largar a vida no circo e com isso deixar muita história para trás; o motivo do Pedro ser tão fascinado pelo orelhão, já que é nele que o personagem espera receber a ligação; a razão pelo morango ser sua fruta preferida, que traz

um lembrança a sua infância e por ser a fruta preferida da sua mãe; entre outros elementos. Com isso foi possível construir as primeiras cenas.

Pensar na construção da narrativa foi uma experiência um tanto quanto prazerosa e criativa. Como em nenhum momento a ideia passou por ser uma “jornada de um herói” com inúmeros arcos e reviravoltas, boa parte da construção foi criada a partir de blocos de cenas, ou seja, pensar no cotidiano do Pedro e resumi-la em cenas individuais. Seria como colocar diversas cartas em cima de uma mesa e cada uma delas representar uma cena e que por mais que as cartas fossem embaralhadas e dispostas na mesa novamente, a ordem não ia interferir tanto no resultado final.

Daí, nasceu o primeiro tratamento, um momento de bastante experimentação e de reflexão, principalmente nas consequências que a vida interna proporciona na vida externa. Mais do que isso, também elementos da arte que demandam cenas específicas: como a cena da praia, que num primeiro instante leva o espectador a uma paisagem paradisíaca, mas na verdade é apenas uma transmissão de imagem na TV do bar; do acordeon que será tocado baladas circenses pelo personagem denunciando a sua vida interna, do banho a céu aberto que desafia o mapa de cômodos de uma casa sobre rodas, o crochê que além de ser uma ligação que o personagem tinha na vida interna com a mãe, na vida externa se torna um novo laço com a Dona Rosa; etc. Após a leitura do primeiro tratamento, tanto pela orientadora, quanto por alguns colegas surgiram algumas sugestões como: explorar mais a relação do Pedro com o Seu João e/ou a Dona Rosa; explorar o silêncio em cenas onde o Pedro se encontra mais introspectivo em suas ações, encontrar maneiras de externalizar um pouco da vida interna do personagem. Aproveitei este espaço de escuta para ouvir sugestões de outros e me distanciar um pouco da história para voltar nela posteriormente com a criatividade e a mente mais fresca.

Neste tempo de afastamento do roteiro optei por me dedicar mais na construção da estética do filme e encontrar, na arte, algo que poderia acrescentar e tornar mais coeso a aplicação desses feedbacks em um novo tratamento. Durante as pesquisas de referências visuais para a construção do universo do filme tiveram algumas situações e cenas que foram remodeladas por sugestão da arte que valem a pena comentar. No primeiro tratamento Pedro tocava um bongô, instrumento que revelaria sua vida interna já que o instrumento é fortemente usado em sua cidade natal, Salvador, porém, ao pensar em relacionar melhor o personagem com sua vida circense, optei por trocar o bongô pelo acordeon, que é um instrumento muito usado em bandas de circo.

Outro ponto muito importante que fazia falta no primeiro tratamento era deixar mais claro o motivo da espera do Pedro e a sua relação com o orelhão. Desde o começo não era do meu desejo transparecer todas as informações para o espectador, para mim era importante apenas apontar dicas do que poderia indicar aquela situação e que a resposta final seria dada pela interpretação daquele que assistisse o filme. Essa ideia de não entregar a história mastigada permaneceu, mas foi pensado também em uma maneira de dar uma oportunidade para que Pedro contasse a sua história, ou parte dela, com isso veio também esse convite de sair da vida externa e revisitar a vida interna através dos flashbacks. Através de um outro elemento pensado pela arte, Pedro retorna ao seu passado com imagens captadas por uma filmadora que ele leva consigo em sua casa. Esses momentos não revelam por completo o passado do personagem, mas servem como pistas. Mas além de rememorar o antigo, era importante também que na vida externa Pedro contasse com suas próprias palavras um pouco da sua história, foi aí que veio essa brecha para a personagem da Dona Rosa ganhar mais espaço na tela e dar essa segurança para Pedro nos contar um pouco mais sobre as suas razões para estar ali.

Essa ocasião trouxe um novo questionamento, pensar em Dona Rosa além de uma personagem secundária, mas uma personagem que vai tirar de Pedro informações que por ser tímido, ele jamais falaria se não tivesse segurança. Dona Rosa é uma personagem forte, religiosa e destemida, isso se torna muito evidente a cada cena em que ela retorna. Ela consegue o que quer, principalmente com seu esposo, o Seu João.

Pensar em como escrever o Seu João também teve sua complexidade. Ao contrário de sua esposa, pensei que a relação de Pedro e Seu João seria movida apenas pela necessidade e cordialidade, sem abertura de ambas as partes para construir relações e trocas mais profundas. As trocas dos dois personagens só ocorreriam se Pedro precisasse de algo do comércio e Seu João ou se ambos se encontrassem perto da Kombi de Pedro.

Complementando esse eixo das relações interpessoais de Pedro, pensei em outra maneira dele interagir com o mundo externo, através do rádio. Um personagem escutar uma estação de rádio poderia, em algumas narrativas, servir apenas de background da ambientação sonora, algo para preencher o vazio e o silêncio. Acredito que no primeiro momento em que temos a presença do rádio esta possa ser de fato a primeira função, mas com o desenrolar da cena e até mesmo da própria história, percebemos que o rádio tem uma função muito importante.

Após desenvolver boa parte dos elementos estéticos da arte e com os questionamentos oriundos dos feedbacks respondidos, foi dado início ao segundo tratamento. Agora o foco

seria amadurecer as ideias e dar um corpo maior para a história. Nesta etapa alguns diálogos foram melhorados, cenas novas foram acrescentadas. A mais relevante a ser citada é a da conversa de Pedro e Dona Rosa, em que somos apresentados de forma mais íntima ao passado do personagem. Agora a história está mais amadurecida, mas também aberta a mudanças até a sua primeira exibição.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta história não termina com a entrega desse memorial, pelo contrário, este projeto nada mais é do que um arremesso da história de Pedro para que em um momento, espero que o mais próximo possível, tome vida, saia do papel, e que coloque novamente o personagem em frente à uma plateia, não mais no circo, mas agora em um cinema.

Pensar na liberdade da direção de arte e a sua relação com a construção de uma história e estimular uma realocação de posição da área, veio com essa necessidade de experimentar novas possibilidades de fazer cinema, em criar um processo em que as etapas ocorrem de maneiras horizontais, sem que uma área se sobressaia à outra ou que limite o seu espaço. Vejo que essa modalidade de produção é viável e pode subsistir. Além do fato de que essa pesquisa poderá contribuir para o estudo e a valorização do departamento que continuamente é menosprezado.

Através da vasta pesquisa entre conceitos e teorias foi possível compreender que a construção de uma história pode e deve conter elementos que causem uma sensação de representação ao espectador perante a obra que ele assiste. No caso do “Pra Falar Comigo É Só Me Ligar”, foi referido que a condição da solidão na vida humana é um fator muito presente e que afeta as relações interpessoais na nossa sociedade e no seu espaço, a questão do pertencimento e da formação de identidade é algo natural e que não pode ser mudado. Com a arte não seria diferente, pensar na construção do personagem levando em consideração a vida que ele tem, sua bagagem e como ela afeta e cria a personalidade do personagem, atravessa e encontra a semelhança nas histórias reais.

Com isso, enfrentar o cotidiano no personagem em frente às telas e como guia da narrativa não carece da necessidade de defini-lo como banal ou irrelevante para a história. Todas as ações e as não-ações contam uma história, muitas vezes mais do que a própria palavra. E humanizar a história através desse ponto engrandece muito a narrativa e trabalha as mínimas nuances da estória que outrora eram ignoradas.

Construir uma estética e um projeto de arte é algo que demanda muito repertório e conhecimento da história que virá a ser contada. Levar esse desenvolvimento em paralelo com a escrita do roteiro tornou o processo muito mais completo e realizável, já que não seria necessário mudar uma parte da narrativa posteriormente por conta de uma observação da arte, nem ter que mudar completamente a proposta estética por conta de uma mudança na trama visto que as duas se complementam em todo o processo.

Espero que este trabalho possa contribuir para que novas histórias sejam criadas utilizando-se destes fundamentos e novos olhares sejam voltados para a direção de arte e sua profundidade. “Pra Falar Comigo É Só Me Ligar” está aí para convidar novos criadores a embarcar nesta dinâmica. Vejo que a história tem um grande potencial de incentivar a experimentação no cinema e nos seus modos de produção.

10. REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BUTRUCE, Débora Lúcia Vieira. **A direção de arte e a imagem cinematográfica: sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990**. Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2005.

CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de Cinema e Televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

COSTA, Wendell Marcel Alves da. **Espaços de solidão, estados de liminaridade: cidade e as ressonâncias da modernidade em A Cidade Onde Envelheço e O Homem das Multidões**. In: RUA[online]. n°. 24. Volume 1 –p. 85-101–e-ISSN 2179-9911 -junho/2018. Consultada no Portal Labeurb –Revista do Laboratório de Estudos Urbanos do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade.

COSTA, Wendell Marcel Alves da. **Um cinema de cidade: imagens do urbanismo em filmes brasileiro**. Sociabilidades Urbanas – Revista de Antropologia e Sociologia, v.3, n.7, p. 97-112, março de 2019. ISSN 2526-4702.

COSTA, Wendell Marcel Alves da. **Crônicas urbanas, espaços de solidão e afetos desestabilizados no cinema latino-americano**. Caderno Eletrônico de Ciências Sociais, 24 nov. 2020.

FARIAS, Ariane Avila Neto de. **A solidão e a individualidade do sujeito na pós-modernidade: uma análise sobre Reprodução, de Bernardo Carvalho**. Miguilim – Revista Eletrônica do Netlli, Crato, v. 6, n. 2, p. 58-72, maio-ago. 2017.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. 14ª edição. Rio de Janeiro: Objetiva LTDA, 1982.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. Editora Sebac São Paulo; São Paulo, 2014.

- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2013.
- MCKEE, Robert. Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2006.
- MEDEIROS, Rosa Maria Vieira. **Território, espaço de identidade**. In: SAQUET, M.A.; SPOSITO, E.S.(Orgs.). Territórios e territorialidades: teorias, processos e conflitos. São Paulo: Expressão Popular, 2009.
- MOLETTA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital (recurso eletrônico): uma proposta para produções de baixo custo** - [4. ed.]. - São Paulo: Summus, 2019.
- NOGUEIRA, C. **Estética do cotidiano no cinema brasileiro dos anos 2010**. Rebeca, v. 12, n. 1, 30 jul. 2023.
- NUNES, A. S. **DIREÇÃO DE ARTE EM CAMPO EXPANDIDO: Autonomia Criativa na Composição de Dramaturgias Plástico-Visuais**. Arte da Cena (Art on Stage), Goiânia, v. 5, n. 1, p. 103–141, 2019. DOI: 10.5216/ac.v5i1.59182. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/artce/article/view/59182>. Acesso em: 28 jun. 2023.
- PAIS, J. M. **Nos Rastos da Solidão deambulações sociológicas**. Porto: Âmbar, 2006.
- PUCCI JR, Renato Luiz. **Cinema pós-moderno**. In: MASCARELLO, Fernando (Org). História do cinema mundial. Campinas: Papyrus, 2008.
- SANTOS, Jair Ferreira dos. **O que é pós-moderno/Jair Ferreira dos Santos**. São Paulo: Brasiliense, 2004.
- SANTOS, Marcelo, Moreira. **A Direção de Arte no Cinema: uma abordagem sistêmica sobre seu processo de criação**. Revista Digital do LAV, vol. 10, núm. 1, Universidade Federal de Santa Maria, Brasil, 2017.

SAQUET, Marcos Aurelio. **Por uma abordagem territorial.** In: SAQUET, M.A.; SPOSITO, E.S.(Orgs.). Territórios e territorialidades: teorias, processos e conflitos. São Paulo: Expressão Popular, 2009.

SCHIMITT, Rafaela Borges da Costa. **Guia compacto para aprendizes de direção de arte.** Brasília, 2021

SURKALIM, D. L. et al. **The prevalence of loneliness across 113 countries: systematic review and meta-analysis.** British Medical Journal, 2022.

VARGAS, Gilka Padilha de. **Direção de arte: um estudo sobre sua contribuição na construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme Amarelo Manga / Gilka Padilha de Vargas.** - Porto Alegre, 2014.

11. REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

3 Minutos. Direção de Ana Luíza Azevedo, roteiro de Jorge Furtado. Brasil, Porto Alegre, 1999. (5min.)

Nomadland. Direção e roteiro de Chloé Zhao. Estados Unidos, 2020. (108 min.)

Scooby-Doo: O Filme. Direção de Raja Gosnell, roteiro de James Gunn. Estados Unidos, 2002. (88 min.)

12. APÊNDICES

12.1 Biografia do personagem¹⁰

Perfil básico	
Nome:	Pedro
Idade:	25 anos
Local de nascimento	Bahia
Onde mora atualmente	Interior de Minas Gerais
Profissão	Artista circense (mágico e acrobata)
Posição social	Pobre
Questões físicas	
Altura	1,80
Cor da pele	Preta
Cor dos olhos	Castanho
Cor/tamanho/textura do cabelo	Ppreto e cacheado, entre o 3B-3C
Características marcantes	Cicatriz na mão esquerda
Estilo de roupa	Roupas simples
Sofre de doenças crônicas	Início de depressão
Relações interpessoais do personagem	
Estilo de fala	Formal, de forma média para rápida
Características de fala	- Gesticula bastante quando ansioso - Evita contato visual

¹⁰ Modelo de questões baseadas na estrutura feita pelo blog Clube de Autores. Disponível em: <<https://blog.clubedeautores.com.br/2023/04/como-criar-personagens-para-uma-historia-de-ficcao.html>> Acesso em: 13 de set. de 2023.

	<ul style="list-style-type: none"> - Postura rígida - Bastante transparente (sentimentos e pensamentos) - Para desconhecidos que o veem na rua passa a impressão de uma pessoa solitária
O quão importante é o amor para ele e o que busca em um relacionamento?	É um fator principal na vida dele, que respeita a decisão do outro e que apesar da distância e dos obstáculos insiste nesse relacionamento
Quantas pessoas chorariam sua morte?	Talvez uma
O passado	
Cidade em que nasceu	Salvador - Bahia
Como foi sua criação	Extremamente leve e feliz. Nascido no circo, que naquela temporada passava por Salvador, Pedro foi criado no picadeiro do circo
Nível de escolaridade	Estudou até o ensino médio
Praticava esportes	Teatro, circo, sempre apaixonado por magia e acrobacias.
O que queria quando crescer	Mágico e acrobata
Quem foram suas referências (personalidades, desportistas)	Sua mãe
Eventos marcantes da sua infância	Quando a família de seu amor chegou ao circo
Primeira memória	Sua mãe“voando” no tecido acrobático em uma apresentação do circo

Memória mais triste	A morte da mãe que o fez deixar o circo e o amor da vida dele anos depois
Memória mais feliz	Primeira apresentação de mágica
Lembrança mais impactante	Primeira apresentação no tecido acrobático
Adjetivos de como ele era quando criança	Observador, criativo, agitado e falador
Família	
Quem são	Sua mãe faleceu, então o amor da sua vida, que ficou no circo, era sua única família
Idade (se vivo):	25 anos
Profissão/ocupação	Contorcionista e acrobata (lira aéreo)
Como é seu relacionamento com a personagem	Hoje não existe, mas depois da mãe era a pessoa mais importante na vida dele
Qual sua relação com os parentes mais distantes	O único meio de contato é um orelhão
Aspectos psicológicos	
O personagem é	Inteligente e estudioso, otimista, cheio de esperança, sonhador, para si. Para os outros: introvertido e solitário
Qual é o seu som favorito	Na escala do passado para o presente: A pessoa amada cantando > aplausos > chuva batendo no teto da sua Kombi (pois lembra aplausos)
Qual é o seu lugar favorito	Na escala do passado para o presente: picadeiro do circo > sua Kombi

Quais segredos ele guarda? Qual é o mais importante e por quê?	Talvez quem poderia ser a pessoa que ele espera a ligação
O que ele mais deseja?	Receber a ligação da pessoa que ele ama
Maior defeito	Rabugento
Melhor qualidade	Perseverança
Maior medo	A solidão
Qual é a sua maior conquista	Sua Kombi
Como ele define a felicidade	Estar acompanhado do Amor
Seu humor habitual é	Neutro, desanimado, estressado, sempre oscilando
Ele sofre de algum transtorno ou distúrbio mental	Depressão e ansiedade. Fazendo com que ele se isole dentro de sua Kombi e não interaja com as pessoas que moram na rua. Conversa apenas quando demoram no orelhão ou quando precisam de algo no comércio da frente
O que o deixa entediado	A espera
O que o deixa com raiva	Quando usam o orelhão, quando ligam para outra pessoa e o barulho
Quais qualidades ele valoriza em uma pessoa	A lealdade
Em quais situações ele está disposto a quebrar seus princípios	Amor

12.2 Primeiro Tratamento

Pra falar comigo é só ligar

Darkyson Gonçalves

darkysongoncalves@gmail.com

1 EXT. PRAIA/MAR - DIA 1

Ondas agitadas ocupam toda a tela. O barulho do mar se funde com vozerios e canto de pássaros.

2 INT. KOMBI - DIA 2

Em close, PEDRO, 25 anos e negro, está sentado em sua Kombi com os pés para fora.

3 INT. MERCEARIA - DIA 3

Na TV, a imagem da praia. SEU JOÃO, 65 anos e negro, está atrás do balcão etiquetando caixas de leite.

SEU JOÃO
(falando alto)
Que falta faz uma praia aqui né.
Acredita que a mais perto daqui fica
só lá em Espirito Santo?

4 EXT. KOMBI - DIA 4

Pela primeira vez o interior da Kombi é visto. O automóvel fica do outro lado oposto ao bar. Ao seu lado, um orelhão.

PEDRO
(se levantando)
Eu prefiro água doce.

5 INT. KOMBI - DIA 5

Pedro se levanta, vai até a geladeira, retira uma vasilha com morangos, coloca em uma tigela, os lava e retorna para onde estava sentado e volta a observar o mar na TV.

6 EXT. RUA - DIA 6

DONA ROSA, 60 anos e branca, aparece com um carrinho de verduras e para em frente ao bar.

DONA ROSA
(ofegante)
Olha, eu já falei pra você que eu não
dou conta de ficar fazendo feira dia
sim dia não. Onde já se viu uma
mercearia que não tem um tomate, uma
cebola?

SEU JOÃO
 (enquanto pega o carrinho)
 E você quer que eu faça o que?

DONA ROSA
 (respirando fundo)
 Eu não vou nem te responder João
 Augusto. Leva isso aí lá para dentro e
 pede pra Márcia descascar a abóbora.

Seu João some com o carrinho.

Pedro observa tudo atento.

Dona Rosa percebe o olhar de Pedro e o encara.

DONA ROSA
 Pedro, chegou de novo aquele negócio
 pra você. Quando o carteiro chegou
 acho que você tava dormindo.

Pedro se levanta.

PEDRO
 (pegando a revista)
 Seu João já me deu, Dona Rosa. Muito
 obrigado.

Dona Rosa entra.

Pedro joga a revista no canto em cima de muitas outras.

7 INT. KOMBI - NOITE 7

Pedro cozinha na sua Kombi.

8 EXT. KOMBI - DIA 8

Pedro prepara o seu banheiro para tomar banho.

Pedro abre o porta mala, retira o deck de madeira e coloca no
 chão.

Pedro posiciona a cortina que forma uma espécie de cabine.

Pedro banha enquanto observa o céu acima de sua cabeça.

9 INT. KOMBI - DIA 9

Pedro está sentado no banco do motorista.

Pedro brinca com o volante como se estivesse dirigindo.

Pedro pega a revista do monte, tira o plástico e folheia o periódico. É uma revista sobre viajar ao redor do mundo.

Pedro devolve a revista ao monte e encara o orelhão.

10 EXT. KOMBI - DIA

10

Pedro está sentado na calçada escorado na Kombi tocando bongo com bastante concentração.

PESSOA 1, 30 anos, chega no orelhão e começa a discar.

PESSOA 1

(falando alto)

Ô, da Kombi. Dá pra parar um minutinho aí? Tô tentando fazer uma ligação.

Pedro abaixa a cabeça envergonhado, dá a volta e entra na Kombi.

PESSOA 1

Muito que boa tarde, minha paixão.
Quase que não chego aqui.

Pedro observa a conversa escondido em sua Kombi.

PESSOA 1 (CONT'D)

Nossa, foi complicado, minha princesa,
você nem imagina.

Pedro pega seu bongo e volta a tocar, mas dessa vez com mais força.

11 EXT. KOMBI - NOITE

11

A rua está escura, apenas a luz do porte ilumina a cena.

Pedro está fazendo polichinelos encarando o orelhão.

PEDRO

(ofegante)

quarenta e cinco...quarenta e
seis...quarenta e sete... quarenta e
oito...quarenta e nove... cinquenta.

Pedro se joga no chão aliviado.

CUT TO:

12 EXT. ORELHÃO - NOITE 12

Sentado no chão, apoiado no orelhão, Pedro acende um cigarro e encara a rua vazia e silenciosa.

13 INT. KOMBI - DIA 13

Pedro prepara seu café da manhã.

A pia está cheia de louça.

Pedro pega uma xícara suja, passa uma água e coloca o café.

Pedro passa da cozinha para o banco do carona e come seu lanche.

14 INT. KOMBI - DIA 14

Pedro está revirando um baú de roupas enquanto ouve rádio.

RADIALISTA

Boa tarde pra você sintonizado na
Radio Onda FM. Sejam todos bem vindos
ao Ondas do coração.

Vinheta do programa.

Pedro tira as roupas do baú e pega um balde.

RADIALISTA (CONT'D)

Vamos iniciar o programa de hoje
contando a história da Jaqueline.
Jaqueline, ou Jack, Vamos falar Jack
né? Então, Jack, trabalhava em uma
grande empresa, e um dia, casualmente,
ela teve um encontro com o rapaz do TI
no elevador.

Pedro percebe que não tem mais sabão para lavar as roupas.

Irritado ele vai até a mercearia.

Nesse trajeto ainda escutamos a rádio.

RADIALISTA (CONT'D)

No momento que ela bateu o olho no
rapazote ela se apaixonou. Ela conta
que nesse mesmo dia ela teve um
probleminha na sua máquina e precisou
pedir suporte para a equipe de TI. E
quem veio arrumar a máquina da Jack?

MERCEARIA

Seu João também está sintonizado na mesma rádio.

RADIALISTA (CONT'D)

Não, não foi o rapaz do elevador. Mas vocês sabem como é o destino. Tempos depois a máquina da amiga da Jack deu pane e agora sim o queridinho do elevador veio para a sala.

Pedro passeia apressado entre as prateleiras.

RADIALISTA (CONT'D)

A Jack não perdeu tempo e começou a flertar com o garoto.

SEU JOÃO

Precisa de ajuda, meu filho?

RADIALISTA

Mas ele tava muito concentrado na arrumação da máquina.

PEDRO

É... eu queria aqueles detergente em pó de lavar roupa.

RADIALISTA

Alguns dias depois teve uma comemoração na empresa. A Jack deu seus pulos e conseguiu o MSN do rapaz.

SEU JOÃO

Fica no final ali, ó, na parte de baixo.

Pedro pega a caixa e vai até Seu João.

RADIALISTA (CONT'D)

Conhecido como robertinho2000, olha só, ele tem nome. E a partir disso começaram a conversar.

RADIALISTA

Após meses de conversas e encontros, eles começaram a namorar.

SEU JOÃO

Só isso mesmo?

Pedro assente com a cabeça.

RADIALISTA (CONT'D)

Eles pareciam felizes. No entanto, quatro meses depois,

SEU JOÃO

Tá, R\$ 2,50.

Pedro pega o dinheiro do bolso, paga e volta para a sua Kombi.

Até sair da mercearia e chegar na sua Kombi, ainda é possível ouvir a rádio.

RADIALISTA (CONT'D)

Jack recebeu uma mensagem no MSN de outra pessoa que revelou que robertinho2000 estava envolvido em relações paralelas e experimentando "coisas novas". Você sabe, né? O famoso chifre.

KOMBI

Pedro volta a revirar o baú, encontra uma câmera filmadora, olha para ela, coloca ela no canto e volta a mexer nas roupas.

RADIALISTA (CONT'D)

Jack ficou devastada, e com razão né. Começou a chorar no meio do trabalho, suas colegas ficaram preocupadas e tudo mais.

PEDRO sai e dá a volta na Kombi com as roupas no braço, joga no chão e enche o balde com água, na torneira acoplada no automóvel.

RADIALISTA (CONT'D)

Mas não para por aí, mais tarde, a Jack descobriu que sua amiga, amiga entre aspas, né? Lembra da amiga da Jack que o robertinho2000 foi arrumar a máquina na mesma semana que a da Jack estragou?

PEDRO joga o detergente em pó no balde e coloca as roupas e mexe.

RADIALISTA (CONT'D)

Então, ela mesma, ela estava envolvida com ele há quase um mês e sabia de tudo, mas não havia dito nada para respeitar o espaço profissional.

Pedro segue mexendo as roupas.

RADIALISTA (CONT'D)

Olha, vou até encerrar essa história por aqui. Pobre Jack. Agora quero saber de você. Pegue o telefone agora...

Pedro encara o orelhão.

RADIALISTA (CONT'D)
e ligue 553442 e conte o que você
achou desse caso. Ou quem sabe, conte
sua história.

Pedro enfia a mão pela janela e anota o número num papel.

PEDRO
5.5.3.4.4.2

CUT TO:

15 INT. KOMBI - DIA 15

Pedro abre o armário e começa a retirar tudo que está lá dentro.

Os objetos retirados dão a entender que são coisas de mágico/palhaço.

Pedro olha em volta da Kombi com olhar perdido.

Pedro encontra a câmera filmadora no balcão e liga o aparelho.

FLASHBACK PARA:

16 INT. CAMARIM - NOITE 16

Na filmagem, Pedro está em um camarim se maquiando. Pedro é visto pelo reflexo do espelho. Apenas a silhueta da pessoa que filma é vista.

ENCERRAR FLASHBACK

17 INT. KOMBI - DIA 17

Pedro passa o vídeo.

FLASHBACK PARA:

18 INT. PICADEIRO DO CIRCO - NOITE 18

Na filmagem, de costas para a câmera, Pedro está no picadeiro do circo fazendo um número de mágica.

ENCERRAR FLASHBACK

19 INT. KOMBI - DIA 19

Pedro passa o vídeo.

FLASHBACK PARA:

20 EXT. ORELHÃO - DIA 20

Na filmagem, Pedro está no orelhão.

PEDRO

(olhando para a câmera)

Tão me ligando aqui, essa questão de agenda cheia é bem complicado, né?

Pedro tira o telefone do gancho e coloca no ouvido.

PEDRO (CONT'D)

Isso, Pedro Piolin... Sim, do circo Piolin... Mágico, acrobata, palhaço, tudo o que precisar... Aham... Pra falar comigo é só ligar no...

Pedro chama a câmera.

PEDRO (CONT'D)

(apontando para o número do orelhão)

3.3.5.4.8.2

Pedro coloca o telefone no gancho.

PEDRO (CONT'D)

(olhando para a câmera)

Olha só os meus fãs.

A câmera vira, a rua está vazia, a mercearia está aberta.

ENCERRAR FLASHBACK

21 INT. KOMBI - DIA 21

O orelhão toca.

Pedro larga a câmera e corre para atender.

PEDRO

Alô? Aqui é o Pedro Piolin... Piolin...Que? Queijo e Leite? ... Ah ... (abaixando a cabeça) vou chamar, um momento.

Pedro solta o telefone que fica balançando pelo fio.

Pedro segue em direção à mercearia

PEDRO (CONT'D)
(falando alto)
Seu João, é pra você, fornecedor do
queijo e leite. Algo assim.

CUT TO:

22 EXT. ORELHÃO - NOITE 22

Pedro encara o orelhão, logo depois o rodeia por algumas vezes.

Pedro provoca tirar o telefone do gancho, mas hesita.

CUT TO:

23 EXT. ORELHÃO - DIA 23

Pedro está dormindo nos pés do orelhão.

24 EXT/INT. KOMBI - DIA 24

Chove.

Pedro retira um lençol que está no varal de forma apressada e entra na Kombi.

Pedro dobra o lençol e abre o armário para guardá-lo.

Ao abrir o armário, Pedro encontra uma caixa de baralho.

Pedro pega a caixa, coloca a lençol no lugar e se senta no colchão.

Pedro abre a caixa de baralhos e retira as cartas.

Pedro começa a embaralhar as cartas de maneira hipnotizante.

PEDRO
(sorrindo)
Esse é o um dos mais clássicos. Vou
embaralhar aqui e vou querer que você
retire uma carta, tá bom?

Pedro abre um leque com as cartas.

PEDRO (CONT'D)
 (apontando o leque para a janela)
 Tira uma carta e não me mostra.

Pedro tira uma carta e gruda na janela da Kombi.

PEDRO (CONT'D)
 (embaralhando as cartas)
 Vou fazer esse movimento e quando você
 quiser, só falar "para" que eu vou
 parar e você coloca a carta no meio.

Pedro abre o baralho.

PEDRO (CONT'D)
 Para.

Pedro para o baralho, tira a carta da janela e coloca no monte.

PEDRO (CONT'D)
 Muito bem. As vezes em meio a essa
 multidão você pode se sentir sozinho.

Pedro abre o baralho em leque.

PEDRO (CONT'D)
 Esperando alguém para te escolher, já
 que você foi a carta escolhida. Mas
 nem sempre é tão simples assim. A sua
 carta era essa?

Pedro mostra exatamente a carta que havia sido escolhida.

25 EXT. RUA/KOMBI - DIA

25

Pedro está em um chafariz enchendo baldes de água.

Pedro vai em direção à Kombi carregando os baldes.

Pedro usa uma escada para colocar a água dos baldes na caixa de água.

Pedro volta para o chafariz.

CUT TO:

26 INT. KOMBI - NOITE

26

Pedro lê a revista.

CANTOR O.S
Um, dois, som teste.

Sons de teclado.

CANTOR O.S PEDRO
Um, dois, som teste. Não.não.não

Pedro levanta e olha pela cortina.

Um palco é montado em frente a mercearia do Seu João.

CUT TO:

27 INT. KOMBI - NOITE 27

A música da festa está muito alta.

Pedro está agachado no chão da sua Kombi.

Pedro vê um rapaz chegando perto da Kombi.

O rapaz mijá na roda do veículo.

PEDRO
(gritando e batendo na janela)
Ei, filho da puta, sai daí. Vai mijar
em outro lugar. Canalha.

O rapaz se assusta e sai rapidamente.

28 INT/EXT. KOMBI - DIA 28

Pedro acorda e sai da Kombi.

A rua está completamente suja da festa.

Pedro respira fundo, pega uma vassoura e começa a limpar em volta da Kombi.

SEU JOÃO
Meu filho, deixa isso aí. Rosinha já
vem pra dar uma limpada na rua. Ontem
o negócio ferveu, né?

Dona Rosa chega com uma vassoura na mão.

DONA ROSA
Eu? Eu não vou tirar uma latinha dessa
rua. Toma (entregando a vassoura para
o Seu João), você que inventou essa

palhaçada, você que arrume. E ande logo que hoje é domingo, tem romaria e a santa vai passar aqui na rua.

CUT TO BLACK

29 EXT. ORELHÃO - NOITE

29

Um holofote é ligado no orelhão.

A romaria aparece na esquina da rua.

Pedro sai da sua Kombi e se ajoelha em frente ao orelhão.

A romaria vem se aproximando de Pedro.

No momento em que a santa passa atrás de Pedro ele faz o sinal da cruz e inicia uma prece.

30 EXT. KOMBI - DIA

30

Pedro está mexendo no motor da Kombi.

Seu João se aproxima.

SEU JOÃO

Meu filho vai dar uma volta?

PEDRO

Não, não. Só dando uma olhada mesmo.

SEU JOÃO

E ainda funciona?

PEDRO

Por que não funcionar...

Pedro é interrompido com o som do orelhão e se levanta rapidamente.

SEU JOÃO

É pra mim. 14h em ponto.

Seu João caminha até o orelhão e atende a ligação.

SEU JOÃO (CONT'D)

(colocando o telefone no ouvido)

Mas olha que pra fazer negócio o senhor é pontual, né? (risos)

31 INT. KOMBI - NOITE 31

Pedro está sentado em sua cama fazendo crochê ouvindo radio.

RADIALISTA
(vinheta)
Radio OndaFM, SHUAA...

PEDRO
(cantarolando)
Radio OndaFM, SHUAA...

RADIALISTA
Radio Onda FM, oito e meia da noite.
Venha navegar nas melhores ondas
sonoras.

Entra vinheta da rádio e logo começa uma música romântica.

Pedro ainda fazendo crochê começa a cantar.

Pedro encara a filmadora.

Pedro respira fundo.

Pedro hesita, mas logo depois pega a filmadora e liga.

FLASHBACK PARA:

32 EXT. PRAIA/MAR - DIA 32

A música ainda continua.

Pedro está dançando na praia para a câmera.

Pedro toma a câmera da mão da pessoa que está filmando e começa a filmar a paisagem.

ENCERRA FLASHBACK

33 INT. KOMBI - NOITE 33

A música ainda continua.

Pedro passa o vídeo.

FLASHBACK PARA:

34 INT. RESTAURANTE - DIA 34

A música ainda continua.

Pedro filma a comida.

Pedro levanta a câmera para mostrar a pessoa que está do outro lado da mesa, mas a visão da câmera é obstruída.

ENCERRAR FLASHBACK

35 INT/EXT. KOMBI/ORELHÃO - NOITE

35

Pedro joga a câmera na cama.

Pedro pega um papel que estava sob o balcão.

Pedro sai da Kombi e vai em direção do orelhão.

Pedro disca o número que está anotado no papel.

Pedro espera.

ATENDENTE

Radio OndaFM, como podemos ajudar?

PEDRO

Tenho uma história para contar para o programa Ondas do Coração. É o seguinte: eu tinha um amor, eu tenho um...

A câmera vai se afastando enquanto Pedro segue falando, porém quanto mais a câmera afasta mais difícil fica de ouvir.

CRÉDITOS SOBEM

12.3 Segundo Tratamento



Pra falar comigo é só ligar

Darkyson Gonçalves

2º Tratamento

darkysongoncalves@gmail.com

1 EXT. PRAIA/MAR - DIA 1

Ondas agitadas ocupam toda a tela. O barulho do mar se funde com vozerios e canto de pássaros.

2 INT. KOMBI - DIA 2

Em close, PEDRO, 25 anos e negro, está sentado em sua Kombi com os pés para fora.

3 INT. MERCEARIA/BAR - DIA 3

Na TV, a imagem da praia. SEU JOÃO, 65 anos e negro, está atrás do balcão secando copos. O negócio do Seu João é uma Mercearia e um Bar, de um lado da loja mercearia, do outro um bar e em cima, no sobrado, sua casa.

SEU JOÃO

(falando alto)

Que falta faz uma praia aqui né.

Acredita que a mais perto daqui fica só lá em Espirito Santo?

4 EXT. KOMBI - DIA 4

Pela primeira vez a Kombi é vista, ela parece velha por conta do tempo, mas é bem conservada, as portas laterais ficam voltadas para a mercearia/bar. Seu interior está repleto de itens comuns à uma casa: geladeira, fogão, pia. Diversos elementos com referência a circo estão espalhadas pelo seu interior. Ela fica bem próxima à mercearia/bar, do outro lado da rua, que é estreita. Ao seu lado, um orelhão.

PEDRO

(se levantando)

Eu prefiro água doce.

5 INT. KOMBI - DIA 5

Pedro se levanta, vai até a geladeira, retira uma vasilha com morangos, coloca em uma tigela, os lava e retorna para onde estava sentado e volta a observar o mar na TV.

6 EXT. RUA - DIA 6

DONA ROSA, 60 anos e branca, aparece com um carrinho de verduras e para em frente ao bar.

DONA ROSA

(ofegante)

Olha, eu já falei pra você que eu não

dou conta de ficar fazendo feira dia sim dia não. Onde já se viu uma mercearia que não tem um tomate, uma cebola? Você só se importa com o bar, porque pros outros não pode faltar nada.

SEU JOÃO

(enquanto pega o carrinho)

E você quer que eu faça o que?

DONA ROSA

(respirando fundo)

Eu não vou nem te responder João Augusto. Leva isso aí lá para dentro e pede pra Márcia descascar a abóbora.

Seu João pega com o carrinho.

SEU JOÃO

(sumindo com o carrinho)

Mas também, fica querendo andar léguas com esse sapato aí.

Pedro observa tudo atento.

Dona Rosa bufa.

Dona Rosa percebe o olhar de Pedro e o encara.

DONA ROSA

Pedro, chegou de novo aquele negócio pra você. Quando o carteiro chegou acho que você tava dormindo.

Pedro se levanta.

PEDRO

(pegando a revista)

Seu João já me deu, Dona Rosa. Muito obrigado.

Dona Rosa entra.

Pedro joga a revista no canto em cima de muitas outras.

7 INT. KOMBI - NOITE

7

Pedro cozinha na sua Kombi.

- 8 EXT. KOMBI - DIA 8
- Pedro prepara o seu banheiro para tomar banho.
- Pedro abre o porta mala, retira o deck de madeira e coloca no chão.
- Pedro posiciona a cortina que forma uma espécie de cabine.
- Pedro se banha enquanto observa o céu acima de sua cabeça.
- 9 INT. KOMBI - DIA 9
- Pedro está sentado no banco do motorista.
- Pedro brinca com o volante como se estivesse dirigindo.
- Pedro pega a revista do monte, tira o plástico e folheia o periódico. É uma revista sobre viajar ao redor do mundo.
- Pedro devolve a revista ao monte e encara o orelhão.
- 10 EXT. KOMBI - DIA 10
- Pedro está sentado na calçada escorado na Kombi tocando uma balada circense no acordeom com bastante concentração.
- PESSOA 1, 30 anos, chega no orelhão e começa a discar.
- PESSOA 1
(falando alto)
Ô, da Kombi. Dá pra parar um minutinho
aí? Tô tentando fazer uma ligação.
- Pedro abaixa a cabeça envergonhado, dá a volta e entra na Kombi.
- PESSOA 1
Muito que boa tarde, minha paixão.
Quase que não chego aqui.
- Pedro observa a conversa escondido em sua Kombi.
- PESSOA 1 (CONT'D)
Nossa, foi complicado, minha princesa,
você nem imagina.
- Pedro pega seu acordeom e volta a tocar, mas dessa vez com mais alto.

11 EXT. KOMBI - NOITE 11

A rua está escura, apenas a luz do poste ilumina a cena.

Pedro está fazendo polichinelos encarando o orelhão.

PEDRO
(ofegante)
quarenta e cinco...quarenta e
seis...quarenta e sete... quarenta e
oito...quarenta e novee... cinquenta.

Pedro se joga no chão aliviado.

CUT TO:

12 EXT. ORELHÃO - NOITE 12

Sentado no chão, apoiado no orelhão, Pedro acende um cigarro e encara a rua vazia e silenciosa.

13 INT. KOMBI - DIA 13

Pedro prepara seu café da manhã.

A pia está cheia de louça.

Pedro pega uma xícara suja, passa uma água e coloca o café.

Pedro passa da cozinha para o banco do carona e come seu lanche.

14 INT. KOMBI - DIA 14

Esta cena foi pensada para ser um plano sequência.

Pedro está revirando um baú de roupas enquanto ouve rádio.

RADIALISTA
Boa tarde pra você sintonizado na
Radio Onda FM. Sejam todos bem vindos
ao Ondas do coração.

Vinheta do programa.

Pedro tira as roupas do baú e pega um balde.

RADIALISTA (CONT'D)
Vamos iniciar o programa de hoje
contando a história da Jaqueline.
Jaqueline, ou Jack? Vamos falar Jack

né? Então, Jack, trabalhava em uma grande empresa, e um dia, casualmente, ela teve um encontro com o rapaz do TI no elevador. Pra senhora que não sabe, TI é Técnico de Informática, se tem um jovem aí na sua casa é certeza que ele vai querer ser isso quando crescer.

Pedro percebe que não tem mais sabão para lavar as roupas.

Irritado ele vai até a mercearia/bar.

Como a Kombi está próxima a mercearia/bar é possível ouvir a rádio no caminho. O volume do rádio vai diminuindo.

RADIALISTA (CONT'D)

Mas continuando... No momento que ela bateu o olho no rapazote ela se apaixonou. Ela conta que nesse mesmo dia ela teve um probleminha na sua máquina e precisou pedir suporte para a equipe de TI. E quem veio arrumar a máquina da Jack?

MERCEARIA/BAR

Seu João está no lado do bar e também está sintonizado na mesma rádio. O volume do rádio sobe novamente.

RADIALISTA (CONT'D)

Não, não foi o rapaz do elevador. Mas vocês sabem como é o destino. Tempos depois a máquina da amiga da Jack deu pane e agora sim o queridinho do elevador veio para a sala.

Pedro passeia apressado entre as prateleiras.

RADIALISTA (CONT'D)

A Jack não perdeu tempo e começou a flertar com o garoto.

SEU JOÃO

Precisa de ajuda, meu filho?

RADIALISTA

Mas ele tava muito concentrado na arrumação da máquina.

PEDRO

É... eu queria aqueles detergente em pó de lavar roupa.

RADIALISTA

Alguns dias depois teve uma comemoração na empresa. A

SEU JOÃO

Fica no final ali, ó, na parte de baixo.

Jack deu seus pulos e conseguiu o MSN do rapaz.

Pedro pega a caixa e vai até Seu João.

RADIALISTA (CONT'D)
Conhecido como robertinho2000, olha só, ele tem nome. E a partir disso começaram a conversar.

PEDRO
(apontando para as garrafas)
Me dá uma dose daquela ali.

RADIALISTA
Após meses de conversas e encontros, eles começaram a namorar.

SEU JOÃO
Só isso mesmo?

Pedro assente com a cabeça e toma a dose.

RADIALISTA (CONT'D)
Eles pareciam felizes. No entanto, quatro meses depois,

Pedro pega o dinheiro do bolso, e entrega a Seu João mas ele não pega.

RADIALISTA (CONT'D)
Jack recebeu uma mensagem no MSN de outra pessoa

SEU JOÃO
(apontando)
Lá do outro lado.

Pedro e Seu João caminham até o lado da mercearia onde fica o caixa.

Pedro paga.

Até sair da mercearia/bar e chegar na sua Kombi, ainda é possível ouvir a rádio.

RADIALISTA (CONT'D)
Jack recebeu uma mensagem no MSN de outra pessoa que revelou que robertinho2000 estava envolvido em relações paralelas e experimentando "coisas novas". Você sabe, né? O famoso chifre.

KOMBI

Pedro volta a revirar o baú, encontra uma câmera filmadora, olha para ela, coloca ela no canto e volta a mexer nas roupas.

RADIALISTA (CONT'D)

Jack ficou devastada, e com razão né. Começou a chorar no meio do trabalho, suas colegas ficaram preocupadas e tudo mais.

PEDRO sai e dá a volta na Kombi com as roupas no braço, joga no chão e enche o balde com água, na torneira acoplada no automóvel.

RADIALISTA (CONT'D)

Mas não para por aí, mais tarde, a Jack descobriu que sua amiga, amiga entre aspas, né? Lembra da amiga da Jack que o robertinho2000 foi arrumar a máquina na mesma semana que a da Jack estragou?

PEDRO joga o detergente em pó no balde e coloca as roupas e mexe.

RADIALISTA (CONT'D)

Então, ela mesma, ela estava envolvida com ele há quase um mês e sabia de tudo, mas não havia dito nada para respeitar o espaço profissional.

Pedro segue mexendo as roupas.

RADIALISTA (CONT'D)

Olha, vou até encerrar essa história por aqui. Pobre Jack. Agora quero saber de você. Pegue o telefone agora...

Pedro encara o orelhão e depois volta a mexer nas roupas.

RADIALISTA (CONT'D)

e ligue 553442 e conte o que você achou desse caso. Ou quem sabe, conte sua história.

Toca vinheta da rádio.

RADIALISTA (CONT'D)

(vinheta)

Ondas do Coração, fale comigo. 5.5.3.4.4.2

PEDRO

(cantarolando)

Ondas do Coração, fale comigo. 5.5.3.4.4.2

CUT TO:

15 INT. KOMBI - DIA 15

Pedro abre o armário e começa a retirar tudo que está lá dentro.

Os objetos retirados dão a entender que são coisas de mágico/palhaço.

Pedro olha em volta da Kombi com olhar perdido.

Pedro encontra a câmera filmadora no balcão e liga o aparelho.

FLASHBACK PARA:

16 INT. CAMARIM - NOITE 16

Na filmagem, Pedro está em um camarim se maquiando. Pedro é visto pelo reflexo do espelho. Apenas a silhueta da pessoa que filma é vista.

ENCERRAR FLASHBACK

17 INT. KOMBI - DIA 17

Pedro passa o vídeo.

FLASHBACK PARA:

18 INT. PICADEIRO DO CIRCO - NOITE 18

Na filmagem, de costas para a câmera, Pedro está no picadeiro do circo fazendo um número de mágica.

ENCERRAR FLASHBACK

19 INT. KOMBI - DIA 19

Pedro passa o vídeo.

FLASHBACK PARA:

20 EXT. ORELHÃO - DIA 20

Na filmagem, Pedro está no orelhão.

PEDRO

(olhando para a câmera)

Tão me ligando aqui, essa questão de agenda cheia é bem complicado, né?

Pedro tira o telefone do gancho e coloca no ouvido.

PEDRO (CONT'D)
 Isso, Pedro Piolin... Sim, do circo
 Piolin... Mágico, acrobata, palhaço,
 tudo o que precisar... Aham... Pra
 falar comigo é só ligar no...

Pedro chama a câmera.

PEDRO (CONT'D)
 (apontando para o número do
 orelhão)
 3.3.5.4.8.2

Pedro coloca o telefone no gancho.

PEDRO (CONT'D)
 (olhando para a câmera)
 Olha só os meus fãs.

A câmera vira, a rua está vazia, a mercearia/bar está aberta.

ENCERRAR FLASHBACK

21 INT. KOMBI - DIA

21

O orelhão toca.

Pedro larga a câmera e corre para atender.

PEDRO
 Alô? Aqui é o Pedro Piolin...
 Piolin...Que? Queijo e Leite? ... Ah
 ...(abaixando a cabeça) vou chamar, um
 momento.

Pedro solta o telefone que fica balançando pelo fio.

Pedro segue em direção à mercearia/bar

PEDRO (CONT'D)
 (falando alto)
 Seu João, é pra você, fornecedor do
 queijo e leite. Algo assim.

CUT TO:

22 EXT. ORELHÃO - NOITE

22

Pedro encara o orelhão, logo depois o rodeia por algumas

vezes.

Pedro provoca tirar o telefone do gancho, mas hesita.

CUT TO:

23 EXT. ORELHÃO - DIA 23

Pedro está dormindo nos pés do orelhão.

24 EXT/INT. KOMBI - DIA 24

Chove.

Pedro retira um lençol que está no varal de forma apressada e entra na Kombi.

Pedro dobra o lençol e abre o armário para guardá-lo.

Ao abrir o armário, Pedro encontra uma caixa de baralho.

Pedro pega a caixa, coloca o lençol no lugar e se senta no colchão.

Pedro abre a caixa de baralhos e retira as cartas.

Pedro começa a embaralhar as cartas de maneira hipnotizante.

Pedro abre um leque com as cartas e aponta para a janela.

Pedro tira uma carta e gruda na janela da Kombi.

Vemos a carta pelo lado de fora da Kombi.

Pedro abre o baralho.

PEDRO

Para.

Pedro para o baralho, tira a carta da janela e coloca no monte.

Pedro abre o baralho em leque.

Pedro mostra exatamente a carta que havia sido escolhida.

A chaleira apita acabando com o silêncio.

25 EXT. RUA/KOMBI - DIA 25

Pedro está em um chafariz enchendo baldes de água.

Pedro vai em direção à Kombi carregando os baldes.

Pedro usa uma escada para colocar a água dos baldes na caixa de água.

Pedro volta para o chafariz.

CUT TO:

26 INT. KOMBI - NOITE

26

Pedro lê a revista.

CANTOR O.S
Um, dois, som teste.

Sons de teclado.

CANTOR O.S PEDRO
Um, dois, som teste. Não.não.não

Pedro levanta e olha pela cortina.

Um palco é montado em frente a mercearia/bar do Seu João.

CUT TO:

27 INT. KOMBI - NOITE

27

A música da festa está muito alta.

Pedro está agachado no chão da sua Kombi, ele está visivelmente agoniado.

Pedro pega uma caixa, retira as agulhas e lã e começa a tricotar.

Pedro vê um rapaz chegando perto da Kombi.

Pedro tricota com mais rapidez.

O rapaz mijá na roda do veículo.

PEDRO
(gritando e batendo na janela)
Ei, filho da puta, sai daí. Vai mijar em outro lugar. Canalha.

O rapaz se assusta e sai rapidamente.

28 INT/EXT. KOMBI - DIA

28

Pedro acorda e sai da Kombi.

A rua está completamente suja da festa.

Pedro respira fundo, pega uma vassoura e começa a limpar em volta da Kombi.

SEU JOÃO

Meu filho, deixa isso aí. Rosinha já vem pra dar uma limpada na rua. Ontem o negócio ferveu, né?

Dona Rosa chega com uma vassoura na mão.

DONA ROSA

Eu? Eu não vou tirar uma latinha dessa rua. Toma (entregando a vassoura para o Seu João), você que inventou essa palhaçada, você que arrume. E ande logo que hoje é domingo, tem procissão e a santa vai passar aqui na rua.

CUT TO BLACK

29 EXT. ORELHÃO - NOITE

29

Um holofote é ligado no orelhão.

A procissão aparece na esquina da rua.

Pedro sai da sua Kombi e se ajoelha em frente ao orelhão.

A procissão vem se aproximando de Pedro.

No momento em que a santa passa atrás de Pedro ele faz o sinal da cruz e inicia uma prece.

30 EXT. KOMBI - DIA

30

Pedro está mexendo no motor da Kombi.

Seu João se aproxima.

SEU JOÃO

Meu filho vai dar uma volta?

PEDRO

Não, não. Só dando uma olhada mesmo.

SEU JOÃO
E ainda funciona?

PEDRO
Por que não funcionar...

Pedro é interrompido com o som do orelhão e se levanta rapidamente.

SEU JOÃO
É pra mim. 14h em ponto.

Seu João caminha até o orelhão e atende a ligação.

SEU JOÃO (CONT'D)
(colocando o telefone no ouvido)
Mas olha que pra fazer negócio o
senhor é pontual, né? (risos)

31 INT. KOMBI - FIM DE TARDE

31

Pedro está sentado em sua cama fazendo crochê ouvindo rádio.

RADIALISTA
(vinheta)
Radio OndaFM, SHUAA...

PEDRO
(cantarolando)
Radio OndaFM, SHUAA...

RADIALISTA
Radio Onda FM, seis e quarenta e
cinco. Venha navegar nas melhores
ondas sonoras.

Entra vinheta da rádio e logo começa uma música.

Pedro ainda fazendo crochê começa a cantar.

Dona Rosa sai da mercearia/bar com a capelinha peregrina em suas mãos.

Pedro encara Dona Rosa e acena.

Dona Rosa acena de volta e vai em direção a Pedro.

Pedro continua fazendo crochê.

DONA ROSA
Mas que menino prendado. Tá fazendo
crochê, meu filho?

PEDRO

(rindo)

Tô tentando fazer. É meio complicado, faz tempo que eu não pego pra fazer. Tinha perdido a agulha no meio dessa bagunça e quando achei tentei fazer, mas acho que perdi o jeito.

Dona Rosa se senta ao lado de Pedro.

DONA ROSA

(pegando a linha e a agulha da mão de Pedro)

Mas ó, é porque você tá fazendo o contrário. Tem que começar fazendo a correntinha, ó.

Pedro desliga o rádio.

PEDRO

Mas a senhora faz bem rápido.

DONA ROSA

Prática, meu filho. A prática leva a perfeição. Pronto. Você vai fazer o que? Um tapete, uma passadeira...

PEDRO

Um tapete mesmo.

DONA ROSA

Então agora começa fazendo ponto baixo, aí você fazendo carreira de ponto baixo até o tamanho.

PEDRO

(melancólico)

Minha mãe falava desse jeito também, me perdia com esses pontos baixo, alto.

DONA ROSA

Ela que te ensinava?

PEDRO

Ela me botava pra fazer, na verdade. Ela que fazia todos os figurinos do circo. O crochê era só um hobby mesmo. Mas depois que ela se foi eu não fiz mais nada.

DONA ROSA
Sinto muito. E seu pai?

PEDRO
(rindo)
Não conheci ele, ele foi embora depois
que minha mãe ficou grávida. A gente
ficou esperando ele, mas nada. Acho
que esperar por alguém é minha sina.

Dona Rosa se levanta.

DONA ROSA
Eu vou indo, tá? Hoje é dia da Santa
ir pra casa da Raimunda. Depois eu
volto pra ver como ficou.

PEDRO
Tá bom Dona Rosa. Tchau. Obrigado.

Pedro entra para a Kombi e fecha a porta.

Pedro liga o rádio novamente.

Uma música romântica começa a tocar.

Pedro volta a fazer crochê.

Pedro vê a câmera em cima no balcão.

Pedro hesita, mas logo depois larga o crochê, pega a
filmadora e liga.

FLASHBACK PARA:

32 EXT. PRAIA/MAR - DIA

32

A música ainda continua.

Pedro está dançando na praia para a câmera.

Pedro toma a câmera da mão da pessoa que está filmando e
começa a filmar a paisagem.

ENCERRA FLASHBACK

33 INT. KOMBI - NOITE

33

A música ainda continua.

Pedro passa o vídeo.

FLASHBACK PARA:

34 INT. RESTAURANTE - DIA 34

A música ainda continua.

Pedro filma a comida.

Pedro filma a banda que toca.

ENCERRAR FLASHBACK

35 INT/EXT. KOMBI/ORELHÃO - NOITE 35

Pedro joga a câmera na cama.

Pedro pega um papel que estava sob o balcão.

Pedro sai da Kombi e vai em direção do orelhão.

Pedro disca o número que está anotado no papel.

Pedro espera.

ATENDENTE

Radio OndaFM, como podemos ajudar?

PEDRO

Tenho uma história para contar para o programa Ondas do Coração. É o seguinte: eu tinha um amor, eu tenho um...

A câmera vai se afastando enquanto Pedro segue falando, porém quanto mais a câmera afasta mais difícil fica de ouvir.

CRÉDITOS SOBEM

12.4 Plano de arte



PRA FALAR DOMIGO É SÓ ME LIGAR

PLANO DE ARTE

DONDEITO

SOLIDÃO * ESPERA * FÉ * CURIOSIDADE

PRA FALAR DOMIGO É SÓ ME LIGAR retrata a solidão de Pedro, mas apesar disso, os elementos e as cores contrastam com esse sentimento. Nos momentos de silêncio, a cenografia, os objetos e figurinos tomam a fala e narram a história.



MOODBOARD



PALETA DE CORES

APESAR DO FÍLME RETRATAR MOMENTOS DE SOLIDÃO, QUE PODEM VIR A SER RELACIONADOS COM CORES FRIAS E PESADAS, AQUI, ENCONTRAMOS UM CONTRASTE A ESSES SENTIMENTOS. CORES MAIS QUENTES PREENCHEM OS QUADROS, A SEMELHANÇA COM A NARRATIVA É IDENTIFICADA PELOS TONS DA PALETA.



PERSONALIZAÇÃO



LOCAÇÃO - KOMBI

A KOMBI DO PEDRO SERÁ UM DOS CENÁRIOS MAIS IMPORTANTES, POIS É AQUI, QUE PASSAMOS BOM PARTE DO FÍLME. NA PARTE INTERNA OS OBJETOS SÃO COMO PONTOS DE CORES QUE CONTRASTAM COM A MADEIRA.



LOCAÇÃO - BAR/MERCERIA

O BAR E MERCERIA DO SEU JOÃO E DONA ANA CONTRASTAM COM A KOMBI DE PEDRO, AQUI, TANTO PELOS PRODUTOS VENDIDOS, QUANTO PELOS EVENTOS QUE ALÍ ACONTECEM, AS CORES SÃO MAIS PRESENTES E ABERTAS.

