



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS

MILLENA ARIELLA DOS SANTOS MOTA

O ROTEIRO CINEMATOGRAFICO NA ESCOLA: UMA PROPOSTA DE
ENSINO E APRENDIZAGEM

FORTALEZA-CE

2018

MILLENA ARIELLA DOS SANTOS MOTA

O ROTEIRO CINEMATOGRAFICO NA ESCOLA: UMA PROPOSTA DE ENSINO E
APRENDIZAGEM

Dissertação apresentada ao Mestrado Profissional em Letras, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Linguística. Área de concentração: Linguagens e Letramentos.

Orientadora: Profa. Dra. Pollyanne Bicalho Ribeiro.

FORTALEZA

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- M871r Mota, Millena Ariella dos Santos.
O roteiro cinematográfico na escola: uma proposta de ensino e aprendizagem / Millena Ariella dos Santos Mota. – 2018.
235 f. : il. color.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-Graduação em História, Fortaleza, 2018.
Orientação: Profa. Dra. Pollyanne Bicalho Ribeiro.
1. Gênero discursivo. 2. Constelação de gêneros. 3. Roteiro cinematográfico. I. Título.

CDD 900

MILLENA ARIELLA DOS SANTOS MOTA

O ROTEIRO CINEMATOGRAFICO NA ESCOLA: UMA PROPOSTA DE ENSINO E
APRENDIZAGEM

Dissertação apresentada ao Mestrado Profissional em Letras, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Linguística. Área de concentração: Linguagens e Letramentos.

Aprovada em _____/_____/_____

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Pollyanne Bicalho Ribeiro (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof.^a Dr.^a Mônica Magalhães Cavalcante
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Maria de Lourdes Carvalho
Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES)

A Deus.

À minha avó Raimunda.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela vida, pelas oportunidades, pelas conquistas, pelos recomeços e pelo amadurecimento.

Ao Programa Mestrado Profissional em Letras, pelas possibilidades de aprendizagem e aperfeiçoamento.

À Universidade Federal do Ceará, pela contínua construção e propagação do conhecimento.

Aos professores dessa instituição, pelo engajamento, pelo esforço, pelo encorajamento e pela dedicação.

À professora Pollyanne Bicalho Ribeiro, pela competência, pela calma, pela insistência e pela certeza.

Aos colegas do mestrado, pelo respeito, pela estima, pelos exemplos e pelas contribuições.

À minha família, pelo estímulo, pelo cuidado, pelo amor, pelo socorro e pela solidariedade.

À minha avó Raimunda, pelo incentivo, pelos consolos, pelos conselhos e pelas correções.

Ao Colégio Militar do Corpo de Bombeiros, pelo assenso, pela flexibilidade e pelo suporte.

Aos colegas de trabalho, pelo compromisso, pelo empenho, pelo trato e pelas colaborações.

Ao tenente Danúbio, pela compreensão, pela assistência, pela tolerância e pela credibilidade.

Aos meus alunos, pelo assentimento, pela consideração, pela participação e pelos ensinamentos.

Aos meus amigos, pela afeição, pelo amparo, pela lealdade, pelo otimismo e pela confiança.

À Gláucia, pela disponibilidade, pelo auxílio, pela partilha, pela paciência e pela convicção.

A todos que, de alguma maneira, contribuíram para e torceram pela realização desta pesquisa.

RESUMO

O roteiro cinematográfico é um gênero discursivo pertencente à esfera cinematográfica. Por ser a forma escrita de um empreendimento audiovisual, para muitos roteiristas e produtores, esse gênero é algo passageiro, que dura apenas o tempo que leva sendo transformado no produto final. Contudo, esse gênero extrapola esse caráter fugaz por possibilitar um trabalho crítico, criativo e original com a escrita e a leitura. Através dele, os sujeitos podem expressar sua visão de mundo a fim de criticá-la e transformá-la; podem desenvolver ideias inovadoras capazes de despertar interesse no outro; podem exprimir-se de modo autêntico e independente sem limitar sua inventividade, podem manusear diferentes semioses (literatura, teatro, dança, música, fotografia) e recursos digitais, e podem, acima de tudo, escrever com prazer. Através do roteiro cinematográfico, os sujeitos se engajam em um contexto discursivo único, interagem, confrontam-se e transformam-se. Sendo assim, a presente pesquisa objetiva demonstrar que o gênero discursivo roteiro cinematográfico pode servir como uma valiosa ferramenta no ensino e na aprendizagem da Língua Portuguesa. Essa pesquisa é qualitativa, pois as ações são observadas e analisadas em seu ambiente natural de realização, e também aplicada, já que se pretende empregá-la para a solução de problemas reais. Este estudo concentra sua análise em duas dimensões: 1) na apropriação dos gêneros constelados na produção do roteiro cinematográfico e 2) na prática docente. Os resultados indicam que a intervenção foi pertinente para o desenvolvimento das competências linguísticas dos discentes e para transformações no fazer docente. Como aporte teórico, para tratar dos gêneros discursivos, foram eleitos Bakhtin (1997), Marcuschi (2008) e Biasi (2008); para tratar da constelação de gêneros, Swales (2004) e Araújo (2006, 2009); para discorrer sobre a multimodalidade, Kress e van Leeuwen (2006) e Dionísio (2008, 2014); para discursar sobre a sequência narrativa, Adam (1992, 2008); e para apresentar o roteiro cinematográfico, Comparato (2000), Field (2001) e Campos (2007).

Palavras-chave: Gênero discursivo. Constelação de gêneros. Roteiro cinematográfico.

ABSTRACT

The cinematographic script is a discursive genre belonging to the cinematographic sphere. Because it is the written form of an audiovisual project, for many writers and producers, this genre is something temporary, that lasts only the time it takes to be transformed into the final product. However, this genre transcends this fleeting character by enabling a critical, creative and original work with writing and reading. Through it, subjects can express their world view in order to criticize and transform it; can develop innovative ideas capable of arousing interest in the other; can express themselves in an authentic and independent way without limiting their inventiveness, they can manipulate different semioses (literature, theater, dance, music, photography) and digital resources, and can, above all, write with pleasure. Through the cinematographic script, the subjects engage in a unique discursive context, interact, confront and transform themselves. Thus, the present research aims to demonstrate that the discursive genre cinematographic script can serve as a valuable tool in the teaching and learning of the Portuguese Language. This research is qualitative, since the actions are observed and analyzed in their natural environment of realization, and also applied, since it is intended to be used to solve real problems. This study focuses its analysis in two dimensions: 1) the appropriation of the constellated genres in the production of the cinematographic script and 2) in the teaching practice. The results indicate that the intervention was relevant to the development of the language skills of the students and to transformations in the teaching profession. As a theoretical contribution, Bakhtin (1997), Marcuschi (2008) and Biasi (2008) were chosen to deal with the discursive genres; to talk about the constellation of genres, Swales (2004) and Araújo (2006, 2009); to discuss multimodality, Kress and van Leeuwen (2006) and Dionisio (2008, 2014); to address the narrative sequence, Adam (1992); and to present the cinematographic script, Comparato (2000), Field (2001) and Campos (2007).

Key words: Discursive genre. Constellation of genres. Cinematographic script.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 -	Cadeia de gêneros em segurança de acidente	28
Figura 2 -	Rede de gênero em torno de “ <i>Other floor, other voices</i> ”	29
Figura 3 -	Gêneros que podem se envolver na produção de um audiovisual	31
Figura 4 -	Exemplar de uma escaleta	33
Figura 5 -	Roteiro básico para planejamento de atividade didática com base na constelação de gêneros	37
Figura 6 -	Ordem clássica dos atos que estruturam o roteiro cinematográfico	39
Figura 7 -	Paradigma estrutural de um roteiro cinematográfico canônico	40
Figura 8 -	Constituintes necessários para considerar um texto uma narrativa	49
Figura 9 -	Macroproposições da sequência narrativa	50
Figura 10 -	As metafunções de Halliday e de Kress e van Leeuwen	55
Figura 11 -	Sequência narrativa	79
Figura 12 -	Barra de ferramentas do <i>Celtx</i>	127
Figura 13 -	Cena criada para visualização de um roteiro no <i>Celtx</i>	128

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 -	Relação entre as macroproposições da sequência narrativa e os atos estruturais de um roteiro cinematográfico canônico	50
Tabela 2 -	Critérios para análise da apropriação dos gêneros	71
Tabela 3 -	Critérios para análise da prática docente	73
Tabela 4 -	Temas e premissas dos roteiros produzidos pelos alunos	106

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	GÊNERO: UNIDADE E CONSTELAÇÃO	22
2.1	Bakhtin e o estudo dos gêneros discursivos	22
2.2	Marcuschi e os gêneros textuais	25
2.3	Os gêneros discursivos em constelação	26
2.4	A constelação de gêneros na esfera cinematográfica	30
3	GÊNERO DISCURSIVO: OBJETO DE ENSINO E APRENDIZAGEM	34
3.1	Os gêneros discursivos nas aulas de Língua Portuguesa	34
3.2	A constelação de gêneros na escola	36
4	ROTEIRO CINEMATOGRAFICO: DO CINEMA PARA A ESCOLA	38
4.1	Compreendendo o roteiro cinematográfico	38
4.1.1	<i>A personagem e a ação</i>	41
4.1.2	<i>A cena</i>	42
4.1.3	<i>Os diálogos</i>	43
4.1.4	<i>As rubricas</i>	45
4.1.5	<i>A formatação</i>	46
4.2	A sequência narrativa	48
4.3	A multimodalidade	51
4.4	Cinema e Educação	57
5	METODOLOGIA	60
5.1	Delimitação do universo	61
5.2	O corpus	62
5.2.1	<i>Textos produzidos pelos alunos</i>	63
5.2.2	<i>Caderno de campo</i>	63
5.2.3	<i>Áudios</i>	63
5.2.4	<i>Conversas via WhatsApp</i>	64
5.3	Ações implementadas	64
5.3.1	<i>Aulas presenciais</i>	64

5.3.1.1	<i>Primeiro encontro</i>	65
5.3.1.2	<i>Segundo encontro</i>	66
5.3.1.3	<i>Terceiro encontro</i>	66
5.3.1.4	<i>Quarto encontro</i>	67
5.3.1.5	<i>Quinto encontro</i>	67
5.3.1.6	<i>Sexto encontro</i>	68
5.3.1.7	<i>Sétimo encontro</i>	68
5.3.1.8	<i>Oitavo encontro</i>	69
5.3.2	<i>Atendimento em Laboratório</i>	69
5.3.3	<i>Atividades extraclases</i>	70
5.4	Procedimentos de análise de dados	70
6	ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	74
6.1	Storyline	75
6.1.1	<i>O processo de produção da storyline</i>	75
6.1.2	<i>A storyline em sua versão final</i>	76
6.2	Sinopse	79
6.2.1	<i>O processo de produção da sinopse</i>	80
6.2.2	<i>A sinopse em sua versão final</i>	82
6.3	Escaleta	89
6.3.1	<i>O processo de produção da escaleta</i>	90
6.3.2	<i>A escaleta em sua versão final</i>	90
6.4	Roteiro	102
6.4.1	<i>O processo de produção do roteiro</i>	103
6.4.2	<i>O roteiro em sua versão final</i>	104
6.4.2.1	<i>A história</i>	105
6.4.2.2	<i>Os personagens</i>	117
6.4.2.3	<i>As rubricas</i>	118
6.4.2.4	<i>Os diálogos</i>	121
6.4.2.5	<i>Os aspectos composicionais</i>	126
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	132
	REFERÊNCIAS	135
	APÊNDICE - PROPOSTA DE TRABALHO COM O GÊNERO DISCURSIVO ROTEIRO CINEMATOGRAFICO	138

ANEXO A – MATERIAL USADO NA AULA SOBRE A STORYLINE	143
ANEXO B – MATERIAL USADO NA AULA SOBRE TEMPO, LUGAR E PERSONAGENS	145
ANEXO C – MATERIAL USADO NA AULA SOBRE OS TRÊS ATOS	148
ANEXO D – ESCALETA DE CARLA FRANÇOASE	152
ANEXO E – MATERIAL USADO NA AULA SOBRE RUBRICAS E DIÁLOGOS	163
ANEXO F – ESCALETA DO ALUNO 1	166
ANEXO G – ESCALETA DO ALUNO 2	170
ANEXO H – ESCALETA DO ALUNO 3	174
ANEXO I – ESCALETA DO ALUNO 4	178
ANEXO J – ESCALETA DO ALUNO 5	180
ANEXO K – ROTEIRO DO ALUNO 1	184
ANEXO L – ROTEIRO DO ALUNO 2	195
ANEXO M – ROTEIRO DO ALUNO 3	202
ANEXO N – ROTEIRO DO ALUNO 4	213
ANEXO O – ROTEIRO DO ALUNO 5	218

1 INTRODUÇÃO

A escola é o lugar de construção do saber. É nela que crianças e jovens são preparados para enfrentar os desafios que a sociedade lhes impõe. Sobre esta instituição está o peso de uma grande responsabilidade: capacitar cidadãos para serem agentes transformadores da sociedade. Contudo, esse dever, até o momento, não se tem realizado plenamente, pois muitas práticas pedagógicas desenvolvidas na escola ainda se distanciam das reais necessidades e interesses dos alunos. Essa dicotomia ensino-realidade pode ser confirmada quando se examinam certas metodologias empregadas no ensino da Língua Portuguesa: algumas que a tornam tão abstrata quanto uma fórmula matemática e outras que a transformam em algo desinteressante.

Ao se refletir sobre o que se aprende na escola (ou o modo como se aprende) e o que se exige (ou se percebe) fora dela, verifica-se que há uma enorme e persistente disparidade que gera, muitas vezes, velhos questionamentos como “Para que tenho que aprender isso?” ou “Por que o Português tem que ser tão chato?”. Essas perguntas são reveladoras de que a prática de ensino da Língua Portuguesa ainda está apartada do contexto social em que os alunos estão inseridos e de que ela, geralmente, não se pauta em interesses apresentados pelos discentes. Dessa forma, nada mais natural a um adolescente que se enquadra nesse panorama contestar a ineficácia da aplicação de alguns conceitos que se mostram tão distantes de sua realidade e que lhes dão pouca motivação no processo de ensino e aprendizagem.

Como formadora de sujeitos sociais, a escola deve preparar seus alunos para a vivência em sociedade, munindo-os de todo o aparato necessário para que se tornem agentes transformadores e competentes usuários da língua. Sendo assim, torna-se indispensável a reavaliação dos métodos utilizados, a fim de que o espaço existente entre realidade e ensino seja minimizado. Abordar novas linguagens em sala de aula que despertem a atenção dos alunos e que façam parte de seu conhecimento de mundo é uma estratégia que pode potencializar as competências linguísticas dos discentes, pois oferece a oportunidade de uso da língua em contextos discursivos até então não explorados na escola.

A sociedade passa continuamente por transformações geradas pelo aparecimento de novos recursos criados pelo ser humano, como, por exemplo, o computador e a internet. Ao se criar uma nova ferramenta, convenções, padrões e linguagens nascem e são estabelecidos na sociedade. Ao longo dos tempos, sempre foi preciso ao homem adaptar-se. E ele o fez e o faz. Muda a si e ao mundo, e esses recursos encontram terra fértil para se

desenvolverem. Hoje, no século XXI, as crianças, desde o nascimento, são imersas em um mundo onde o uso de recursos digitais está presente nas práticas discursivas diárias de forma quase natural. Todavia, toda essa naturalidade tecnológica é explorada, quase sempre, fora dos limites da sala de aula, pois esse espaço de construção do saber, muitas vezes, não incorpora as tecnologias como instrumentos pedagógicos.

A escrita e a leitura, como práticas discursivas sócio-histórico-culturais, sofrem diretamente o impacto das novas criações, o que lança ao homem o desafio de apropriar-se de diversas linguagens para que, com efeito, possa ser considerado incluído socialmente. Desse modo, sendo necessária uma reflexão docente sobre o fazer pedagógico, esta pesquisa é orientada pela seguinte pergunta: “Como incorporar e utilizar diferentes linguagens no ambiente escolar, de modo que a produção do conhecimento seja ampliada a fim de viabilizar transformações pessoais e sociais?”.

Na busca por responder a esse questionamento, o presente trabalho defende o uso da linguagem cinematográfica em sala de aula como instrumento pedagógico para o trabalho com a Língua Portuguesa, focalizando a produção do gênero discursivo roteiro cinematográfico desde a *storyline*¹, por possibilitar um trabalho inovador com a língua e o acesso a recursos tecnológicos em sua produção.

Durante toda a realização da pesquisa, o uso de aparatos tecnológicos mostrou-se como um forte aliado na execução das atividades planejadas, desmistificando a falsa crença de que a tecnologia é um problema para o aprendizado da língua materna, pois influencia os alunos a falarem/escreverem de modo “errado”. Fundamentando-se nesse pensamento, há uma enorme relutância em se trabalhar com a tecnologia em sala de aula, porque, nessa visão, ela é uma “vilã” para o ensino e a aprendizagem da língua. Essa concepção atrasa mudanças pedagógicas significativas e trava a construção de uma educação mais qualitativa. A tecnologia, ao contrário do que é divulgado, quando usada de forma planejada pelo professor, possibilita que os alunos amplifiquem suas redes de comunicação e aprendam a dominar a língua, fazendo uso consciente de suas múltiplas variações. Isso comprova que é preciso vencer a desconfiança acerca da tecnologia para servir-se de suas várias funcionalidades para o ensino e a aprendizagem.

Notebooks, tablets, smartphones, internet, softwares estão a serviço do ensino e devem, sim, ser usados por professores para o desenvolvimento multidimensional de seus alunos. A escola precisa oportunizar práticas de escrita em eventos de letramento reais,

¹ Gênero que serve como ponto de partida para a criação do roteiro cinematográfico. Em poucas linhas, deve-se apresentar o conflito-matriz (algo acontece, algo deve ser feito, algo é feito).

preparando os alunos para as exigências letradas do mundo moderno, isso implica o contato com gêneros discursivos que dialogam com a tecnologia.

O ambiente digital disponibiliza uma riqueza de recursos de produção e de edição textual que devem ser fomentados nas aulas de Língua Portuguesa. Nele, são diversas as maneiras de uso da língua no atendimento a propósitos comunicativos diversificados em práticas discursivas variadas. Oferecer acesso a esses recursos é estimular o desenvolvimento cognitivo, crítico e social dos alunos. Cognitivo porque, para navegar pela web e fazer uso dos diferentes mecanismos nela disponibilizados, os alunos são desafiados a construir conhecimentos sobre a mecânica dos diversos recursos tecnológicos hoje existentes, assim como sobre as técnicas de leitura e escrita nesses ambientes, de forma a saber agir exitosamente sobre eles a partir de habilidades adquiridas. Crítico porque, tendo obtido ciência sobre o funcionamento, o aluno aprenderá a fazer escolhas conscientes e responsáveis, entenderá o cenário de produção e recepção na web, será estimulado a usar a análise racional e inteligente para ponderar palavras e ações, assim como para não se deixar manipular pelas muitas informações a que terá acesso. Social porque, já estando inseridos nessas práticas discursivas - dominando até mais que os professores -, os alunos poderão ampliar seu repertório discursivo de forma consciente.

A web 2.0² possibilita que a escrita e a leitura ganhem novos significados, pois criam-se novas formas de interação humana através de gêneros discursivos que se multiplicam de modo muito acelerado e que formam uma rede de usuários eficientes em seus usos. Para adentrar nessa realidade e trazê-la a seu favor para a esfera escolar, faz-se necessário que os professores de Língua Portuguesa conheçam as inúmeras possibilidades de uso da escrita e da leitura em ambiente digital, pois a multiplicidade de gêneros que mantém diálogo com a tecnologia - como o roteiro cinematográfico - compõe o acervo de interesses dos alunos. Esse atrativo deve ser aproveitado pelos docentes para a introdução de novos saberes na vida dos discentes e para a expansão dos conhecimentos por eles já construídos. Contudo, é preciso um agir consciente e planejado para que melhorias possam ser concretizadas no sistema educacional do Brasil. Por isso, esse uso deve ser realizado de forma sistemática, de modo a atender aos objetivos pedagógicos planejados.

² Web 2.0 é um termo popularizado a partir de 2004 pela empresa americana O'Reilly Media para designar uma segunda geração de comunidades e serviços, tendo como conceito a "Web como plataforma", envolvendo wikis, aplicativos baseados em *folksonomia*, redes sociais, blogs e Tecnologia da Informação. Embora o termo tenha uma conotação de uma nova versão para a Web, ele não se refere à atualização nas suas especificações técnicas, mas a uma mudança na forma como ela é encarada por usuários e desenvolvedores, ou seja, o ambiente de interação e participação que hoje engloba inúmeras linguagens e motivações. (Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Web_2.0)

Sem consciência e planejamento das ações, usar a tecnologia se restringe apenas a uma mudança de suporte: da lousa ou livro didático para a tela do computador ou projeção do *datashow*. Que mudanças significativas esse tipo de atitude trará? Entender que trabalhar produção textual no século XXI sem repensar os métodos de ensino é quase estar fadado ao insucesso. Não incorporar novas linguagens e diferentes recursos nas práticas de escrita escolar é continuar concedendo um ensino que ceifa dos alunos a chance de serem bem sucedidos fora dos muros da escola. Certeza de que eles terão sucesso? Isso não pode ser assegurado, pois há inúmeros aspectos a serem modificados na sociedade brasileira que não dependem, diretamente, do professor, mas instrumentalizar os alunos para que tentem é responsabilidade da escola, é dever do professor.

Apesar de sua funcionalidade para o ensino, não se pretende aqui outorgar à tecnologia ou à linguagem cinematográfica a capacidade e a responsabilidade de solucionar todas as falhas e impasses do ensino brasileiro. Pensar assim é uma grande ilusão, pois eles são somente artifícios nas mãos do professor, que deles faz uso como bem entender. Além disso, também não se pode fazer deles os únicos e soberanos recursos usados nas aulas. Apesar de essa pesquisa defender a utilização do roteiro cinematográfico nas aulas de Língua Portuguesa, não se pretende aqui advogar o desmerecimento ou a exclusão de outros meios – tradicionais ou não – como instrumentos para o ensino e a aprendizagem. A intenção que move este estudo é a de apresentar mais uma possibilidade de trabalho com a Língua Portuguesa. É uma soma, pois entende-se que todos as trilhas são relevantes quando se deseja construir e oferecer uma educação qualitativamente emancipadora.

Diante disso, busca-se, pelo uso do roteiro cinematográfico como instrumento pedagógico nas aulas de produção textual, estabelecer novos caminhos para o trabalho com a escrita na instituição escolar e novos caminhos para os estudos desenvolvidos na esfera acadêmica. De modo que o conhecimento adquirido em pesquisas não fique restrito a este último espaço, mas retorne à sociedade através de profissionais mais conscientes de sua função social, mais preparados para os desafios que o ensino impõe e mais engajados na causa de formar sujeitos críticos. Infelizmente, a dicotomia realidade-ensino não está confinada na escola, ela está presente também na universidade, pois ainda há uma incoerência significativa entre o que nela se aprende e o que a realidade exige. Contudo, é bem verdade que há um empenho em estreitar essa lacuna nos estudos empreendidos pela Linguística Aplicada. Entretanto, mesmo nessa tentativa pode haver um perigo camuflado; pois, se há a criação de teorias, programas e atividades para realidades pouco conhecidas e pouco compreendidas, essas

medidas podem se tornar meras abstrações inaplicáveis, inatingíveis e inacessíveis. O resultado disso é um ensino que não transforma porque não tem significado para os que dele participam.

A contribuição dessa pesquisa está na oportunidade de se estudar, sob a ótica da Linguística, um gênero discursivo multimodal desconhecido por boa parte dos docentes e pouco explorado nos cursos de Letras, que possibilita o acesso a recursos digitais em sua elaboração, oportunizando um ensino de escrita que se insere no contexto tecnológico dos alunos, pautando-se em interesses reais dos discentes e atendendo às exigências do mundo real. Através do roteiro cinematográfico, é possível promover eventos de letramento digital em sala de aula, pois ele permite instanciar produção textual em ambientes digitais. Dessa forma, entende-se que a escrita de um gênero com o qual os alunos não estão acostumados sendo construído com o auxílio da tecnologia para um evento real será um desafio a suas potencialidades como escritores.

Sendo o fundamento para a produção dos diferentes gêneros televisivos e cinematográficos que circulam nas diferentes esferas da sociedade, independentemente da classe a que pertençam, nossos alunos têm acesso aos textos pertencentes ao gênero discursivo roteiro cinematográfico. O que chega a eles é a sua versão em audiovisual, mas toda a riqueza desse artefato midiático começa com a produção escrita de um bom roteiro. Permitir a produção desse gênero discursivo é oferecer a oportunidade de uma escrita criativa, prazerosa e emancipadora. É inserir os alunos em um mundo mágico estranho à maioria deles, é fazê-los adentrar em um espaço comunicativo com o qual não estão acostumados para que desenvolvam novas habilidades discursivas a fim de que saibam agir como seres sociais que interagem através da linguagem materializada em textos que organizam um campo particular da sociedade.

Pesquisas abordando a temática "cinema e ensino" já foram realizadas anteriormente; contudo, poucas são aquelas que têm como objeto de estudo a apropriação do gênero discursivo roteiro cinematográfico. Essa escassez foi uma das dificuldades encontradas durante as buscas realizadas no IBICT (Instituto Brasileiro de Informação e Tecnologia), no BDTD (Banco Digital de Teses e Dissertações) e no Google Acadêmico a fim de construir um panorama dos estudos sobre o gênero em questão. Geralmente, as pesquisas encontradas trabalham análise de filmes e/ou adaptações de obras da Literatura para o cinema.

Miranda (2008), em sua dissertação, esboça um método de ensino baseado no tratamento formal dos processos de produção audiovisual como programa pedagógico da disciplina de Língua Portuguesa. A pesquisadora desenvolveu seu estudo com alunos do 3º ano do Ensino Médio de uma escola de Campinas. Sua decisão em usar a produção audiovisual como recurso pedagógico foi uma tentativa de diversificar os métodos usados no ensino da

Literatura. Essa proposta logo se ampliou, tornando-se um projeto que durou cinco anos. Nesse período, foram produzidos “Brésil, Brazil” (2003), “Pobre Vila Rica” (2004), “Nós” (2005), Videoclipes (2006) e ECC REPÓRTER - programa de reportagem de TV (2007). Durante todo o processo de criação e produção dos vídeos, houve a elaboração de material escrito na forma de argumento - para alguns roteiristas, o mesmo que sinopse -, mas apenas como ferramenta de organização dos trabalhos a serem gravados, não como objeto de estudo. A pesquisadora constatou que, através desse projeto, diferentes habilidades de comunicação e de linguagem dos alunos foram desenvolvidas.

Ribeiro (2009) relata sua experiência com alunos do Ensino Médio de uma escola estadual de Campina Grande, na Paraíba, que foram incentivados a produzir um roteiro de documentário. O objetivo da pesquisa foi o de observar como os alunos organizavam suas ideias na elaboração de um roteiro e como eles compreendiam estruturalmente este gênero. Para isso, o trabalho inicial de produção escrita foi a criação de um roteiro baseado em uma cena do filme “Psicose”, de Hitchcock. Após a análise desses textos, a pesquisadora concluiu que os alunos apresentavam falhas na estrutura do gênero. Para tentar solucionar isso, ela apresentou o roteiro original do filme para que os alunos estabelecessem uma comparação com seus textos, a fim de sanarem suas dificuldades. No segundo momento, foi solicitado que eles produzissem um roteiro com temática livre, o que foi positivo para o atendimento à função e à forma do gênero. Por fim, os discentes elaboraram o roteiro de um documentário cujo tema era “Curso de Formação de Soldados”. A pesquisadora constatou que, através dessa ação, os alunos conseguiram apropriarem-se do gênero e de seu vocabulário específico, assim como da temática estudada.

Mello e Trevisan (2011), em um artigo científico que revisa algumas sequências didáticas criadas para o TCC do curso de especialização em Mídias, ressaltam a importância da produção de vídeos em sala de aula como uma nova forma de produzir textos. Inicialmente, alunos da 7ª série da Escola de Ensino Fundamental Euclides Pinto Ribas de Itaara-RS foram incentivados a produzir crônicas; dentre as quais, uma seria escolhida para ser retextualizada. Seria ela transposta para o roteiro cinematográfico, que seria, em seguida, transformado em audiovisual. A análise das pesquisadoras centrou-se no atendimento às atividades propostas, concluindo elas que o objetivo do estudo foi cumprido, já que os alunos conseguiram realizar o processo de retextualização.

Oliveira (2015) trabalhou com o recurso da retextualização em uma turma de 8º ano de uma escola de Aracaju. Para o trabalho, fora selecionado o texto “*Lugar na missa*”, um conto do sergipano Vladimir Souza Carvalho, e solicitado aos alunos que escolhessem um

outro gênero para que fosse feita a retextualização. Eles selecionaram o curta-metragem. Durante a realização da atividade, pesquisadora e alunos notaram a necessidade de se elaborar um roteiro cinematográfico para a orientação das ações a serem feitas. O conto transformou-se em roteiro cinematográfico que se tornou um curta-metragem. Tendo motivado os discentes à leitura e à escrita por meio da produção de uma obra coletiva produzida em processos de retextualização, a pesquisa alcançou o objetivo a que veio.

Outra pesquisa recente que enfatiza a união entre cinema e ensino foi desenvolvida por Caprecci (2016). A intenção da pesquisadora foi a de mostrar como a linguagem cinematográfica pode se tornar um grande recurso pedagógico para o desenvolvimento da autonomia de criação e para a utilização da bagagem cultural dos discentes. A pesquisa foi realizada com alunos do 2º ano do Ensino Médio de uma escola Estadual de São Paulo que construíram, estudaram e produziram a linguagem cinematográfica durante as aulas de Língua Portuguesa. Como metodologia, a pesquisadora adotou o seguinte método: exibição de curtas-metragens, elaboração das personagens, criação de uma cena com base nas personagens criadas, estudo do roteiro de cinema, criação do roteiro e produção do filme "*O poder do mundo virtual*". Para a pesquisadora, pôde-se observar criatividade, espontaneidade e liberdade de expressão na escrita dos alunos.

Esses estudos demonstram a importância da linguagem cinematográfica como aporte para o ensino da Língua Portuguesa e revelam a necessidade de a escola reformular suas estratégias pedagógicas para atender ao público com o qual lida. Nesse aspecto, esses estudos se aproximam deste que agora se inicia; contudo, distanciam-se na escolha do objeto e na abordagem dada. Apenas um deles trata do gênero roteiro cinematográfico com foco em sua apropriação. Nesta pesquisa, a análise se pautará em todo o processo de elaboração do gênero, desde a *storyline* ao roteiro cinematográfico. Posteriormente, em continuidade a esse projeto, será realizada a produção dos audiovisuais e a elaboração de um livro digital. Embora essas pesquisas citadas e tantas outras demonstrem a urgência e a inevitabilidade de mudança, ainda há muito a ser discutido e observado.

A hipótese inicial desta pesquisa é a de que, quando utilizada em ambiente escolar de forma planejada pelo professor, a linguagem cinematográfica se torna uma facilitadora na apreensão e na construção de conhecimentos, pois motiva os alunos a participarem de forma mais ativa. É nessa perspectiva que a presente pesquisa se mostra como uma contribuição para a análise dos efeitos do trabalho com o roteiro cinematográfico no desenvolvimento das competências linguísticas dos alunos inseridos nesse contexto.

Portanto, o objetivo principal desta pesquisa é o de demonstrar que o gênero

discursivo roteiro cinematográfico pode servir como uma valiosa ferramenta no ensino e na aprendizagem da Língua Portuguesa. Além dele, outros objetivos foram traçados para este estudo: 1) apresentar mais uma possibilidade de trabalho com a Língua Portuguesa; 2) estabelecer novos caminhos para o trabalho com a escrita na instituição escolar; 3) verificar a apropriação dos gêneros constelados na criação do roteiro cinematográfico; 4) depreender como se deu a apropriação das características dos gêneros em estudo; 5) promover escrita em ambiente digital; 6) analisar minha prática pedagógica a fim de buscar melhorias para meu fazer docente e mudanças significativas no aprendizado dos alunos.

Para a escolha do roteiro cinematográfico, há diversas razões. A primeira delas está ancorada em uma experiência como professora de produção textual no ano de 2014. Como parte do conteúdo programático do 8º ano, série em que lecionava, foi-me sugerido, pelo livro didático, trabalhar esse gênero discursivo com meus alunos. Assim que tive ciência dessa proposta, veio-me uma indagação aflitiva: como trabalhar um gênero discursivo que nunca foi estudado por mim? Nunca, em nenhum período da minha vida estudantil, eu tinha entrado em contato com esse gênero. Era preciso, portanto, sair da “zona de conforto” para buscar informações sobre ele, ler muitos roteiros, construir conhecimentos sobre suas características e elaborar estratégias adequadas para seu ensino. Durante essa busca, percebi que o livro adotado na escola – sim, o mesmo que trazia o roteiro cinematográfico em seu programa – era insuficiente, pois apresentava-o de forma superficial, sem explorar suas potencialidades. Minha busca por conhecimento me fez perceber a riqueza contida no roteiro cinematográfico, gênero discursivo que desafiaria meus alunos – e eles gostam de ser desafiados - por envolver diferentes semioses em sua composição (conhecimentos de literatura, teatro, dança, música, fotografia) e por requerer o uso de recursos digitais em sua elaboração.

Vale ressaltar aqui que, apesar de o livro didático apresentar informações insatisfatórias, é preciso considerar que há um grande avanço no que se refere à sugestão de conteúdos que se relacionam com as novas tecnologias nos programas de ensino da Língua Portuguesa. Se isso era impossível há poucos anos, hoje sua implantação já se torna real. Essa adesão revela transformações paulatinas que estão ocorrendo no ensino e prenuncia outras que trarão os recursos digitais para mais perto das instituições escolares.

Essa pesquisa está centrada em estudos sobre os gêneros discursivos (BAKHTIN, 1997; MARCUSCHI, 2008); em estudos sobre os gêneros discursivos como objetos de ensino da língua (MARCUSCHI, 2008; BIASI-RODRIGUES, 2008); em estudos sobre as constelações de gêneros (SWALES, 2004; ARAÚJO, 2009); em estudos sobre a sequência narrativa (ADAM, 1992, 2008); em estudos sobre a multimodalidade (KRESS e van

LEEUWEN, 2006; DIONÍSIO, 2008, 2014); e em estudos sobre o roteiro cinematográfico (COMPARATO, 2000; FIELD, 2001 e CAMPOS, 2007).

Ela está dividida em cinco capítulos. No primeiro deles, é apresentado o conceito de gênero de acordo com Bakhtin e Marcuschi; em seguida, os conceitos de constelação de gêneros segundo Swales e Araújo. No segundo, relacionam-se os gêneros discursivos com o ensino, discutindo sua importância para o trabalho docente com a Língua Portuguesa. No terceiro capítulo, discutem-se questões sobre o roteiro de cinema como gênero e como ferramenta de ensino. No quatro, há a descrição da metodologia aplicada neste estudo e os critérios usados para a análise dos dados. No último capítulo, há a análise dos dados coletados com foco na apropriação dos gêneros constelados na produção do roteiro cinematográfico e em minha prática docente.

2 GÊNEROS: UNIDADE E CONSTELAÇÃO

O homem é um ser social. De acordo com essa premissa aristotélica, o homem não nasceu para estar sozinho, ele necessita de seus semelhantes para aprender, moldar-se e progredir. Somente em contato com o outro, o ser humano pode alcançar sua completude. Dessa forma, sendo a vivência em sociedade uma necessidade humana, torna-se indispensável que os sujeitos estabeleçam comunicação entre si, a fim de que haja aprendizado mútuo. Nesse contexto, a linguagem configura-se como o recurso pelo qual os laços sociais são constituídos, pois, através dela, os membros de uma comunidade passam a interagir uns com outros, podendo expressar seus sentimentos, pensamentos e percepções.

Contudo, a linguagem não se confina na concepção de ser um instrumento de interação entre os homens; ela vai além disso, pois é um modo de os sujeitos agirem no mundo, transformando sua realidade e por ela sendo transformados. “Usar a linguagem é sempre engajar-se em alguma ação em que ela é o próprio lugar onde a ação acontece, necessariamente em coordenação com os outros” (KOCH, 2015, p.43). Pela linguagem, os sujeitos interagem e, juntos, cada qual com sua bagagem, contribuem para a construção de sentidos ao que é produzido. Não há nesse encontro quem se sobreponha, há, sim, entre locutor e interlocutor, uma parceria que os torna igualmente responsáveis no jogo da linguagem que se estabelece. Essa relação locutor-interlocutor, no uso da linguagem, é sempre intermediada pelo texto, que, segundo Cavalcante (2013, p.20), é “um evento comunicativo em que estão presentes os elementos linguísticos, visuais e sonoros, os fatores cognitivos e vários aspectos. É, também, um evento de interação entre locutor e interlocutor, os quais se encontram em um diálogo constante.” A linguagem é, portanto, um meio de interação, ação e transformação.

Ao ser utilizada nas diferentes esferas sociais nas quais o sujeito transita, a linguagem adequa-se a cada contexto discursivo, atendendo às necessidades de seus usuários. Nessas esferas, os sujeitos são capazes de estabelecer comunicação uns com os outros usando formas textuais diversas, de acordo com o propósito que queiram alcançar. Essas formas socialmente reconhecíveis são, segundo Bakhtin, os gêneros do discurso.

2.1 Bakhtin e o estudo dos gêneros discursivos

O conceito de gêneros discursivos teve sua origem em Bakhtin. Para ele (1997, p.280), “cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de

enunciados”, sendo esses os denominados gêneros do discurso. Segundo Bakhtin (1997), esses gêneros são tão variáveis e infinitos quanto são as transformações que ocorrem nas esferas de atividade em que os sujeitos transitam. Cada gênero atende a necessidades específicas dos sujeitos. Sendo eles seres que se transformam e evoluem, as esferas sociais sofrem diretamente essa transformação e evolução, o que propicia o surgimento de novos gêneros e a reformulação de alguns já existentes.

Em sua obra *Estética da Criação Verbal* (1997, p.282), Bakhtin classifica os gêneros em dois grupos: gêneros primários e gêneros secundários. Os gêneros primários, também chamados de simples, são os que ocorrem em situações comunicativas mais espontâneas, como a carta pessoal e a conversa informal. Já os gêneros secundários – ou complexos - aparecem em contextos discursivos relativamente mais evoluídos. São exemplos desse tipo de gênero o romance e o teatro. “Durante o processo de sua formação, esses gêneros secundários absorvem e transmutam os gêneros primários (simples) de todas as espécies, que se constituíram em circunstâncias de uma comunicação verbal espontânea” (BAKHTIN, 1997, p.282).

Os gêneros discursivos, por serem dados concretos, possibilitam uma análise linguística que se distancia da abstração, pois é uma observação da língua em uso na vida dos sujeitos. Bakhtin (1997) afirma que, por meio deles, a língua penetra na vida e a vida penetra na língua. Por essa razão, ele defende que o estudo dos gêneros do discurso é fundamental para qualquer vertente linguística.

O estudo da natureza do enunciado e da diversidade dos gêneros de enunciados nas diferentes esferas da atividade humana tem importância capital para todas as áreas da linguística e da filologia. Isto porque um trabalho de pesquisa acerca de um material linguístico concreto - a história da língua, a gramática normativa, a elaboração de um tipo de dicionário, a estilística da língua, etc. - lida inevitavelmente com enunciados concretos (escritos e orais), que se relacionam com as diferentes esferas da atividade e da comunicação: crônicas, contratos, textos legislativos, documentos oficiais e outros, escritos literários, científicos e ideológicos, cartas oficiais pessoais, réplicas do diálogo cotidiano em toda a sua diversidade formal, etc. É deles que os pesquisadores extraem os fatos linguísticos de que necessitam. Uma concepção clara da natureza do enunciado em geral e dos vários tipos de enunciados em particular (primários e secundários), ou seja, dos diversos gêneros do discurso, é indispensável para qualquer estudo, seja qual for a sua orientação específica (BAKHTIN, 1997, p.283).

O estudo dos gêneros deve levar em consideração o contexto discursivo em que eles são produzidos, pois somente nele é possível verificar o papel dos interlocutores, a intenção proposta e todas as condições de realização do gênero. Isoladamente, o gênero discursivo pode se tornar apenas um produto; dentro de um contexto social, ele é um meio de comunicação, é um instrumento de organização das relações estabelecidas em determinada

esfera.

Bakhtin discorre sobre três elementos que constituem os gêneros do discurso. São eles: conteúdo temático, estilo e construção composicional. Esses três elementos são indissociáveis, fundem-se na elaboração do enunciado e são condicionados pela esfera social a que o gênero pertence. Eles são definidos da seguinte maneira:

- **Conteúdo** - é “[...] o dado imediato da vida e do mundo da vida, em sua tensão ético-cognitiva” (BAKHTIN, 1997, p.209). É aquilo de que se fala - fundamentado em saberes construídos socialmente - em uma determinada situação comunicativa através de uma forma textual reconhecível.
- **Estilo** - na visão de Bakhtin, há o *estilo individual do enunciado* e o *estilo do gênero*. O primeiro corresponde às escolhas dos recursos lexicais, gramaticais e composicionais do enunciado feitas pelo sujeito, definindo-se por seus aspectos expressivos. O último corresponde aos gêneros específicos e apropriados de uma determinada esfera social, pois “uma dada função (científica, técnica, ideológica, oficial, cotidiana) e dadas condições, específicas para cada uma das esferas da comunicação verbal, geram um dado gênero” (pp.284-285) que apresenta uma forma padronizada.
- **Construção composicional** - define-se pelas características dos gêneros que nos permitem identificá-los. “Quaisquer que sejam o volume, o conteúdo, a composição, os enunciados sempre possuem, como unidades da comunicação verbal, características estruturais que lhes são comuns, e, acima de tudo, fronteiras claramente delimitadas” (p.294).

Os gêneros organizam as estruturas formadoras da sociedade e ajudam a mantê-las. Eles nos permitem entender a composição das interações humanas efetivadas nas variadas esferas da sociedade, auxiliam na observação das relações estabelecidas entre os diversos sujeitos que formam os espaços sociais organizados. Através deles,

Aprendemos a moldar nossa fala às formas do gênero e, ao ouvir a fala do outro, sabemos de imediato, bem nas primeiras palavras, pressentir-lhe o gênero, adivinhar-lhe o volume (a extensão aproximada do todo discursivo), a dada estrutura composicional, prever-lhe o fim, ou seja, desde o início, somos sensíveis ao todo discursivo que, em seguida, no processo da fala, evidenciará suas diferenciações. Se não existissem os gêneros do discurso e se não os dominássemos, se tivéssemos de criá-los pela primeira vez no processo da fala, se tivéssemos de construir cada um de nossos enunciados, a comunicação verbal seria quase impossível. (BAKHTIN, 1997, p.303).

Os gêneros são, portanto, formas textuais que facilitam a interação entre os homens. Conhecendo-os e dominando-os, há o uso produtivo da língua, a ampliação do repertório linguístico e a possibilidade de inserir-se nos mais diversos campos discursivos.

2. 2 Marcuschi e os gêneros textuais

No Brasil, Marcuschi é um importante nome relacionado ao estudo dos gêneros. Aproximando-se da concepção bakhtiana, Marcuschi (2008, p.155) defende que os gêneros são

textos que encontramos em nossa vida diária e que apresentam padrões sociocomunicativos característicos definidos por composições funcionais, objetivos enunciativos e estilos concretamente realizados na integração de forças históricas, sociais, institucionais e técnicas.

De acordo com a visão desse autor, os gêneros são formas textuais relativamente estáveis - situadas social e historicamente - usadas na interação para o atendimento de propósitos comunicativos específicos em uma esfera de circulação determinada. Como as esferas sociais em que os gêneros se realizam são diversas e mutáveis, a quantidade de gêneros existentes não pode ser delimitada. O que se sabe é que, diante de um interlocutor, com uma finalidade comunicativa determinada e dentro de um contexto social específico, os falantes selecionam aquele gênero que atenda ao que almejam.

Marcuschi (2008, p.150) ressalta que “todos os gêneros têm uma forma e uma função, como um estilo e um conteúdo, mas sua determinação se dá basicamente pela função e não pela forma”. Seria, então, de acordo com esse estudioso, o propósito comunicativo o fator responsável por diferenciar os gêneros. As distinções são de níveis funcionais. Para atender a objetivos diversos nas variadas esferas sociais, há um número incontável de gêneros, todos eles com uma forma padronizada. Contudo, “os gêneros não são entidades formais, mas sim entidades comunicativas em que predominam os aspectos relativos a *funções, propósitos, ações e conteúdos*” (MARCUSCHI, 2008, p.159). Cada gênero se presta a exercer uma função na esfera social em que se enquadra, seja informar, solicitar, divertir, ensinar, enfim, as funções são as mais variadas possíveis. Através deles, busca-se gerar uma ação no outro, pois os gêneros são “modelos comunicativos. Servem, muitas vezes, para criar uma expectativa no interlocutor e prepará-lo para determinada reação” (MARCUSCHI, 2008, p.188). Locutor e interlocutor, por meio dos gêneros, tornam-se agentes nas circunstâncias comunicativas. Um age e o outro reage ao enunciado produzido.

Cada gênero possui uma identidade, que os torna mais padronizados ou mais flexíveis a inovações. Marcuschi (2008) afirma que a identidade do gênero condiciona nossas escolhas no momento de sua produção. Todavia, mesmo havendo a imposição de padrões e restrições, eles nos convidam à criatividade e à variação. Entretanto, apesar de todos os gêneros terem uma forma e uma função; é a função a responsável por determinar um gênero. Logo, a identificação de um gênero está relacionada ao campo social organizado em que se realiza por exercer uma função específica dentro desse espaço. Dessa forma, também sofrem modificações ao longo do tempo, já que recebem o impacto das transformações ocorridas na sociedade. Para Marcuschi (2008, p.198),

Se tomarmos o gênero enquanto texto concreto, situado histórica e socialmente, culturalmente sensível, recorrente, “relativamente estável” do ponto de vista estilístico e composicional, servindo como instrumento comunicativo com propósitos específicos como forma de ação social, é fácil perceber que um novo meio tecnológico, que interfere em boa parte dessas condições, deve também interferir na natureza do gênero produzido.

Pelo uso dos gêneros, é possível inserir-se na vida social e nela atuar ativamente. Os gêneros discursivos introduzem os sujeitos em campos sociais diversos. Nesses espaços, a partir da produção recorrente de gêneros, nos sujeitos nasce o sentimento de pertencimento àquele contexto em que estão inseridos, eles passam, então, a pensar e a sentir como os membros daquele lugar. São afetados pelo uso dos gêneros, mas também afetam o espaço discursivo em que se encontram.

2.3 Os gêneros discursivos em constelação

Cada gênero do discurso possui uma função específica dentro de um contexto discursivo; entretanto, dependendo da intenção do sujeito, os gêneros podem ser organizados em grupos para atender a determinado propósito comunicativo. A análise dos gêneros organizados em conjunto já foi realizada por diferentes estudiosos; contudo, esta pesquisa se concentrará nas ideias defendidas por Swales (2004), visto que suas concepções atendem aos objetivos propostos neste estudo.

Na busca por compreender o funcionamento dos gêneros na esfera acadêmica, Swales (2004), na obra “*Research genres: explorations and applications*”, discorre sobre os gêneros discursivos que se organizam em agrupamentos, aos quais denominou de **constelação de gêneros**. Para ele, uma constelação de gêneros refere-se às diversas formas de os gêneros

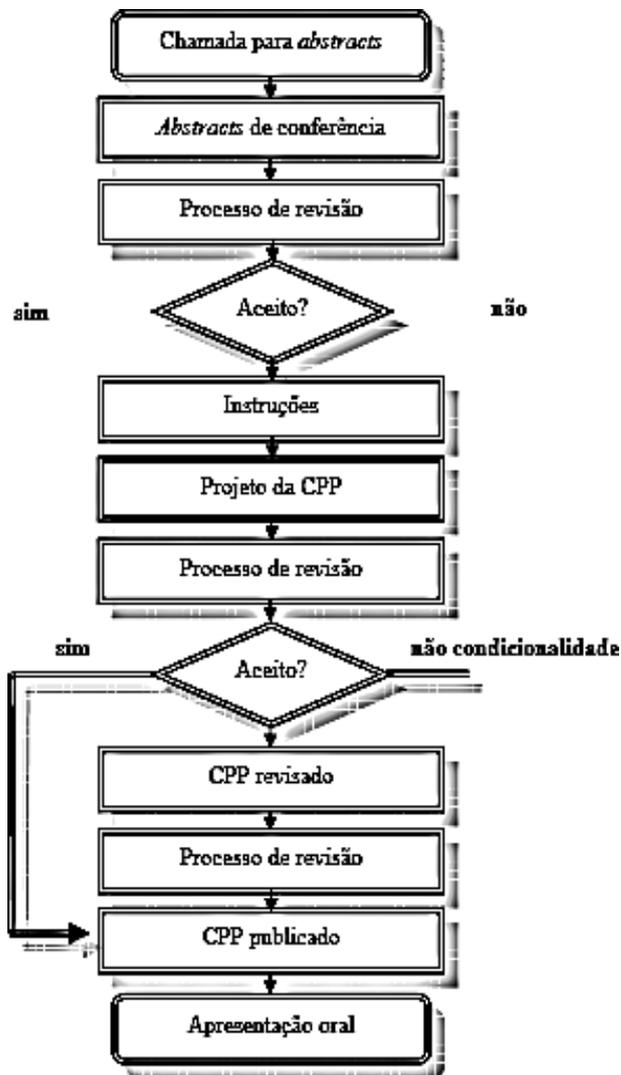
se relacionarem dentro de um contexto sociocomunicativo. Sendo assim, o autor apresenta quatro modos de os gêneros agruparem-se: por hierarquia, por cadeia, por grupo e por rede.

Os gêneros organizados por hierarquia têm relação com a importância que as áreas do conhecimento dão a determinados gêneros. Swales compreendeu que, nesses contextos, os gêneros não têm o mesmo prestígio; há um grau de relevância que varia de acordo com o campo científico. Para comprovar sua observação, ele aponta três formas textuais utilizadas na área da Botânica - a monografia, a flora e o tratado - que recebiam valorização diferenciada nesse âmbito do saber. Swales define os dois primeiros gêneros, mas deixa sem muita clareza o conceito de tratado. Para chegar a uma conclusão, ele explica que

Uma monografia é uma complexa e detalhada descrição de um grupo específico de plantas (ou outro organismo vegetal como fungos, por exemplo). Ao contrário, uma flora é uma descrição de todas as plantas que existem, ou soube-se que existiram, em uma área geográfica particular. Dos dois gêneros, a monografia goza de um prestígio ligeiramente maior porque é mais “analítica” (SWALES, 2004, pp. 13-14).

Os gêneros que se agrupam por cadeia relacionam-se com a ordem cronológica em que são produzidos. Um gênero, necessariamente, precisa anteceder o outro até a produção do gênero oficial, isto é, existe um gênero que se deseja produzir, mas, para se chegar a ele, é necessário que outros gêneros sejam elaborados. Esse agrupamento pode envolver poucos ou muitos gêneros, depende bastante do evento comunicativo que se pretende realizar. Swales, fundamentado em Räsänen (1999), apresenta como exemplo o seguinte esquema:

Figura 1: Cadeia de gêneros em segurança de acidente



Fonte: RÄISÄNEN (1999, *apud* SWALES, 2004, p.19).

A estrutura acima apresentada permite visualizar a classificação de constelação formada por cadeia. Até que se chegue à produção final do CPP, há um processo que envolve outros diferentes gêneros. Cada um deles, a seu momento, é fundamental para atender ao objetivo almejado.

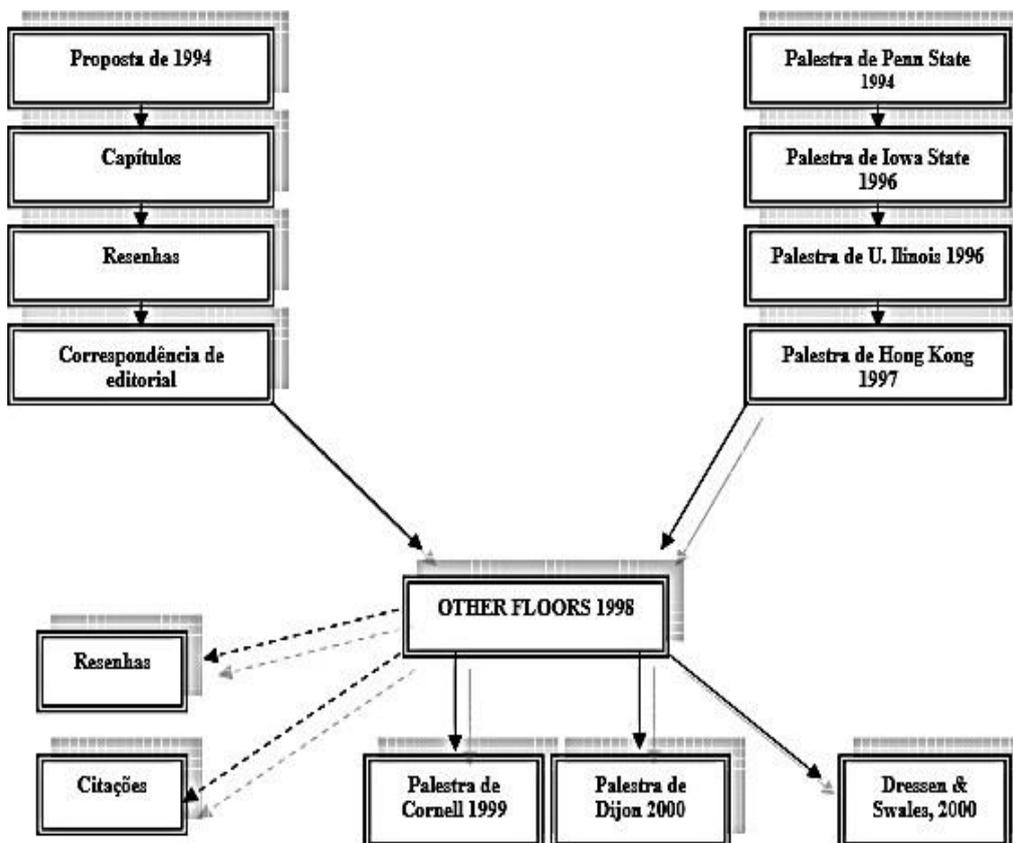
A organização por grupo diz respeito a “uma parte do total da rede de gêneros que um indivíduo – ou mais especificamente uma classe de indivíduos – toma parte, repetida e produtivamente, como parte de sua prática ocupacional ou institucional” (SWALES, 2004, p. 20). Ao adentrar em uma determinada esfera social, por exemplo a acadêmica, o indivíduo terá contato com diversos - e até desconhecidos - gêneros discursivos. Quanto mais ele se insere

nesse contexto, mais gêneros vai conhecendo e mais aprofundamento sobre os gêneros já conhecidos vai adquirindo. Isso amplia seu repertório e faz com que ele progrida em suas práticas comunicativas, pois

Na medida em que estudantes de graduação e pesquisadores iniciantes desenvolvem seus conhecimentos sobre suas circunstâncias disciplinares e departamentais, eles ganham um conjunto de conhecimentos mais exato e matizado (nuanced) sobre seus conjuntos de gêneros e sobre os gêneros individuais inclusos que os compreendem [...] Dessa forma, eles aprendem a experimentar com opções e a reconhecer suas forças e fraquezas em relação aos gêneros e assim começam a desenvolver algo de individual em sua escrita (SWALES, 2004, p. 21).

Para ilustrar o conceito de agrupamento por rede, Swales apresenta o processo produtivo de sua obra “*Other floors, other voices*”, publicada em 1998.

Figura 2: Rede de gêneros em torno de “*Other floors, other voices*”



Fonte: SWALES, 2004, p. 24.

Esse agrupamento envolve a intertextualidade. Swales aproveita o conceito de “intertextualidade generica” cunhada por Devitt (1991). Este autor, fazendo um estudo da

intertextualidade na área da contabilidade, compreendeu que um gênero é produzido e transformado pela relação que mantém com outros gêneros. “Sempre que um participante escreve um texto dentro de um gênero, ele ou ela está fazendo uma conexão com o texto anterior dentro da comunidade” (DEVITT, 1991, p.339 [tradução nossa])³. A cadeia de gêneros configura-se, portanto, por ser a criação de um gênero a partir de um outro gênero, com base nas concepções de Devitt. Assim, segundo Swales (2004, p. 22),

Apresentações podem se transformar em artigos de pesquisa, assim como artigos de pesquisa podem se transformar em apresentações (especialmente aquelas “no prelo”). Artigos publicados podem ter a sua origem ou dado continuidade as Dissertações e mais adiante artigos podem estar dispostos em Dissertações. Artigos, apresentações e ensaios podem ser retrabalhados para formar material de um livro, enquanto seções curtas de um livro poderiam ser depois desenvolvidas em artigos extensos.

No exemplo apresentado pelo autor, é possível verificar que diversos gêneros discursivos foram transformados em outros gêneros para atender a propósitos comunicativos variados, o que levou à publicação de sua obra.

Tomando por fundamento as ideias de Swales, esta pesquisa adota como *constelação de gêneros* as diferentes possibilidades existentes de gêneros discursivos diversos se organizarem em grupos a fim de atender a um - ou a variados - objetivo proposto dentro de um contexto sociodiscursivo.

2.4 A constelação de gêneros na esfera cinematográfica

Para a elaboração de um audiovisual, faz-se necessário passar por algumas fases preliminares. Cada uma dessas etapas vale-se de um gênero discursivo determinado que atende a propósitos específicos. Dentro desse evento comunicativo, há uma ordem de produções textuais que organizam a criação de um filme. Para exemplificar, selecionei cinco gêneros que se agrupam na esfera cinematográfica e que correspondem a fases distintas. Ressalto que essa escolha se fundamenta nos conceitos defendidos por Comparato (2000) e Campos (2007) e que é apenas um recorte de alguns gêneros que podem se agrupar, pois outros tantos podem estar envolvidos, dependendo do processo criativo e da concepção adotada pelo roteirista. Além disso, o atendimento a essa ordem não é obrigatório, pois um roteirista pode, livremente, não utilizar um dos gêneros que antecedem o roteiro cinematográfico, como, por exemplo,

³ Whenever an accountant writes a text within a genre, he or she is making a connection to previous texts within the community. (DEVITT, 1991, p.339)

produzindo primeiramente a sinopse e não a *storyline*.

Figura 3: Gêneros que podem se envolver na produção de um audiovisual



Fonte: elaborado pela própria autora

Esta pesquisa tem como objeto de estudo o gênero roteiro cinematográfico. Até se chegar a sua produção, é preciso produzir anteriormente outros três gêneros: a *storyline*, a sinopse e a escaleta. Esses gêneros discursivos são fundamentais para que a narrativa tenha completude e consistência em sua versão final. Como são pouco conhecidos, é importante uma breve explicação acerca de cada um deles. Por ora, deter-me-ei nos três gêneros preliminares ao roteiro, pois este último será abordado detalhadamente no capítulo 3.

A *storyline* é o gênero que serve como ponto de partida para a criação do roteiro cinematográfico. É o “embrião” da narrativa porque “é a expressão mínima do conflito e a mais breve das sinopses. Como se trata apenas da construção do conflito-matriz, não é necessário falar nem do tempo, nem do espaço, nem da composição das personagens” (COMPARATO, 2000, p.99). Na *storyline*, o roteirista deve, portanto, em poucas linhas – aproximadamente cinco - deter-se na definição do conflito (algo acontece, algo precisa ser feito, algo é feito). Comparato (2000, p.99) afirma que

Fazer uma *storyline* pode parecer uma tarefa muito difícil, mas na realidade é um processo mental muito fácil. Se à saída de um cinema ou de um teatro perguntássemos a um espectador o que é que tinha visto, ele seria capaz de nos contar em poucas palavras o conflito básico da história. O processo de criação da *storyline* é esse mesmo, só que ao contrário: contar o resumo de uma história que ainda não existe.

Dentro do processo de criação de um roteiro cinematográfico, a *storyline* possui funções bem específicas. Uma delas é a de servir como base para que a narrativa não perca seu rumo, para que o roteirista se mantenha fiel à premissa que deseja defender. Campos (2007, p.106) mostra que uma *storyline*

é bem-vinda quando você cria a sua estória, porque é a partir dela que você vai perceber o que é pertinente ou não. E ela é bem-vinda no início da sua conversa com o produtor para o qual você quer vender a estória. Uma *storyline* é bem-vinda durante a composição da sua narrativa, porque é se reportando a ela que você vai saber se está se afastando ou penetrando no que quer narrar. E uma *storyline* é bem-vinda no final desse processo todo, porque dá referência e noção de unidade [...]

Utilizarei como exemplo desse gênero a *storyline* do longa-metragem “*O terceiro homem*”, dirigido por Carol Reed, apresentada por Comparato (2000, p.99-100). Através dela, é possível visualizar o conflito-matriz que move a narrativa desse filme e os aspectos composicionais do gênero em questão. Eis a *storyline*:

O terceiro homem

Jack vai ao enterro de seu amigo em Viena. Não se resigna, investiga e acaba descobrindo que o amigo não morreu: está vivo e encenou seu próprio enterro porque era procurado pela polícia. Descoberto pela curiosidade de Jack, o amigo é abatido pelas balas da polícia.

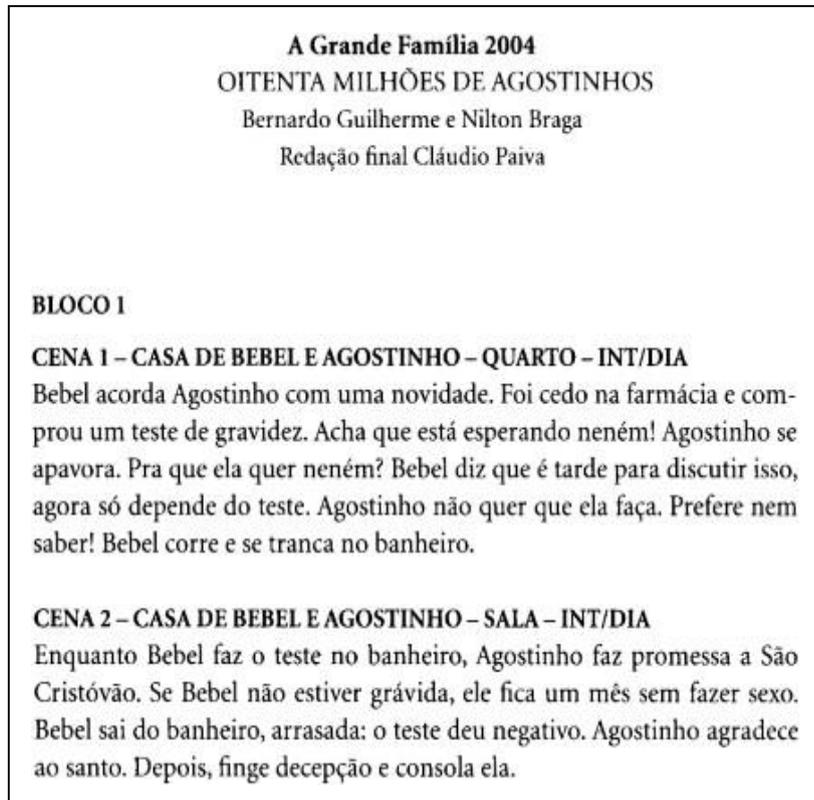
A *sinopse*, também chamada de argumento, “é a *story line* desenvolvida sob a forma de texto. Uma vez que o conflito-matriz se apresenta na *story line*, o segundo passo é conseguir personagens para viverem uma história, que não é senão o dito conflito-matriz desenvolvido” (COMPARATO, 2000, p.111-112 [grifos do autor]). Nesse gênero, começa-se a traçar o perfil dos personagens e a localizar a história no tempo e no espaço, definindo claramente começo, meio e fim. Deve apresentar, portanto:

- Personagem (quem?)
- Temporalidade (quando?)
- Localização (onde?)
- Conflito (o quê?)

Campos (2007, p.289) aponta-nos pelo menos três razões para o uso da sinopse: “dar forma à massa de estória que você imaginou, fornecer uma referência a você e a seus parceiros, e apresentar aos produtores a estória que será narrada no roteiro”. Dentro do processo de criação do roteiro cinematográfico, a sinopse é o gênero de ampliação e definição do enredo.

Definida a história, é momento de organizá-la em cenas. A escaleta “é a descrição resumida das cenas de um roteiro, na sua sequência” (CAMPOS, 2007, p.305). Nesse gênero, você escreve o cabeçalho da cena e descreve o que acontece nela, que tem o tamanho que você desejar. Como exemplo, apresento um trecho de *A Grande Família 2004*.

Figura 4 – Exemplar de uma escaleta



Fonte: CAMPOS, 2007, p.320.

Diante das explanações feitas, o conceito de constelação de gêneros defendido por Swales (2004) encontra-se no arcabouço teórico deste estudo porque fundamenta o processo de escrita envolvido na produção do roteiro cinematográfico. A presença de uma constelação de gêneros é facilmente verificada; contudo, apresentar uma classificação para a constelação em questão é algo desafiador. Se considerarmos a intertextualidade entre os gêneros envolvidos, já que cada um deles é gerado a partir do gênero que o antecede (a *storyline* transforma-se em sinopse, a sinopse converte-se em escaleta e esta torna-se um roteiro), podemos afirmar que há uma *constelação de gêneros por rede*. Contudo, se considerarmos a ordem cronológica em que os gêneros aparecem, um necessitando anteceder o outro até a produção do gênero oficial, podemos afirmar que há uma *constelação de gêneros por cadeia*. Sendo assim, a única afirmação que pode ser feita, até o momento, é a de que a constelação em análise reúne características tanto de uma *constelação de gêneros por rede* quanto de uma *constelação de gêneros por cadeia*. Uma possível classificação demandaria um estudo mais aprofundado, o que não tem espaço nesta pesquisa. Sugiro, então, esse assunto para pesquisas futuras.

3 GÊNERO DISCURSIVO: OBJETO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

O ensino da Língua Portuguesa, na atualidade, está pautado no uso dos gêneros discursivos. Eles são instrumentos que possibilitam o estudo da língua a partir de dados concretos, já que são realizações textuais com forma e função. Além disso, possibilitam conhecer e compreender o funcionamento da sociedade, pois os gêneros surgem, transmutam-se e até desaparecem em função das mudanças ocorridas no meio social.

3.1 Os gêneros discursivos e o ensino da Língua Portuguesa

Quando dominamos um gênero, segundo Marcuschi (2008, p.154), “não dominamos uma forma linguística e sim uma forma de realizar linguisticamente objetivos específicos em situações sociais particulares”. O gênero excede a simples forma de realização textual, ele é um meio para se alcançar objetivos em um contexto social específico. Sendo assim, através do aprendizado de múltiplos gêneros, o sujeito pode inserir-se nos mais variados contextos sociodiscursivos, usando a língua a seu favor para expressar-se e agir nesses espaços, porque

desde que nos constituímos como seres sociais, nos achamos envolvidos numa máquina sociodiscursiva. E um dos instrumentos mais poderosos dessa máquina são os gêneros textuais, sendo que de seu domínio e manipulação depende boa parte da forma de nossa inserção social (MARCUSCHI, 2008, p.162).

Dominar os aspectos composicionais dos gêneros e manipulá-los nas circunstâncias da vida é inserir-se socialmente; logo, sem seu domínio, o sujeito pode ficar afastado de certos contextos ou, quando neles inserido, pode não saber usar a língua de modo eficiente. Diante disso, nas aulas de Língua Portuguesa, os alunos devem ter acesso aos mais variados gêneros discursivos a fim de que manipulem a língua de diferentes maneiras, o que proporcionará o desenvolvimento de suas competências linguísticas; pois, como afirma Biasi-Rodrigues (2008, p. 46), “é responsabilidade da escola ‘instrumentalizar’ os seus alunos para usos autênticos da linguagem”. Se à escola cabe a responsabilidade de ensinar a Língua Portuguesa conscientizando sobre seus fenômenos linguísticos, ela deve também, por meio de variados gêneros, proporcionar a inserção dos discentes em situações comunicativas várias, envolvendo-os em situações de uso da língua que sejam reais. Marcuschi (2008), então, defende um ensino que se fundamente em contextos reais da vida cotidiana, isso porque

a aula de língua materna é um tipo de ação que transcende o aspecto meramente interno ao sistema da língua e vai além da atividade comunicativa e informacional. [...] A vivência cultural humana está sempre envolta em linguagem e todos os textos situam-se nessas vivências estabilizadas simbolicamente (p.173).

A língua não é apenas um sistema cujo funcionamento interno basta por si só. A língua é interação, e seus sentidos só se constroem com a participação do outro. Para que um texto adquira significado, “é necessário mobilizar conhecimentos, não apenas linguísticos, mas também todos os outros conhecimentos adquiridos com a convivência social, que nos informam e nos tornam aptos a agir nas diversas situações e eventos da vida cotidiana” (CAVALCANTE, 2013, p.18). Em concordância com o pensamento de Marcuschi, Biasi (2008) argumenta que as aulas de Língua Portuguesa devem ter por base a realidade. É preciso que os alunos estejam o mais próximo possível do evento comunicativo em que o gênero discursivo se realiza. A autora afirma que

As atividades com gêneros em sala de aula podem simular a realidade e propiciar um exercício que permita imaginar um público ouvinte ou leitor potencial que não inclua o professor, e este público pode ser constituído dos próprios colegas de classe ou de outras, até mesmo de escolas diferentes da sua” (p. 43-44).

Essa ação é fundamental para a qualidade dos textos a serem produzidos e para dar um significado ao ato de ler e de escrever na escola, fugindo de uma abstração e obrigação, de um fazer mecânico e desmotivador, para algo que, tendo uma finalidade e uma audiência, torna-se motivador e emancipador. As aulas ministradas devem ser planejadas com vistas a simular as circunstâncias comunicativas que envolvem um gênero, pois,

Muitas vezes, as atividades propostas nos livros didáticos não exploram as condições de produção ou instâncias comunicativas em que os gêneros são construídos e praticados, seus propósitos comunicativos e as relações que estabelecem em função desses propósitos entre os interlocutores (falante/escritor e ouvinte/leitor), os participantes da ação comunicativa, que interagem na conversação face-a-face ou através do texto escrito.” (BIASI, 2008, p.44)

A língua, envolta por condições postas pelo contexto, pelos participantes e pelos objetivos, deve ser ensinada dentro de um evento comunicativo real. Nesse contexto, ensinar Língua Portuguesa a partir dos gêneros discursivos é possibilitar que os alunos tenham seu repertório sociocomunicativo ampliado de modo que saibam fazer uso adequado da língua nos diversos contextos sociais em que se encontrarem. E não apenas fazer uso, mas agir através deles de forma eficaz, consciente e crítica. O desenvolvimento pleno dos discentes está na

obtenção de uma educação que oportunize experiências com gêneros discursivos com os quais eles já convivem e com aqueles que lhes parecem inatingíveis.

Deve-se ensinar o gênero em uso, dentro de um contexto de produção que se aproxime do real para que os alunos entendam seu funcionamento como atividade de interação social, como ferramenta discursiva e como meio de agir no mundo. Fora disso, o ensino se prestará a permanente explanação das características metafísicas estruturais dos gêneros discursivos. Dessa forma, para que estudar os gêneros, então? Por que tê-los como objeto de ensino da Língua Portuguesa? Apenas para serem decorados e produzidos de forma mecânica? É preciso potencializar o uso dos gêneros discursivos. Saber usá-los de forma eficaz e precisa será fruto de uma análise e produção em contextos de uso.

3.2 A constelação de gêneros na escola

Refletindo a respeito do conceito de constelação de gêneros e suas implicações para o ensino da Língua Portuguesa, Araújo & Zanotto (2009) argumentam que

o estudo de cadeia de gêneros dentro de uma tarefa escolar maior pode proporcionar aos estudantes uma visão mais ampla da função social dos gêneros, não limitando a compreensão acerca dos modos como a sociedade organiza seus processos comunicativos nos diversos tipos de constelação que podem existir. (p.1)

Para eles, estudar uma constelação de gêneros no contexto escolar é importante para o desenvolvimento da competência sociodiscursiva dos alunos, por propiciar acesso a variados gêneros e por exercitar seu domínio em uma situação comunicativa planejada e real. Esse trabalho pode ser realizado a partir de “um elemento motivador (projeto/unidade didática/evento/tema) proposto por um professor” (p.2). A proposta dos autores é um exercício com a constelação de gêneros por cadeia, em que um gênero sucede ao outro numa ordem cronológica, em que cada gênero é um antecedente necessário para o outro. Nessa cadeia, todos os gêneros têm importância a seu tempo para a conclusão do que foi traçado. A sugestão dada pelos autores tem por base a elaboração de um roteiro de ações a serem executadas.

Figura 5: Roteiro básico para planejamento de atividade didática com base na constelação de gêneros

Constelação de gêneros		
Núcleo motivador	Propósito comunicativo	Gênero
Projeto/unidade didática/ evento/tema, etc.	Propósito 1 –	Gênero 1 –
	Propósito 2 –	Gênero 2 –
	Propósito 3 –	Gênero 3 –
	Propósito 4 –	Gênero 4 –
	Propósito 5 –	Gênero 5 –
	Propósito 6 –	Gênero 6 –
	Propósito 7 –	Gênero 7 –
	Propósito 8 –	Gênero 8 –
	Propósito 9 –	Gênero 9 –
	Propósito n –	Gênero n –

Fonte: ARAÚJO; ZANOTTO, 2009, p.9.

Na primeira coluna, define-se o evento comunicativo que se pretende realizar. Dentro desse evento, selecionam-se os objetivos a serem alcançados. Depois de definidos os objetivos, escolhem-se os gêneros que correspondam aos propósitos pretendidos. Essa atividade pode ser realizada por um único professor ou por um grupo. Contudo, para que esse planejamento tenha sucesso, alguns princípios norteadores devem ser considerados:

- a) As atividades devem contemplar as diversas etapas do trabalho com gêneros de texto, como o estudo do gênero, incluindo a leitura e a análise das características, a produção e a análise das produções, podendo-se tomar como base as “sequências didáticas para o oral e a escrita” propostas por Schneuwly & Dolz (2004, p. 95-128).
- b) O estudo dos gêneros não pode ser confundido com a “gramaticalização” (classificações, estudo de metalinguagens, etc.) dos gêneros, em detrimento da leitura, produção e análise de textos.
- c) É o aluno que precisa se envolver na realização das tarefas, lendo, pesquisando, sugerindo, errando, recebendo orientações, evitando-se, assim, que o professor se limite a transmitir informação. (ARAÚJO; ZANOTTO, 2009, p.9)

Essa atividade é um modo de integrar diferentes conteúdos e de conferir ao aluno a chance de manipular diferentes gêneros que se constelam, ampliando seu leque de textos e trabalhando seu repertório sociodiscursivo.

4 ROTEIRO CINEMATOGRAFICO: DO CINEMA PARA A ESCOLA

O roteiro cinematográfico é um gênero que, em sua composição, extrapola os limites da palavra, pois ele “[...] é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática” (FIELD, 2001, p.11-12). Como gênero discursivo pertencente à esfera cinematográfica, suas funções, nesse campo social, são, basicamente, vender uma ideia capaz de conquistar um grande público e servir de fundamento para a produção de um projeto audiovisual. Por ser a forma escrita de um empreendimento cinematográfico ou televisivo, para muitos roteiristas e produtores, embora haja muitos roteiros publicados, “esta forma escrita é algo muito efêmero: existe durante o tempo que leva convertendo-se num produto audiovisual” (COMPARATO, 2000, p.21). Para eles, depois de transformado em vídeo, o roteiro perde sua funcionalidade. Contudo, numa perspectiva linguística, o roteiro cinematográfico ultrapassa esse caráter fugaz por possibilitar um trabalho crítico, criativo e original com a escrita. Através dele, os sujeitos podem expressar sua visão de mundo a fim de criticá-la e transformá-la; podem desenvolver ideias inovadoras capazes de despertar interesse no outro; podem exprimir-se de modo autêntico e independente sem limitar sua inventividade e podem, acima de tudo, escrever com prazer. Os resultados dessa prática com a linguagem permanecem na vida daqueles que nela se inserem.

4.1 Compreendendo o roteiro cinematográfico

Na esfera cinematográfica, existem dois tipos de roteiros: o roteiro literário, que possui todas as informações necessárias à descrição da cena; e o roteiro técnico, em que são acrescentados dados sobre movimentos de câmera, iluminação, detalhes de sons, entre outros. Ao roteirista cabe produzir o primeiro tipo de roteiro, o segundo fica a cargo dos produtores, já que eles têm maior domínio sobre as questões citadas. Assim, uma das dicas mais importantes para a criação de um bom roteiro cinematográfico é a despreocupação com aspectos técnicos. Nesta pesquisa, o objeto de estudo será, portanto, o roteiro literário.

Como toda história, o roteiro cinematográfico deve indicar QUEM, O QUÊ, QUANDO, ONDE, POR QUÊ, PARA QUÊ e COMO. Além disso, ao produzir um roteiro cinematográfico, deve-se “saber aonde está indo; tem que ter uma direção - uma linha de desenvolvimento que conduza à resolução, ao final. (FIELD, 2001, p.101). Logo, esse texto deve apresentar um começo, um meio e um fim. Essa ordem não é fixa; porém, **“parta de onde partir, a imaginação de uma estória culmina num fim de estória, com começo, meio e fim”**

(CAMPOS, 2007, p.31 [grifos do autor]). Esse gênero discursivo, de acordo com Field (2001), organiza-se da seguinte forma:

- Ato I ou Apresentação: em que o roteirista tem aproximadamente trinta páginas para apresentar a história. Nessa primeira unidade de ação dramática, as dez primeiras páginas são “a parte mais importante do roteiro, porque você tem que mostrar ao leitor quem é o seu personagem principal, qual é a premissa dramática da história (sobre o que ela trata) e qual é a situação dramática (as circunstâncias em torno da ação)” (p.14).
- Ato II ou Confrontação: essa unidade de ação dramática tem aproximadamente sessenta páginas. “Durante o segundo ato, o personagem principal enfrenta obstáculo após obstáculo, que o impedem de alcançar sua necessidade dramática” (p.15), ou seja, aquilo que o personagem principal quer conquistar, vencer ou ter.
- Ato III ou Resolução: essa unidade vai do fim do Ato II, aproximadamente na página 90, até o fim do roteiro. “O Ato III resolve a história; não é o seu fim. O fim é aquela cena, imagem ou sequência com que o roteiro termina; não é a solução da história” (p.16).

A estrutura antes apresentada é a forma canônica de um roteiro cinematográfico. Nela, cada página equivale a um minuto de filme. Comparato apresenta essa ordem clássica de forma mais detalhada.

Figura 6: Ordem clássica dos atos que estruturam o roteiro cinematográfico

Primeiro ato	
e/ou	Exposição do problema Situação
e/ou	desestabilizadora
e/ou	Uma promessa, uma expectativa Antecipação de
	problemas APARECE O CONFLITO
Segundo ato	
e/ou	Complicação Piorar da situação
e/ou	Tentativa de normalização, levando a ação ao
	limite CRISE
Terceiro ato	
	Clímax (ou alteração das expectativas)
	RESOLUÇÃO

Fonte: COMPARATO, 2000, p.188.

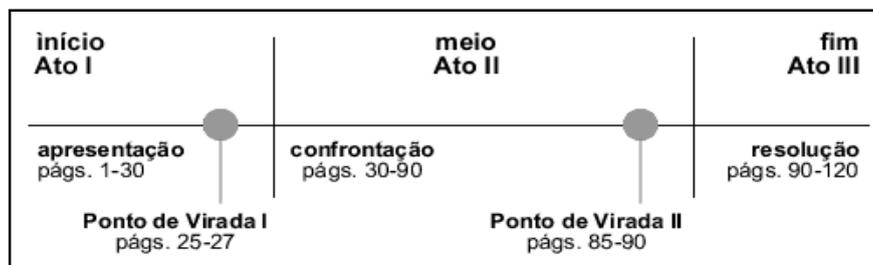
Entre cada ato, orienta-se que haja um ponto de virada (*plot point*), isto é, “um incidente, ou evento, que “engancha” na ação e a reverte noutra direção” (FIELD, 2001, p.101).

Um roteiro cinematográfico clássico possui, no mínimo, dois pontos de virada,

“ou, quiçá, duas peripécias: no surgimento do problema dramático, quando as ações dos personagens centrais mudam de rumo e se aceleram, e no clímax, quando o problema é resolvido, a narrativa se desacelera e ruma para o desfecho” (CAMPOS, 2007, p.130).

Cada ponto de virada ou peripécia serve para “revelar algo, causar surpresa e suspense, mudar o rumo e o ritmo da narrativa – e, com isso, afastar o tédio e reter a atenção do espectador” (CAMPOS, 2007, p.131). Um paradigma da estrutura dramática foi proposto por Field (2001, p.13). Ele ressalta que esse paradigma é uma forma e não uma fórmula, é um esquema conceitual para manter a história coesa. Sua organização seria esta:

Figura 7: Paradigma estrutural de um roteiro cinematográfico canônico



Fonte: Blodega [sitio] (26 novembro 2017)

O conflito é o cerne de todo drama, é a força motriz de toda narração. Através dele, a história pode progredir, movimentar-se de uma situação inicial para uma situação final. Conflito é confronto; confronto do personagem com forças exteriores e interiores que o impulsionam a agir em busca de uma solução. Todo autor sabe que um bom conflito é capaz de despertar interesse no público, prendendo sua atenção à história apresentada. Sendo assim, é de fundamental importância que o roteirista conheça a necessidade de seu personagem, somente assim ele poderá “criar obstáculos que preencham essa necessidade. Como ele vence esses obstáculos é a sua história. Conflito, luta, vencer obstáculos são os ingredientes primários de todo drama. Da comédia também” (FIELD, 2001, p.25).

Como componentes fundamentais para a elaboração do roteiro cinematográfico, personagens, ações, rubricas e diálogos serão apresentados detalhadamente a seguir. Todos eles serão analisados nos dados, ao se observar a apreensão e a produção desse gênero discursivo realizadas pelos alunos. Além desses itens, a formatação é também um critério importante para a configuração do roteiro, pois, para cada elemento antes citado, há um padrão de edição exigido. Sendo assim, faz-se necessário expor essas orientações.

4.1.1 A personagem e a ação

“O roteiro é como um *substantivo* – é sobre uma *pessoa*, ou pessoas, num *lugar*, ou lugares, vivendo uma *coisa*’. Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é a ação” (FIELD, 2001, p.12). O personagem é a essência de todo roteiro, é ele o responsável por criar a unidade temática. Por isso, antes de começar a escrever, é preciso conhecer bem o personagem, é preciso saber seus aspectos físicos, psicológicos e sociais; somente assim será possível traçar o percurso das ações a serem vivenciadas por ele. O personagem deve ter uma personalidade e uma história de vida que o tornem verossímil e que permitam ao público com ele se identificar. Comparato (2000, p.128) afirma que o personagem “tem de ser único; ter suas impressões digitais como qualquer outro ser humano [...]. Mas, acima de tudo, deve ter uma história que seja unicamente sua e de mais ninguém”. Para Field (2001), o personagem é: ponto de vista, pois demonstra uma maneira de ver o mundo; atitude, porque sua maneira de agir e de sentir revela uma opinião; personalidade, já que possui um perfil que se revela visualmente; comportamento, pois ele é exatamente o que faz; e identificação, uma vez que é fator de reconhecimento.

Todo personagem deve ser adequado à história da qual participa para que não haja incoerência. Sua maneira de falar deve expressar sua identidade sociocultural e ele deve parecer o mais real possível, sendo dotado de valores universais e pessoais. O nome dado a cada personagem também é uma questão relevante, pois ele é capaz de revelar “a **classe social**, o **caráter** e a **tipologia** do personagem” (COMPARATO, 2000, p.127 [grifos do autor]).

Depois de definido o personagem, é o momento de pensar sobre o que acontecerá a esse personagem. É o momento de planejar a ação. Em cinema ou televisão, pensar e sentir é agir; portanto, todo pensamento e sentimento do personagem devem ser expressados através de suas falas ou ações. Estas podem ser de dois tipos: ação física, que acontece no mundo exterior ao personagem; e ação emocional, a que se realiza em seu interior. A ação é constituída por três elementos:

uma **motivação** que a motive e impulse, uma **fala ou atividade** e um **objetivo** que lhe dê rumo e destino. Quando o objetivo é alcançado, a motivação deixa de existir, a ação cessa. Noutras palavras, motivação e objetivo são os extremos do vetor de uma ação: a motivação é o começo e o objetivo, o fim (CAMPOS, 2007, p.174 [grifos nossos]).

Entre o começo e um fim, há um processo em que personagens agem e reagem, revelando como são e como estão. Essa ação-reação impulsiona a história a seguir seu rumo até

o ponto de virada de cada ato. Os problemas surgem aí para serem superados, para gerarem ações e reações. O conflito se estabelece, e é fundamental. “Sem conflito não há personagem; sem personagem, não há ação; sem ação, não há história; e sem história, não há roteiro” (FIELD, 2001, p.15).

4.1.2 A cena

“A **cena** é a base, a **unidade dramática do roteiro**” (COMPARATO, 2000, p.206 [grifos do autor]). Ela é um elemento de ação que, juntamente com outros, compõe o roteiro cinematográfico. Toda cena, assim como o roteiro em sua totalidade, possui começo, meio e fim. “Uma cena é tão longa ou tão curta quanto você queira. Pode ser uma cena de três páginas de diálogo ou tão curta quanto um simples plano — um carro numa rodovia. A cena é o que você quer que seja” (FIELD, 2001, p.116).

A cena é composta por lugar, tempo e ação: algo acontece em um lugar determinado e em um tempo específico. Se o tempo ou o lugar mudam, a cena também muda. Cada cena possui um cabeçalho que informa o número da cena, o onde – INT. (interior, gravada em estúdio) ou EXT. (exterior, gravada em ambiente aberto) e o local (CASA, PRAIA) – e o quando – DIA ou NOITE. Uma cena pode ser escrita em plano geral ou em plano específico. “Um plano geral cobre uma área geral; um quarto, uma rua, um vestíbulo. Um plano específico focaliza uma parte específica do quarto, digamos, perto da porta, ou em frente a uma loja específica numa rua ou prédio específicos” (FIELD, 2001, p.159). Após o cabeçalho, aparece uma rubrica que indica o que acontece e com quem acontece. É possível verificar esses aspectos no trecho abaixo da quinta cena do roteiro “A Invasão do Alegrete⁴”, de Diego Müller e Davi Pires.

5 EXT. RUA DO ALEGRETE - DIA

Doutor Sérgio, com seu jaleco branco, caminha pela rua. Uma pessoa fecha a janela quando ele passa, um homem na calçada se benze e sai apressado. Ele chega na porta de uma casa e dá a notícia triste para uma mulher que começa a chorar agarrada numa foto. Daí ela olha furiosa para o doutor, que pega o chapéu e vai embora rapidamente.

Nesse fragmento, visualiza-se o cabeçalho, em maiúsculas, que indica o *onde* e o *quando* da cena a ser gravada; em seguida, vem a descrição da ação que se desenvolverá na cena em questão. Comparato (2001, p.208) classifica as cenas em:

⁴ Disponível em: http://portacurtas.org.br/filme/?name=a_invasao_do_alegrete

- a) Cenas essenciais: são as que possuem o fundamental para o desenvolvimento do drama.
- b) Cenas de exposição: são as que expõe um problema, uma informação ou um motivo.
- c) Cenas de preparação: são as que revelam complicações que virão posteriormente.
- d) Cenas de complicação: são as que mostram o desenvolvimento da complicação e preparam para o clímax.
- e) Cenas de clímax: são o ápice do drama, o ponto alto da história
- f) Cenas de resolução: são as encontradas no final de qualquer audiovisual.
- g) Cenas de transição e de integração: são as que ligam as cenas essenciais. Podem ser uma elipse, um *flashback*, uma inserção, uma cena onírica ou um *flash forward*.

4.1.3 Os diálogos

Em produções cinematográficas, o visual é mais importante do que o verbal. Se algo pode ser transmitido através de ações, as falas não devem ser usadas. O diálogo, nesse contexto, é usado quando se quer “expressar uma emoção, trazer uma informação ou objetivar uma reação” (CAMPOS, 2007, p.196) que sejam fundamentais para o andamento da narrativa. Segundo Field (2001, p.150), o diálogo

move a história adiante; — comunica fatos e informações ao leitor; — revela o personagem; — estabelece os relacionamentos do personagem; — empresta realidade, naturalidade e espontaneidade ao seu personagem; — revela os conflitos da história e personagens; — revela os estados emocionais de seu personagem; e — comenta a ação.

Ao escrever diálogos, o idioma deve estar a serviço do personagem. O roteirista deve esquecer seu modo de usar a língua para pôr em destaque a maneira particular de o personagem a utilizar. As falas revelam o personagem, elas são reflexos de sua identidade sociocultural. Havendo diálogo, por ser imprescindível em uma cena, os roteiristas não se preocupam em seguir rigidamente as regras prescritas pela gramática normativa. Isso porque, embora escrita, a fala em um roteiro “[...] não foi feita para ser lida, foi feita para ser falada” (CAMPOS, 2007, p.196).

Produzir diálogo em um roteiro cinematográfico é algo de grande responsabilidade, pois tender ao erro de elaborar falas vazias e/ou desnecessárias não é algo incomum. Comparato (2000) elenca os dez problemas mais frequentes de um diálogo. Todavia, antes de listá-los, ele enfatiza que, em um dado contexto, um diálogo pode ser considerado inadequado, mas em outro não. Para ele, os problemas são:

- a) Diálogo literário: é aquele em que se põe tanta ênfase nas correções gramaticais que ele se torna artificial, distante de um falante real.
- b) Diálogo recortado: é constituído por frases curtas. Isso gera problema para a qualidade da imagem já que câmera precisa se movimentar rapidamente de um interlocutor para o outro.
- c) Diálogo repetido: é redundante. Diz-se o mesmo, mas de formas diferentes.
- d) Diálogo longo: é algo extenso e enfadonho.
- e) Diálogo clônico (nulo): é homogeneizante, sem identidade sociocultural, como se todos os personagens tivessem a mesma personalidade.
- f) Escolha léxica errada: é o uso inadequado de uma terminologia para uma classe social ou grupo cultural determinado.
- g) Diálogo discursivo: é aquele que mais parece um texto escrito. Ele mistura os diálogos longo e literário.
- h) Diálogo inconsciente: é aquele em que falta conteúdo dramático por não haver nada para ser revelado ou comentado.
- i) Diálogo introspectivo: é também chamado de aparte. O personagem se afasta da cena e fala sozinho.
- j) Diálogo impossível/ artificial: é o que não tem razão de existir porque não há motivação nem intencionalidade do personagem.

No roteiro cinematográfico, há uma peculiaridade em relação às falas de personagens, pois estes podem não aparecer em cena, mas podem ter voz na ação que transcorre. Quando o autor da fala não está enquadrado na cena, há duas maneiras de se indicar isso. Essa indicação aparece entre parênteses ao lado do nome do personagem.

- **Voz em off (OFF):** é diegética, ou seja, acontece dentro da ação narrativa. Ela é utilizada quando não vemos o personagem falando em quadro. Ele está em cena, mas não está enquadrado na imagem, ouve-se apenas sua voz. Para exemplificar,

o trecho abaixo, da sexta cena do roteiro “Café da Tarde⁵”, escrito por Davi de Oliveira Pinheiro, mostra a personagem Clair tricotando enquanto, por fora, ouve-se a voz de Iara, que não aparece em cena.

Iara larga o gibi, levanta e caminha até a porta da cozinha. Clair continua a tricotar.

IARA (off)
Ai, minha Maria.

CLAIR
Quê? A Maria está aqui?

Clair larga a linha e agulha. Levanta do sofá.

● **Voz over (V.O.):** é não-diegética, conhecida como a “voz de Deus”. Pertence a alguém que não está em cena. É usada para indicar o narrador onisciente. O trecho a seguir, retirado da primeira cena do roteiro “Feliz Ano Velho⁶”, de Roberto Gervitz, exemplifica esse tipo de voz.

MÁRIO (VOICE OVER¹)

Um dia tudo perdeu o sentido e desejei minha própria morte. Mas nem de me matar eu era capaz. Tinha de sofrer e estar só, tão só que até meu corpo me abandonara.

Após essas palavras, há um *fade-out* seguido de um *fade-in* com o título do filme:

FELIZ ANO VELHO

4.1.4 As rubricas

Rubricas são notações usadas para indicar gestos, estados de ânimo, elementos ou recursos da história. Campos (2007) classifica-as em cinco tipos:

1. RUBRICA DE SITUAÇÃO: “é a notação que descreve os elementos da situação com que a cena abre” (p.132).
2. RUBRICA DE CENA: “é a notação que descreve um incidente” (p.133).

⁵ Disponível em: http://www.roteirodecinema.com.br/roteiros/caf%C3%A9_da_tarde.pdf

⁶ Disponível em: <http://aplauso.imprensaoficial.com.br/edicoes/12.0.813.804/12.0.813.804.pdf>

3. RUBRICA DE FALA: “é a notação que, entre parênteses e dentro de uma fala, indica objetivo, emoção, tom ou ritmo com que a fala é dada” (p.133).

4. CABEÇALHO: “é a rubrica que indica o número de cena, o lugar onde ela ocorre, se esse lugar é no interior de um cenário ou no exterior, a céu aberto, e se a cena ocorre de dia ou de noite” (p.134).

5. RUBRICA DE COSTURA: “indica o tipo de transição (“costura”) entre uma cena e a seguinte ou, mais raramente, entre um segmento de cena e o seguinte” (p.134). São elas:

- CORTAR PARA: cortar para outra cena.
- CORTE DESCONTÍNUO: indicar que ocorre uma elipse de tempo dentro da cena. Ocorreu uma mudança no tempo, mas não no lugar do incidente.
- FUNDE COM: indicar que imagem ou som se funde com o seguinte.
- FADE IN: indicar que a imagem clareia.
- FADE OUT: indicar que a imagem escurece.
- FREEZE ou CONGELA: indicar que a imagem paralisa.

4.1.5 A formatação

A formatação de um roteiro cinematográfico varia de acordo com cada país – e mesmo em um país encontram-se variações. Contudo, algumas regras – poucas, vale salientar – são indicadas para a elaboração desse tipo de texto. Entre elas, está a referente ao uso de letras maiúsculas. Orienta-se que elas sejam utilizadas em um roteiro para:

- Criar o cabeçalho de cada cena;
- Enfatizar as palavras “entra” e “sai”;
- Marcar o nome do personagem em sua primeira entrada em cena;
- Destacar sons, efeitos e objetos que sejam importantes para a história;
- Indicar o personagem que fala (estando seu nome centralizado na página).

Diálogos devem ser postos no centro da página. Se neles há uma interrupção, ela deve ser marcada por reticências. Em alguns roteiros, pode aparecer também uma barra oblíqua após as reticências. No trecho do roteiro de *Dona Carmela*⁷, de Iziane Filgueiras Mascarenhas e Daniel Adjafre, é possível visualizar essas orientações.

⁷ Disponível em: <http://www.roteirodecinema.com.br/roteiros/curtas.htm>

01. INT. SALA - DIA

Uma sala de casa classe média. Sobre um aparador, troféus, recortes de jornais emoldurados e premiações diversas de melhor ator. Os objetos estão dispostos em ordem cronológica, de 1953 até 1967.

SOM de uma bola de futebol sendo chutada contra uma parede. CAM pára no último troféu que em seguida é atingido pela bola. SÈRGIO corre e percebe que o troféu caiu no chão e quebrou. Ao tentar consertá-lo, fere a mão levemente, então larga o troféu no chão, com displicência, pega sua bola e volta a brincar. AUGUSTO chega e ajoelha-se diante do troféu. Augusto cuida carinhosamente do troféu.

AUGUSTO

(ríspido)

Quantas vezes eu já falei que não quero você jogando bola aqui dentro? Tá vendo só o que você fez?

SÈRGIO

(parando de jogar bola e segurando a mão machucada)
Foi sem querer, VÔ.

AUGUSTO

Sem querer, sem querer... e daí que foi sem querer? Sabe quantos anos tem esse troféu, sabe? Trinta e cinco anos. (percebe que Sergio está segura a mão) (T)E o que foi isso na sua mão?

Com relação aos parágrafos, eles devem ser curtos e conter o essencial para que a cena seja criada. Pormenores não são relevantes, a não ser que eles interfiram no andamento da história. Sobre as rubricas de fala, deve-se usá-las minimamente, já que os atores não gostam de instruções excessivas. Esse tipo de rubrica deve aparecer quando a informação for extremamente necessária para a composição da cena. Elas aparecem abaixo do nome do personagem, centralizadas e entre parênteses.

As descrições de cena devem ser ponderadas, de forma que permita ao produtor liberdade para fazer escolhas. Indicar posições de câmera e detalhamento de filmagem também deve ser evitado, isso porque, conforme Field (2001, p.158), “o trabalho do escritor é dizer ao diretor o que filmar, não como filmar. Se você especifica como cada cena deve ser filmada, o diretor joga tudo fora. Justificavelmente”.

Cada elemento visto anteriormente serviu como critério para a análise dos roteiros produzidos pelos alunos. Em termos analíticos, observou-se quanto às ações se a história tinha conteúdo, conflito, clímax e conclusão; quanto às personagens, se eram adequadas à história e se tinham um perfil definidor; quanto às rubricas, se elas eram relevantes para o enredo; quanto aos diálogos, se havia naturalidade, se a quantidade era suficiente e se eram adequados ao enredo; e quanto à formatação, se o uso das maiúsculas e a disposição dos elementos na folha seguiam às exigências.

O roteiro cinematográfico é um texto em que predomina a sequência narrativa. Nele, começo, meio e fim precisam ser definidos para que a história tenha completude. Parte-se de um ponto inicial para um ponto final. Entre eles, há todo um processo de transformação do personagem diante das situações diversas que precisa enfrentar para alcançar seu intento. Adam (1992) apresenta as macroproposições que estruturam a sequência narrativa. Cada uma delas, correspondem a um momento específico dentro da narrativa e tem função determinada na história, o que proporcionam organização e progressão textual.

4.2 A sequência narrativa

Todo texto produzido, seja ele oral ou escrito, possui uma estrutura composicional organizada que depende da finalidade comunicativa do falante. A essa estrutura denominamos sequência textual. Para Adam (2008, p.204), uma sequência é “[...] uma rede relacional hierárquica: uma grandeza analisável em partes ligadas entre si e ligadas ao todo que elas constituem”. Para melhor compreender esse conceito, usemos uma analogia. Se observarmos uma árvore, veremos que ela é um todo composto de partes (raiz, caule, ramos, folhas, flores e frutos). Essas partes são ligadas entre si e ligadas ao todo. Da mesma forma é uma sequência textual, um todo formado por partes. Adam (2008, p.204) ainda afirma que a sequência é “[...] uma entidade relativamente autônoma, dotada de uma organização interna que lhe é própria, e, portanto, numa relação de dependência-independência com o conjunto mais amplo do qual faz parte (o texto)”. Ainda utilizando a analogia apresentada, vemos que cada uma das partes de uma árvore é individual e analisável em sua particularidade, mas formam um todo do qual dependem para existir. Fora do todo, essas partes não têm vida. Assim é uma sequência, tem partes específicas que precisam do todo, o texto, para existirem.

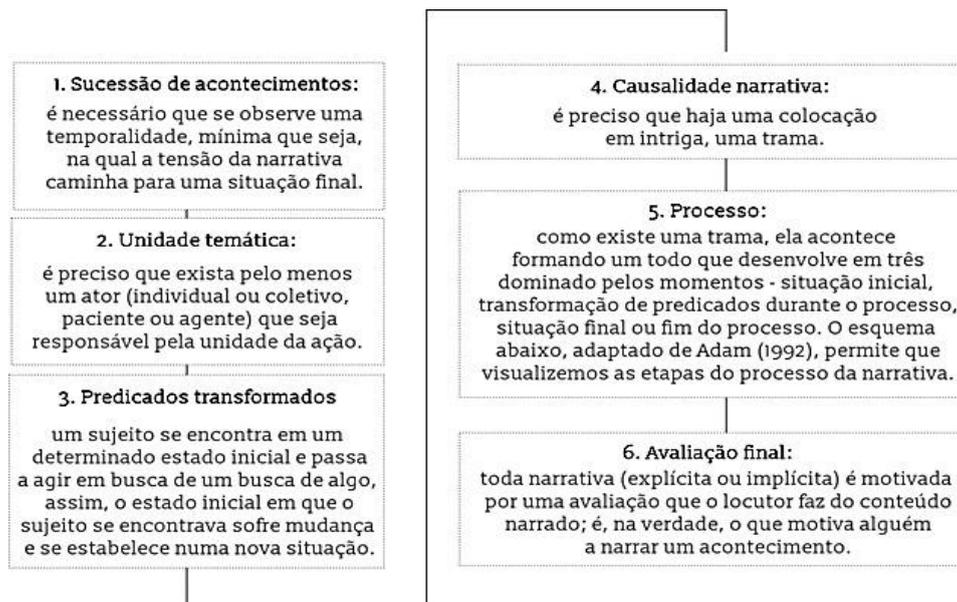
Dentre as sequências estudadas por Adam, há a sequência narrativa. É esta que interessa a este estudo, já que estamos trabalhando com um gênero textual que apresenta essa sequência como a dominante. Começemos por entender o que é um texto narrativo.

No sentido amplo, toda narrativa pode ser considerada como a exposição de “fatos” reais ou imaginários, mas essa designação geral de fatos abrange duas realidades distintas: **eventos** e **ações**. A **ação** se caracteriza pela presença de um **agente** - ator humano ou antropomórfico - que provoca ou tenta evitar uma mudança. O **evento** acontece sob o efeito de **causas**, sem intervenção intencional de um **agente** (ADAM, 2008, p.224 [grifos do autor]).

Logo, para que haja uma narrativa, faz-se necessário a existência de eventos e

ações, motivos que estimulem atitudes de um agente, fazendo a história progredir. Segundo Adam (1992), para que uma sucessão de fatos possa ser uma narrativa, ela deve ter: a) sucessão de acontecimentos; b) unidade temática; c) predicados transformados; d) processo; e) causalidade narrativa de uma colocação em intriga; e f) avaliação final. Cavalcante & Pauliukonis (2016) explicam esses seis constituintes apresentados por Adam.

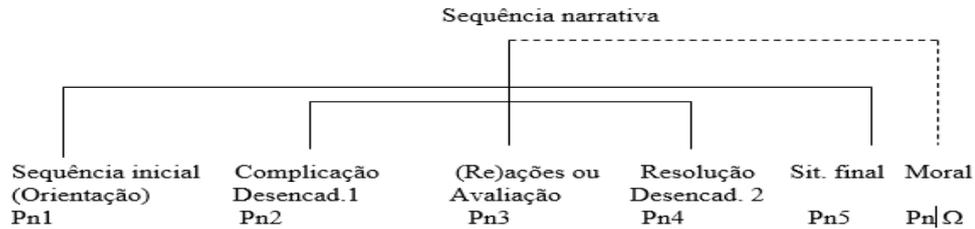
Figura 8: Constituintes necessários para considerar um texto uma narrativa



Fonte: CAVALCANTE; PAULIUKONIS, 2016, p. 15.

Os textos são formados por macroproposições, isto é, partes menores analisáveis, contudo, a presença dessas partes está diretamente relacionada ao gênero do discurso a que estão associadas. Também não são fixas. Sendo assim, mesmo que cada sequência possua uma quantidade limitada de macroproposições, elas não aparecerão em todos os textos. A sequência narrativa apresenta a seguinte organização:

Figura 9: Macroproposições da sequência narrativa



Fonte: ADAM, 1992.

A situação inicial é o momento de apresentação das personagens e das circunstâncias em torno dos personagens; é uma ambientação dos elementos narrativos, definição de tempo, lugar, participantes e objeto almejado. A complicação é o conflito. Algo irá desequilibrar o estado inicial dando início às ações. As ações configuram-se como a passagem de uma ação a outra, são as peripécias. A resolução é a solução da complicação. Já a situação final é o estado de equilíbrio que se instala após a resolução do problema. A estrutura apresentada por Adam pode ser encaixada na de atos utilizada pelos roteiristas, ato I correspondendo à situação inicial e à complicação; ato II, às ações e reações; e Ato III, à resolução. A fim de melhor estabelecer essa relação, apresento a tabela abaixo com os conceitos de Adam (1992), Field (2000) e Comparato (2006).

TABELA 1 - Relação entre as macroproposições da sequência narrativa e os atos estruturais de um roteiro cinematográfico canônico

MACROPROPOSIÇÕES DA SEQUÊNCIA NARRATIVA (ADAM, 1992)	ATOS QUE ESTRUTURAM O ROTEIRO (COMPARATO, 2000)	ATOS QUE ESTRUTURAM O ROTEIRO (FIELD, 2001)
Situação inicial	Ato I - Exposição do problema/Situação desestabilizadora/Uma expectativa/Antecipação de problemas/Aparecimento do conflito	Ato I - Definição do personagem, do tema e das circunstâncias em torno da ação.
Complicação		
(Re)ações	Ato II - Piorar da situação/Tentativa de normalização/Crise	Ato II - Obstáculo após obstáculo
Resolução	Ato III - Clímax/Resolução	Ato III - Solução da história
Situação final		

Fonte: elaborado pela própria autora.

Pela tabela, é possível verificar que os três atos de um roteiro correspondem às macroproposições da sequência narrativa. Essa estruturação é fundamental para que o roteiro cinematográfico, ao ser transformado em filme, apresente todas as informações necessárias para que o enredo seja compreendido, para que a mensagem seja melhor transmitida ao espectador, a fim de que este possa estabelecer o início, o processo e o fim.

Sendo o texto escrito de um projeto audiovisual, o roteiro cinematográfico deve conter em si informações que extrapolem o signo linguístico, dados que vão além da palavra, pois esse gênero integra diferentes linguagens em sua composição, como a música, ao se indicar a trilha sonora e os efeitos de som em uma cena; o teatro, ao se indicar o movimento, entonação e emoção dos personagens; e a dança, ao se pensar no movimento da câmera em cada situação. Desse modo, o roteiro cinematográfico é um gênero importante para o trabalho com a multimodalidade.

4.3 A multimodalidade

Os gêneros surgem para atender a necessidades enunciativas dos sujeitos. Eles são artefatos que organizam as relações sociais, são instrumentos construídos coletiva e historicamente. A partir de seu estudo, é possível compreender o homem e sua história, pois, como afirmou Bakhtin (1997, p.286), os gêneros do discurso “são as correias de transmissão que levam da história da sociedade à história da língua”. Dentro desse panorama, o roteiro cinematográfico, como um produto social, propicia apreender as características da sociedade atual, sendo a multimodalidade uma delas.

O roteiro é um gênero discursivo em que a história é contada não apenas por palavras. Em sua elaboração, somente os conhecimentos linguísticos são insuficientes; pois, nesse processo, “[...] pensar em imagens é essencial” (COMPARATO, 2000, p.80). Imbricar variadas linguagens em sua composição é um traço característico desse gênero discursivo. Literatura, fotografia, escultura, música, teatro, pintura e dança se agregam para constituir um texto cinematográfico. É um exercício de escrita envolvente que ultrapassa as palavras, pois

Escrever um roteiro é muito mais do que escrever. Em todo caso, é escrever de outra maneira: com olhares e silêncio, com movimentos e imobilidade, com conjuntos incrivelmente complexos de imagens e sons que podem possuir mil relações entre si, que podem ser nítidos ou ambíguos, violentos para uns e suaves para outros, que podem impressionar a inteligência ou alcançar o inconsciente, que se entrelaçam, que se misturam entre si, que por vezes até se repudiam, que fazem surgir as coisas invisíveis... (CARRIÈRE, 1991, p.15)

Por permitir acesso a diferentes semiotes, o roteiro cinematográfico é um gênero substancial para o trabalho com a multimodalidade. Nele, variados recursos se unem no alcance de um propósito comunicativo específico e na construção de múltiplos significados. Através desse gênero, os sujeitos se engajam em um contexto discursivo único, interagem, confrontam-se e transformam-se.

Publicada em 1996, a obra *Reading Image: The Grammar to Visual Design*, de Kress e van Leeuwen, é considerada um dos marcos iniciais dos estudos da multimodalidade. Opondo-se aos linguistas formalistas, que entendiam o signo como algo arbitrário, esses estudiosos compreendem o signo como um recurso motivado pela necessidade de interação social. Nas palavras de Kress (2010, p.55 [tradução nossa])

[...] signos são sempre construídos na interação social, signos são motivados por relações não-arbitrárias de sentido e forma; a relação motivada da forma e do significado baseia-se e surge do interesse do produtor de signos; as formas/significantes que são usados na construção de signos são feitos na interação social e tornam-se parte dos recursos semióticos de uma cultura.⁸

Baseados na Linguística Sistêmico-Funcional (LSF), formulada por Michael Halliday, Kress e van Leeuwen propõem um estudo das imagens como estruturas possíveis de serem analisadas sintaticamente. Como uma forma de linguagem, as imagens são, portanto, realizações particulares de relações sociais estabelecidas culturalmente. Segundo Kress e van Leeuwen (2006, p.2[tradução nossa]),

O mesmo é verdade para a gramática do design visual. Como estruturas linguísticas, estruturas visuais apontam para interpretações particulares das formas de experiência de interação social. Até certo ponto isso pode também ser expressado linguisticamente. Os significados pertencem à cultura mais do que a modos semióticos específicos.⁹

Antes de apresentar os conceitos da gramática visual, é preciso visitar as ideias de Halliday, inspiração para essa gramática. Michael Halliday propôs uma análise dos elementos linguísticos fundamentada nas escolhas feitas pelos sujeitos em uma determinada situação

⁸ [...] signs are always newly made in social interaction; signs are motivated, not arbitrary relations of meaning and form; the motivated relation of a form and a meaning is based on and arises out of the interest of makers of signs; the forms/signifiers which are used in the making of signs are made in social interaction and become part of the semiotic resources of a culture”.

⁹ The same is true for the grammar of visual design. Like linguistic structures, visual structures point to particular interpretations of experience forms of social interaction. To some degree these can also be expressed linguistically. Meanings belong to culture, rather than to specific semiotic modes.

comunicativa. Esses elementos seriam, então, motivados em defesa de um objetivo a ser alcançado na interação com o outro. Halliday (1978) apresenta três metafunções exercidas pela língua: ideacional, textual e interpessoal.

A metafunção ideacional é utilizada para “expressar um conteúdo em termos da experiência do falante e da experiência da comunidade linguística” (HALLIDAY, 1978, p.147). É falar sobre algo acontecendo em algum lugar com alguém, é expressar nossa percepção de mundo. Já a metafunção textual é aquela que “preenche a exigência de que a língua seja operacionalmente relevante – que tenha uma textura, em contextos situacionais concretos” (HALLIDAY, 1978, p. 157), ou seja, é estruturar a mensagem em textos coerentes. Por último, a metafunção interpessoal corresponde às “nossas relações sociais e pessoais com as outras pessoas ao nosso redor” (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004, p. 29). Relaciona-se com a interação e com os papéis discursivos adotados ao usar a língua.

Fundamentando-se nessas categorias, Kress e van Leeuwen elaboram uma proposta de análise dos textos visuais. Para eles (2006, p.18), “o componente visual de um texto é uma mensagem independentemente organizada e estruturada, conectada com o texto verbal, mas de modo nenhum dependente dele”. Eles preservam a nomenclatura de uma das categorias de Halliday e renomeiam as outras duas.

A metafunção ideacional refere-se à capacidade de “representar objetos e suas relações no mundo exterior ao sistema representacional” (KRESS; van LEEUWEN, 2006, p. 40). Fazem parte dessa metafunção o *vetor* e os *participantes representados*. Este corresponde a todos os elementos que, em relação uns com os outros, compõem um processo visual; o primeiro relaciona-se à direcionalidade dos elementos. Metafunção interativa tem relação com o modo como os elementos que compõem o texto visual são retratados na interação com os observadores. Fazem parte dessa função o *contato*, a *distância social*, a *perspectiva* e a *atitude*.

- Contato: corresponde à interação virtual estabelecida entre participante representado e observador através do olhar. Há duas relações possíveis, a de *demanda* e a de *oferta*. Segundo Kress & van Leeuwen (2006, p.119), na relação de demanda, “o olhar do participante demanda algo do observador, demanda que o observador entre em algum tipo de relação imaginária com ele ou ela”. Já na relação de oferta, a imagem mostra “os participantes representados ao observador como itens de informação, objetos de contemplação, impessoalmente, como se eles fossem espécimes num mostruário”.
- Distância social: relaciona-se com “a distância que os sujeitos mantêm entre si” 1964 apud KRESS; van LEEUWEN, 2006, p. 125). Pode ser distância íntima,

em que apenas a cabeça ou os ombros são revelados; distância pessoal próxima, em que cabeça e ombros são mostrados; distância pessoal afastada, em que se vê a pessoa da cintura para cima; distância social próxima, em que se vê a figura inteira; distância pessoal afastada, em que se vê a pessoa inteiramente e com espaços ao seu redor; e distância pública, em que se vê o tronco de pelo menos quatro ou cinco pessoas.

- Perspectiva: corresponde à “escolha de um ângulo, um ‘ponto de vista’, o que implica a possibilidade de expressar atitudes subjetivas dos participantes representados, humanos ou não” (KRESS; van LEEUWEN, 2006, p. 129).
- Atitude: “a realidade é definida com base em quanta correspondência há entre a representação visual de um objeto e o que nós normalmente vemos desse objeto a olho nu” (KRESS; van LEEUWEN, 2006, p. 158).

A metafunção composicional organiza e integra os elementos visuais para formar um todo significativo. Compõem essa metafunção o *valor informativo*, a *saliência* e a *estruturação*.

- Valor informativo: corresponde às várias áreas do material (direita/esquerda, parte superior/parte inferior, centro/laterais).
- Saliência: tem relação com o grau de importância dada aos elementos que compõem a imagem, como o posicionamento em primeiro ou segundo plano, a cor, os contrastes.
- Estruturação: conexão (ou desconexão) entre os elementos internos de uma imagem, ou seja, dependência ou independência entre os elementos da imagem gerada por estratégias de estruturação.

Em uma relação de comparação entre as categorias propostas por Halliday e as propostas por Kress e van Leeuwen, Fernandes e Almeida (2008, p.12) propuseram a tabela que abaixo se apresenta. Através dela, é possível visualizar melhor os conceitos antes apresentados.

Figura 10: As metafunções de Halliday e de Kress & van Leeuwen

Halliday	Kress e van Leeuwen	
IDEACIONAL	REPRESENTACIONAL	Responsável pelas estruturas que constroem visualmente a natureza dos eventos, objetos e participantes envolvidos, e as circunstâncias em que ocorrem. Indica em outras palavras, o que nos está sendo mostrado, o que se supõe esteja “ali”, o que está acontecendo, ou quais relações estão sendo construídas entre os elementos apresentados.
INTERPESSOAL	INTERATIVA	Responsável pela relação entre os participantes, é analisada dentro da função denominada de função interativa (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006), onde recursos visuais constroem “a natureza das relações de quem vê e o que é visto”.
TEXTUAL	COMPOSICIONAL	Responsável pela estrutura e formato do texto, é realizada na função composicional na proposição para análise de imagens de Kress & van Leeuwen, e se refere aos significados obtidos através da “distribuição do valor da informação ou ênfase relativa entre os elementos da imagem”.

Fonte: FERNANDES; ALMEIDA, 2008, p.12.

A partir dos estudos desenvolvidos por Kress e van Leeuwen, diferentes pesquisadores no mundo todo têm se dedicado ao estudo da multimodalidade. No Brasil, Dionísio (2008, 2014) tem defendido que a noção de multimodalidade está intrinsecamente relacionada à noção de multiletramentos, pois “o sistema linguístico é apenas um dos modos de constituição dos textos que materializam as nossas ações sociais”. Somente a escrita – em sua produção escrita ou em sua leitura – é insuficiente para a complexidade e a variedade de linguagens existentes. Diversas modalidades e diferentes semioses se entrelaçam na construção de variados gêneros discursivos. Com o advento da tecnologia, tornou-se possível unir palavra, imagem e som; portanto, a concepção de letramento

como habilidade de ler e escrever não abrange todos os diferentes tipos de representação do conhecimento existentes em nossa sociedade. Na atualidade, uma pessoa letrada deve ser uma pessoa capaz de atribuir sentidos a mensagens oriundas de múltiplas fontes de linguagem, bem como ser capaz de produzir mensagens, incorporando múltiplas fontes de linguagem (DIONÍSIO, 2008, p.119).

Ampliamos nossa forma de interagir, criamos e incorporamos novas e variadas semioses que concretizam nossa comunicação através dos textos realizados em gêneros. Hoje, a interação humana se realiza através de vários modos¹⁰: sons, imagens, gestos, cores, letras, expressões faciais, texturas. Cada um desses modos, isoladamente, não pode ser considerado multimodal. O que os caracteriza dessa forma é sua combinação com outros modos para a

¹⁰ Modos são os grupos organizados de recursos semióticos para geração de sentido (DIONÍSIO, 2014, p.49).

construção de significados. “Ou seja, o que faz com que um signo seja multimodal são as escolhas e as possibilidades de arranjos estabelecidas com outros signos que fazemos para criar sentidos, com os mesmos, quais as articulações criadas por eles em suas produções textuais” (DIONÍSIO, 2014, p.42).

Carey Jewitt (2003, *apud* DIONÍSIO, 2014, p.48-49), apresenta três pressupostos teóricos interconectados que estão subjacentes à multimodalidade:

- a) Primeiro, a multimodalidade pressupõe que a representação e a comunicação sempre se baseiam em uma multiplicidade de modos, todos contribuindo para o significado.
- b) Em segundo lugar, a multimodalidade pressupõe que os recursos são socialmente modelados através do tempo para se tornarem geradores de sentido, os quais articulam os significados (sociais, individuais/afetivos) exigidos pelos requerimentos de diversas comunidades.
- c) Finalmente, a multimodalidade pressupõe pessoas orquestrando o sentido através de uma seleção e configuração particular de modos⁷, enfatizando a importância da interação entre modos.

De acordo com Jewitt, então, a multimodalidade se constrói no uso de múltiplos recursos (sonoros, escritos falados...) que, juntos, colaboram para a construção do significado. Nela, os recursos semióticos devem ser compartilhados pela comunidade para que adquiram sentido e, para construção de sentido, são necessárias pessoas interpretando o texto com base em seus conhecimentos particulares dos recursos semióticos. Logo, existe um tripé que sistematiza a multimodalidade em um texto: recursos semióticos múltiplos, conhecimento/aceitação desses recursos pela comunidade discursiva e interpretação pessoal.

Dionísio (2014) defende a ideia de que todos os textos – orais ou escritos – são constituídos pela multimodalidade. Para ela, a própria disposição do texto no papel ou na tela do computador já configura um texto multimodal. A multimodalidade, segundo Dionísio (2007, p.196), está presente em todos os textos porque “o processamento textual falado ou escrito, portanto, exige atividades que vão além da palavra, pois a construção de sentidos resulta da combinação de recursos visuais e verbais”. Nesta pesquisa, adota-se essa abordagem defendida por Dionísio. Entendemos que a forma gráfica do texto na folha, quando intencional, aponta para uma significação que vai além das palavras para ser compreendida. Formatos, tamanhos e cores das letras, disposição do texto na folha não são usados aleatoriamente e sem propósitos no roteiro cinematográfico. Há uma intencionalidade em cada uso, o que corrobora para uma significação do gênero que foi construído com esses elementos.

O texto, unidade básica da comunicação e objeto de ensino da Língua Portuguesa,

assimila, hoje, uma gama de linguagens que precisam ser trabalhadas pela escola. A tecnologia, em sua evolução, vem proporcionando uma ampliação e uma disseminação de textos multimodais cada vez maior e mais rápida. Os alunos têm contato com eles diariamente. Sendo assim, a observação e a análise apenas do texto escrito não é mais suficiente para se compreender as práticas discursivas da atualidade. Toda essa nova conjuntura da expressão humana não pode ser ignorada ou desvalorizada. Nas aulas de língua materna, o aluno precisa entrar em contato com textos multimodais para que desenvolva consciência sobre seu uso porque ele

precisa saber lidar com a multimodalidade tanto como leitor quanto como autor. Isso não significa que ele não precise saber lidar com o verbal. Pelo contrário, para ser um bom leitor e produtor de textos multimodais – isto é, textos que lidam com diversas linguagens –, o sujeito precisa dominar uma série de habilidades de leitura e produção de textos verbais. Mas agora a essas habilidades outras devem somar-se, ampliando a lista, devido à incorporação, em práticas cada vez mais cotidianas, do não verbal. Precisamos lembrar que a multimodalidade é, há muitos anos, parte de nossos textos, como no cinema, nas revistas, jornais, cartazes (COSCARELLI, 2009, p.552).

Escrever é um processo de materialização das ideias. Por ela, as coisas do mundo podem ser representadas, ressignificadas e perpetuadas. Entretanto, a escrita não se limita a isso. Ela é, também, uma prática social. Através dela, inserimo-nos e agimos em contextos discursivos diversos por meio de textos organizados em gêneros. Com o surgimento das tecnologias da informação e da comunicação, somados à escrita, muitas outras linguagens formam o panorama multimodal da comunicação atual. Nesse contexto, insere-se o gênero discursivo roteiro cinematográfico.

4.4 Cinema e Educação

O cinema, usado a serviço da educação, mostra-se como um recurso valioso na promoção de um ensino contextualizado, significativo e inovador. Contextualizado porque essa linguagem faz parte da vida dos alunos, ela compõe suas práticas diárias e o conjunto de gêneros que lhes interessa, além de possibilitar o uso da tecnologia no ambiente escolar; significativo porque, através do cinema, pode-se visualizar a concretização de conceitos antes tão distantes, vê-se a teoria aplicada à realidade; e inovador porque é uma linguagem que, embora em sua versão audiovisual atinja toda a população, seu processo de criação é algo peculiar, algo novo, pois faz parte de um campo social a que poucos têm acesso, isso instiga a curiosidade e a busca por conhecimento. Através do cinema,

os educadores podem propiciar situações de espaço-tempo de ensino para que os educandos adquiram e desenvolvam conhecimentos, atitudes, habilidades, isto é, saberes constitutivos para uma aprendizagem de cidadania pautada pela consciência e prática de direitos e deveres, na perspectiva do bem comum, além de facilitar vivências culturais diferenciadas (FUSARI, 2009, p. 37).

Por envolver saberes diversos, semioses variadas e manejo de recursos tecnológicos, o cinema na escola é uma oportunidade de levar os alunos a desenvolverem habilidades múltiplas, é uma chance de promover a leitura e a escrita de gêneros multimodais e a produção de textos originais, que refletem uma visão particular acerca do mundo. Por meio do cinema, educação e tecnologia podem se imbricar. A lacuna existente entre elas pode ser diminuída, o que favorecerá aos sujeitos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem. Além disso, o uso do cinema como ferramenta para o ensino e a aprendizagem é uma oportunidade de desmistificar velhos paradigmas que fazem essa arte ser interpretada apenas em seu aspecto lúdico, pois

o cinema ainda não é visto pelos meios educacionais como fonte de conhecimento. Sabemos que arte é conhecimento, mas temos dificuldade em reconhecer o cinema como arte (com uma produção de qualidade variável, como todas as demais formas de arte), pois estamos impregnados da ideia de que cinema é diversão e entretenimento, principalmente se comparado a artes “mais nobres”. Imersos numa cultura que vê a produção audiovisual como espetáculo de diversão, a maioria de nós, professores, faz uso dos filmes apenas como recurso didático de segunda ordem, ou seja, para “ilustrar”, de forma lúdica e atraente, o saber que acreditamos estar contido em fontes mais confiáveis (DUARTE, 2009, pp. 70-71).

Na produção do roteiro cinematográfico, o trabalho com a escrita deixa de ser algo mecânico e obrigatório - aspectos esses que desmotivam os alunos e fazem-nos, muitas vezes, desenvolverem uma aversão a essa prática social tão necessária à vida – e passa a ser uma empreitada prazerosa. Ao promover um evento de letramento que possui um propósito comunicativo definido e que acontece em uma situação real de uso da escrita para uma audiência real, a motivação torna-se o combustível para a criação do texto cinematográfico. Não há, nesse processo, uma escrita realizada apenas para o professor ler, dar uma nota e depois descartar. Ela é feita para atingir um grande público e por ele ser apreciada, fator que interfere diretamente na qualidade do texto que se vai elaborar.

Durante a produção do roteiro cinematográfico, há uma valorização de todo o processo de construção do texto, que segue um esquema gradativo de desenvolvimento (*storyline* - sinopse - escaleta – roteiro – audiovisual). Em cada etapa desse processo, é

importante a intervenção do professor, que deve orientar e fazer as correções à proporção que o texto está sendo elaborado. Essa ordem de escrita do roteiro é necessária para que a ideia permaneça coesa, atrativa e bem planejada. Leitura e releitura fazem parte do percurso criador desse gênero discursivo. Segundo VIEIRA (2005, p.91),

Reler o que está sendo escrito é um meio de manter o senso de totalidade da composição e de ir adequando o texto prévio ao que está sendo produzido, identificando o que precisa ser reformulado. Ao rereer o texto, o escritor proficiente vai parando para planejar o que escreverá em seguida, modificando metas, considerando melhorias e incorporando novas ideias.

Essa capacidade de rereer faz com que qualquer texto seja bem escrito. Contudo, essa habilidade precisa ser fomentada pelos professores a fim de que os alunos reconheçam sua importância e necessidade para a produção textual. A prática da reescrita também é fundamental para a criação de um bom Roteiro cinematográfico. É preciso estar ciente de que, assim como um diamante lapidado, o texto precisa de refinamento. Refinar um texto é redigi-lo, quantas vezes forem necessárias, para que ele atenda às necessidades comunicativas a que se propõe e para que apresente uma linguagem de acordo com o contexto em que se insere. A reescrita permite que o aluno, observando as orientações dadas pelo professor, faça o aprimoramento de seu texto de modo consciente, pois, ao revisar seu texto, coloca-se na posição de autor e de leitor.

Cinema e escola podem se unir na construção de uma educação qualitativa e emancipadora, apta a tornar os alunos sujeitos conscientes de sua responsabilidade social, conscientes de suas capacidades comunicativas, detentores de um senso crítico apurado e usuários competentes da linguagem.

5 METODOLOGIA

Esta pesquisa, centrada na produção do gênero discursivo roteiro cinematográfico - desde a storyline ao roteiro cinematográfico – por alunos de uma escola pública de Fortaleza, é resultado de um estudo qualitativo, pois a sala de aula, ambiente natural dos discentes, é a fonte direta dos dados (BORDAN & BIKLEN, 1994). Nela, as ações podem ser melhor compreendidas, pois acontecem e são analisadas em seu contexto legítimo de realização. Além desse aspecto, ainda de acordo com Bordan e Biklen, ela é descritiva - não se pretende reduzir os dados a números, mas analisá-los considerando toda a sua riqueza de significados - e dá importância à investigação do processo muito mais do que à análise dos resultados ou produtos finais.

Assim sendo, este estudo configura-se como aplicado, pois há o desejo de que os conhecimentos construídos através dele extrapolem a abstração das teorias e sejam aplicados à prática para a solução de problemas reais. Esta pesquisa não se limita à procura de resultados, mas almeja encontrar ações concretas, com base nesses resultados, que possam transformar a realidade pesquisada.

Para tal, será desenvolvida uma pesquisa-ação. De acordo com Tripp (2005, p. 445), “a pesquisa-ação educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos [...]”. Ela é uma prática participativa e intervencionista; pois, por meio dela, busca-se mudar a realidade pesquisada. Através dela, “planeja-se, implementa-se, descreve-se e avalia-se uma mudança para a melhora de sua prática, aprendendo mais, no correr do processo, tanto a respeito da prática quanto da própria investigação” (TRIPP, 2005, p.446).

Os quatro passos descritos por Tripp organizam essa pesquisa. O planejamento se deu a partir do momento em que, decidido o objeto de estudo, traçou-se um percurso a ser percorrido até chegar ao roteiro de cinema. Durante esse processo, houve um estudo das características dos gêneros discursivos a serem trabalhados, além de uma pesquisa de textos e materiais para dar suporte às aulas. Coletado esse material, foi elaborado um cronograma das ações a serem realizadas. Cronograma esse flexível, pois, em algumas circunstâncias, foi necessário mudar o planejamento para melhor atendimento do objetivo proposto.

A implementação das ações ocorreu no primeiro semestre de 2017, em 16 aulas presenciais e em 16 atendimentos no laboratório de redação. Além desses encontros, os alunos, de forma autônoma, em horas fora da sala de aula, desenvolveram atividades de produção

textual. Em cada aula e atendimento, buscou-se descrever as ações implementadas e as reações dos alunos foram a fim de que, por meio dessas descrições, uma avaliação profícua fosse possível.

5.1 Delimitação do universo

A pesquisa foi desenvolvida no Colégio Militar do Corpo de Bombeiros- Rachel de Queiroz. Essa escola funciona há 18 anos e é considerada, hoje, uma das melhores escolas públicas do Estado do Ceará, pois seus alunos têm se destacado em concursos, olimpíadas e vestibulares. Ela está localizada no bairro Jacareacanga e tem em suas proximidades outras instituições de grande importância para o lugar, como o Liceu do Ceará, o Corpo de Bombeiros do Estado do Ceará, a Escola de Aprendizes de Marinheiro do Ceará, a Escola de Artes e Ofícios Thomaz Pompeu e a Faculdade Metropolitana (FAMETRO). Por meio de processo seletivo, alunos de diferentes bairros de Fortaleza ingressam no Colégio dos Bombeiros; por isso, o corpo discente é bastante heterogêneo cultural e socialmente.

A escola funciona em três turnos, oferecendo turmas do Fundamental I, Fundamental II, Ensino Médio e Supletivo. Durante manhã e tarde, são ofertadas turmas do Fundamental I; contudo, no Fundamental II e Médio, há uma organização diferenciada. Pela manhã, funcionam apenas as turmas dos 6º, 7º e 8º anos; à tarde, as turmas dos 9º, 1º e 2º anos do Ensino Médio. O 3º ano funciona em sistema integral; já as turmas de Supletivo, apenas à noite.

Por manter parceria com a Secretaria de Educação do Estado do Ceará, o quadro de professores é composto por civis e militares. O grupo gestor, em sua maioria, é constituído por militares. Além da coordenação pedagógica, existe a Companhia de Alunos, que é formada pelos militares que acompanham cada uma das turmas da escola. A eles cabe a função de disciplinar os alunos de acordo com os padrões exigidos neste estabelecimento de ensino.

Nessa instituição, além das aulas regulares, há aulas laboratoriais de Química, Física e Biologia. Há também o projeto “Laboratório de Redação” para alunos do Fundamental II e Ensino Médio. O intuito desse projeto escolar é oferecer atendimento individualizado aos alunos para que eles possam ter seus textos corrigidos junto ao professor e refazê-los, caso seja necessário. O diferencial nesse projeto é a participação ativa dos docentes em todo o processo de escrita dos discentes, pois os professores que trabalham as características dos gêneros discursivos em sala de aula são os mesmos que atendem aos

alunos no laboratório. Isso possibilita um melhor acompanhamento do desenvolvimento da escrita de cada um deles.

O colégio possui uma banda de música, integrada por alunos e ex-alunos da escola, e uma banda de fanfarra. Há também um pelotão especial (PE) formado por alunos voluntários. As funções desempenhadas por esse grupo variam conforme o comando geral da escola. Os alunos do PE gerenciam os alunos na formatura diária, ajudam na disciplina, representam a escola em solenidades e auxiliam na instrução aos alunos candidatos a ingressar nesse pelotão.

A escola apresenta uma estrutura física organizada. Tem salas climatizadas, quadra poliesportiva, piscinas, pátio de convivência, laboratórios de ciências e redação, auditório, refeitório, biblioteca, academia, seção técnica, secretaria, salas dos professores, sala da companhia de alunos, salas dos gestores, sala de música, dentre outros. Contudo, apesar de sua boa estrutura, a escola não possui, ainda, um laboratório de informática adequado, pois a maioria dos computadores não funciona e a internet que chega aos aparelhos é muito limitada. Esse espaço acaba sendo usado apenas para projeções de slides do *PowerPoint* ou para exposição de audiovisuais. Existe também o problema de poucos equipamentos de multimídia, o que limita, ou mesmo impede, a realização de mais aulas mediadas pela tecnologia.

Para a realização da pesquisa, foi selecionada uma turma de 8º ano composta por 32 alunos, na idade de 13 a 15 anos. Nessa turma, o número de meninos excede ao número de meninas, sendo 21 alunos e 11 alunas. Os alunos são de bairros diferentes e de classes sociais diversas, o que proporcionam uma heterogeneidade cultural muito acentuada. A turma possui alunos repetentes e uma disparidade enorme em relação à escrita. Nela, há alunos que usam essa prática social de forma proveitosa em diversas situações comunicativas e há outros que apresentam uma grande dificuldade ou mesmo resistência à escrita, fatores esses relacionados a experiências negativas anteriores que geraram total desinteresse e/ou o sentimento de inabilidade em produzir textos escritos. Por essas características, esse grupo se mostrou adequado para a implantação de uma proposta intervencionista.

5.2 O corpus

No primeiro semestre de 2017, de abril a junho, foram ministradas atividades à turma escolhida para a pesquisa. Durante esse período, o corpus da pesquisa foi se configurando a partir de aulas presencias, atendimento em laboratório de redação e atividades extraclasses. Ele é composto por 20 textos produzidos pelos alunos, por um caderno de campo, por 18 áudios

das aulas ministradas e por registros de conversas pelo *WhatsApp*. Em todo o processo de desenvolvimento da pesquisa, esse aplicativo foi utilizado como canal de comunicação. Ele serviu para informes, lembretes, conversas informais e tira-dúvidas. Dessa forma, teve sua funcionalidade ampliada, sendo usado não somente para conversas informais, mas em situação de aprendizagem como forma de promover a tecnologia nesse contexto específico.

5.2.1 Textos produzidos pelos alunos

Para a elaboração do roteiro cinematográfico, nesta proposta interventiva, há uma constelação de gêneros que envolve quatro diferentes gêneros discursivos (*storyline*, sinopse, escaleta, roteiro). Dessa forma, a princípio, se todos os alunos produzissem os quatro gêneros envolvidos, teríamos um total de 128 textos. Contudo, nem todos os alunos participaram de todo o processo de escrita. De 32, o número foi reduzido para 27 alunos, o que gerou a produção de 108 textos. Dentre estes textos, foram escolhidos como amostra 20 produções de 5 alunos que atenderam aos critérios de análise traçados para este estudo.

A partir dessas produções textuais, foi possível depreender como se deu a apropriação das características dos gêneros em estudo, o alcance da função social de cada um deles e o estilo particular de cada um dos alunos, o que marca a liberdade criativa própria do roteiro cinematográfico.

5.2.2 Caderno de campo

Como esta pesquisa tem como propósito não apenas analisar o ambiente estudado, mas promover mudanças significativas no aprendizado dos alunos e em minha prática docente, o caderno de campo serviu como um instrumento para o registro de observações, impressões, reflexões e experiências. Por meio dessas notas, tornou-se viável a avaliação da metodologia utilizada e a tomada de consciência de alterações a serem feitas ao longo da pesquisa.

5.2.3 Áudios

Durante as aulas ministradas, foram gerados 20 áudios. Por meio deles, registraram-se as dúvidas mais frequentes dos alunos e suas possíveis soluções; sugestões feitas pelos discentes como busca por melhor compreender o conteúdo que se ministrava; ideias

conflituosas entre os alunos sobre o tema abordado na aula e como os colegas agiam na tentativa de resolvê-las; e o modo como os alunos e eu nos relacionávamos durante as aulas na tentativa de construirmos um ensino e uma aprendizagem qualitativamente emancipadora. Essas gravações possibilitam traçar um perfil docente e discente, ajudando na reflexão sobre a proposta de intervenção implementada, na avaliação dos métodos e nas mudanças que se buscou realizar durante o período de aplicação das ações planejadas.

5.2.4 Conversas via WhatsApp

A proposta de se utilizar o WhatsApp como ferramenta surgiu da necessidade de acompanhar durante o maior tempo possível as atividades realizadas pelos alunos e de estar mais presente para ajudá-los durante o processo de criação do roteiro cinematográfico, já que os gêneros envolvidos eram todos desconhecidos pelos discentes. Como conteúdo novo que os desafiava, era necessário de minha parte manter um vínculo mais próximo com eles; sendo assim, esse aplicativo mostrou-se como um recurso valioso nessa aproximação. Criamos um grupo da sala para que informações importantes fossem transmitidas, dúvidas fossem esclarecidas e dificuldades resolvidas. Nessas conversas, pude investigar os alunos em um ambiente virtual mais descontraído, de forma a gerar uma visão ampla do universo em estudo. Observei como eles estavam se sentindo diante do novo conteúdo ministrado, como buscavam soluções para suas dificuldades e como se empenhavam para ajudar aos colegas.

5.3 Ações implementadas

As ações planejadas para o desenvolvimento da pesquisa visaram à produção do gênero discursivo roteiro cinematográfico desde a *storyline*, considerada como o “embrião” desse gênero. Para tal, as ações foram realizadas de três modos: aulas presenciais, atendimento em laboratório e atividades extraclases. É importante ressaltar que esses modos não aconteceram, obrigatoriamente, na forma sequencial mostrada.

5.3.1 Aulas presenciais

Durante 16 aulas presenciais de 45 minutos (equivalentes a oito encontros, pois as aulas são geminadas), os alunos tiveram contato com os gêneros *storyline*, sinopse, escaleta, roteiro cinematográfico, tutorial e curta-metragem. Contudo, é preciso esclarecer que o tutorial,

o verbete e o curta-metragem foram gêneros-ferramentas nesse processo de produção do roteiro. O tutorial ajudou na explicação do *software* a ser usado. A *storyline* e o curta-metragem estão interligados ao roteiro: um é o princípio e o outro, o fim a que esse gênero se propõe. Não há como não os abordar. A partir do acesso a esses gêneros, pretendeu-se promover a introdução dos discentes em um campo sociocomunicativo diferente dos que eles estão acostumados a transitar. Esses momentos em sala de aula visaram a instrumentalizá-los para a produção do gênero estudado.

A constelação de gêneros trabalhada nesta pesquisa possibilitou a utilização de recursos digitais. Portanto, desde o princípio, buscou-se sempre mediar os momentos de encontro com o uso desses aparatos. Os materiais convencionais usados nas aulas foram lousa, pincel, caderno, lápis e folhas xerocadas. Os tecnológicos foram *datashow*, computador, *notebook*, *tablet*, celular, *pendrive*, internet. Além deles, foram utilizados o *Word*, software de edição de textos, e o *Celtx*, um processador de textos criado para a elaboração de roteiros audiovisuais. Esse programa está disponível em mais de 20 idiomas- inclusive o português -, é gratuito e pode ser baixado até mesmo no celular.

A nível de organização, a seguir, há a descrição dos oito encontros realizados. Em anexo, estão expostas, de forma esquematizada, as 16 aulas presenciais ministradas (Anexo I).

5.3.1.1 Primeiro encontro

Nas duas primeiras aulas ministradas, os objetivos traçados foram o de apresentar o projeto para os alunos e fazer com que eles se familiarizassem com o roteiro cinematográfico. Para isso, a princípio, houve uma explicação detalhada de todo o percurso a ser traçado a partir daquele instante. Foram apresentadas as atividades a serem desenvolvidas e foi dado espaço aos alunos para que esclarecessem suas dúvidas. Feito isso, partiu-se para o levantamento das informações prévias acerca do gênero em estudo. Os alunos foram instigados a expor o que entendiam a respeito da função social e das características do roteiro. A cada resposta dada, eu ia à lousa e anotava o que diziam. Fiz questão de que eles visualizassem as hipóteses levantadas a fim de buscar confirmá-las, ou não, no passo seguinte, que foi a leitura de um roteiro cinematográfico. Cada aluno recebeu a xerox do roteiro “*Um lugar seguro*”, de Deborah Zaniolli, para que acompanhassem a leitura foi feita por mim e observassem os aspectos constitutivos do gênero. Durante a leitura, houve pausas para a explicação de termos técnicos próprios do cinema que não eram conhecidos pelos alunos. Durante essas explicações, os alunos faziam anotações em seus roteiros, para que não

esquecessem esses conceitos. Terminado esse passo, um debate foi promovido. Os alunos puderam analisar as respostas dadas anteriormente e acrescentar informações. Se a resposta na lousa não correspondesse ao gênero, eu apagava para que, ao fim, ficassem escritas apenas aquelas que estavam de acordo com o conteúdo estudado. Finalizamos esse encontro lendo as anotações que permaneceram.

5.3.1.2 Segundo encontro

Momento de produção textual. Primeiramente, foi explicado aos alunos que eles teriam que criar quatro cenas de um roteiro cinematográfico. Nessa fase, os alunos ainda não dominavam as características do gênero. No entanto, esse passo é importante para que se possa traçar os caminhos a serem tomados, as metodologias a serem aplicadas, os exercícios a serem formulados. Portanto, assim foi feito. Para cada aluno foi dada uma folha em branco para que elaborassem seu texto. Ao fim do encontro, recolhi as produções textuais.

5.3.1.3 Terceiro encontro

Na elaboração de um bom roteiro cinematográfico, o conflito deve estar bem definido: alguma coisa acontece, alguma coisa deve ser feita, alguma coisa se faz. Esse é o primeiro passo para a elaboração de um filme. O conflito é apresentado na *storyline*. Nesse encontro, objetivou-se explicar no que consiste o conflito, explanar a importância de uma premissa sólida para a construção de um roteiro cinematográfico e expor os aspectos constitutivos da *storyline*. Os dois primeiros objetivos foram alcançados através de uma conversa com os alunos. Contudo, para a compreensão das características do gênero em questão, primeiramente foi feita a leitura de diferentes *storylines* (Anexo A) a fim de que, por elas, os alunos pudessem apreender seus aspectos constitutivos e pudessem falar sobre. Houve uma conversa em que os alunos expuseram suas percepções. Em seguida, com o auxílio de um *datashow*, foram exibidos três curtas-metragens para que os alunos produzissem suas *storylines*. Foram eles: *Tentáculos*, *“Fly”* e *“Presto”*. Todos disponíveis no *Youtube*. A cada audiovisual exibido, havia uma pausa para que os alunos fizessem suas anotações; em seguida, o filme era exibido novamente com o propósito de que eles confirmassem ou corrigissem as informações coletadas na primeira exibição. Após essa produção, foi explicado aos alunos que eles produziriam a *storyline* de seus próprios filmes e que enviariam, até o dia estabelecido, por e-mail ou pelo WhatsApp. O encontro foi finalizado com o recolhimento das *storylines*

produzidas a fim de que eu as corrigisse.

5.3.1.4 *Quarto encontro*

Storyline produzida, momento de ampliar a história produzindo a sinopse. Nela, tempo, espaço e personagens precisam ser definidos. O primeiro passo foi a conceituação do gênero sinopse. Depois foram debatidas a importância do tempo e do espaço para a construção da ação dramática e a relevância de se construir um personagem verossímil. Cada aluno recebeu uma folha xerocada que trazia a definição de sinopse, a explicação do tempo e do espaço nas narrativas, os tipos de personagens e um exemplo de sinopse (Anexo B). Explicados o tempo, o espaço, os personagens e a sinopse, foi feita a leitura do exemplar escolhido. Ressalto aqui que, como esse gênero é algo bem particular para os roteiristas, foi muito difícil encontrar um acessível. As sinopses que se acham facilmente na internet são as produzidas por críticos de cinema quando os filmes já foram lançados, não as feitas por roteiristas como planejamento de seus audiovisuais. O único texto encontrado está disponível no blog <https://ouricouricado.wordpress.com/2011/05/01/> e foi produzido por Carla França em um curso de cinema que fez. Esse texto foi utilizado, pela escassez já mencionada, em todas as aulas sobre sinopse. Depois de lido o texto, os alunos tiveram que identificar o tempo, o lugar e os tipos de personagem na sinopse em questão. Após isso, houve uma conversa a fim de verificar a identificação de cada um dos componentes solicitados. Terminada essa fase, foi solicitado que os discentes fossem pensando no perfil de seus personagens, no tempo e no espaço em que a história aconteceria.

5.3.1.5 *Quinto encontro*

A sinopse é o gênero que apresenta a história ampliada. Nela, tempo, espaço e personagens devem estar definidos, assim como o enredo da história, com começo, meio e fim. Todo roteiro cinematográfico organiza-se em três atos (vistos anteriormente no capítulo 2). A sinopse, sendo o gênero que apresenta a história em sua completude, deve também se fundamentar nesses atos. Portanto, nesse encontro, priorizou-se o estudo dos atos que estruturam o roteiro cinematográfico. Iniciando o encontro, retomou-se os conceitos vistos na aula anterior. Em seguida, foi distribuída uma folha xerocada contendo os três atos (Anexo C). A partir desse material, pôde-se estudar o esquema canônico de escrita de um filme. Após isso, fez-se novamente a leitura da sinopse vista na aula anterior para que, juntos, pudessemos

identificar os três atos. Terminada essa fase, foi solicitado aos alunos que ampliassem suas *storylines*, transformando-as em sinopses estruturadas nos três atos estudados. Fixamos uma data para o envio dos textos por e-mail ou pelo *WhatsApp*. Assim concluímos esse encontro.

5.3.1.6 Sexto encontro

Sinopse produzida e corrigida, chegou o momento de transformá-la em uma escaleta. Nesse encontro, buscou-se apresentar a estrutura composicional deste gênero e mostrar sua importância para a produção do roteiro cinematográfico. Para iniciar o estudo, foi dada a cada aluno uma folha xerocada com a escaleta da sinopse que vinha sendo trabalhada nas aulas anteriores. Pedi que, antes de sua leitura, voltássemos para a sinopse a fim de lembrar a história e gerar maior familiaridade com seu enredo. O propósito era fazê-los, durante a leitura da escaleta, visualizar as transformações ocorridas na narrativa, dando suporte para que pudessem fazer isso também com seus textos de forma mais segura. Foi realizada uma leitura coletiva da escaleta, havendo pausas para que comentários fossem feitos acerca do enredo, dos detalhes acrescentados, das mudanças encontradas e dos termos próprios do cinema que apareciam no texto. Terminada a leitura, foi o momento de falar sobre as características da escaleta: cabeçalho e descrição das ações. Foi muito importante esclarecer e frisar que esse gênero não apresenta diálogos. A base é a ação a ser realizada em cada cena. Finalizada essa parte, foi momento de solicitar aos alunos que transformassem suas sinopses em escaletas e que as enviassem, na data fixada, por e-mail ou pelo *WhatsApp*.

5.3.1.7 Sétimo encontro

Momento de falar sobre a função social do roteiro cinematográfico e de apresentar seus aspectos composicionais, uma retomada dos conceitos vistos no primeiro encontro. Novamente, foi feito um levantamento dos conhecimentos dos alunos sobre o roteiro. Isso permitiu verificar se os conhecimentos adquiridos tinham sido ampliados até então. Após isso, foi dado a cada aluno um material xerocado (Anexo D), foram apresentados os tipos de rubricas e os tipos de diálogos inadequados para um roteiro de cinema. Terminada essa parte, cada aluno recebeu o roteiro “*Vida de Cadeirante*¹¹”, de José Rodrigues. A leitura foi feita

¹¹ Disponível em:

<https://www.google.com.br/search?q=roteiro+vida+de+cadeirante&oq=roteiro+vida+de+cadeirante&aqs=chrom>

coletivamente, sempre com interrupções para explicação dos termos técnicos que surgiam ao longo da leitura e dos aspectos formais, como uso da maiúscula, formatação, mudança de cena. Finalizado esse momento, houve a exibição de dois curtas-metragens, “Momentos”, de Nuno Rocha, disponível no *YouTube*, e “Perdoa-me”, de André Dias e Joana Silva, disponível no *Vimeo*. Por meio dessa exibição, os alunos tiveram que analisar os elementos narrativos e identificar cada ato de ambos os filmes. Após essa atividade, foi feita a correção.

5.3.1.8 Oitavo encontro

Nesse dia, os alunos levaram para a escola o software *Celtx* instalado em seus celulares ou notebooks. O intuito era começar a produzir o roteiro cinematográfico nesse aplicativo em sala de aula, sob minha orientação. Antes disso, foi exibido aos alunos, com o auxílio de um *datashow*, um tutorial de como utilizar o *Celtx* no celular. Após esse tutorial, abri o *software* em meu notebook e comecei a manuseá-lo, ensinando aos alunos como usá-lo. Depois disso, os alunos tiveram a oportunidade de começar suas produções textuais. Entretanto, nem todos os alunos conseguiram levar o *Celtx*. Alguns não tinham celular ou o celular não era compatível. Outros não tinham notebook, apenas computador de mesa. Nesse momento, foi preciso mudar a estratégia. Pedi para que eles se organizassem em dupla e, juntos, produzissem um texto no aplicativo. O importante era cada um deles ter um tempo para usar o *Celtx*, pois as dúvidas e dificuldades surgiriam nesse momento. Isso foi importante porque, estando presente para observar o desempenho dos alunos, pude ajudá-los a resolver os problemas que apareceram, o que facilitou a produção do roteiro cinematográfico quando estavam fora da sala de aula.

5.3.2 Atendimento em laboratório

O segundo modo de ação da pesquisa foi realizado no Laboratório de Redação. Cada aluno, em um dia e horário agendados previamente, foi atendido individualmente para ter seus textos corrigidos. Esse momento foi de fundamental importância para a percepção do desempenho dos alunos nos gêneros produzidos, para a observação das dificuldades apresentadas e para a verificação dos progressos feitos. O atendimento em laboratório permitiu um melhor acompanhamento da escrita de cada aluno e possibilitou que ele, acompanhando a correção de seu texto, pudesse esclarecer suas dúvidas e entender o que precisava ser

melhorado.

Para esses encontros, o texto precisou ser enviado previamente por e-mail ou pelo *WhatsApp*, em uma dada pré-estabelecida. Como o tempo de atendimento em laboratório era limitado, dependendo da extensão do texto, se ele fosse trazido apenas no dia marcado, poderia haver o risco de eu não conseguir concluir a correção no período estipulado. Tendo anteriormente acesso ao texto, pude antecipar sua leitura - que pôde ser feita em qualquer ambiente e momento favoráveis, já que o texto poderia ser lido até mesmo pelo celular -, e tive tempo para corrigi-lo com maior cuidado, apontando as correções a serem feitas pelo aluno durante a reescrita. Isso otimizou o tempo que aluno e eu tivemos juntos em laboratório.

O laboratório também foi usado para a construção de um roteiro coletivo no *Celtx*, pois, percebendo que os alunos não tinham segurança no manuseio desse programa, proporcionei um momento de produção textual em grupo, a fim de que eu observasse as dificuldades dos alunos e tentasse solucioná-las.

5.3.3 Atividades extraclases

Depois de estudarem as características dos gêneros constelados para a elaboração do roteiro cinematográfico e de assistirem aos curtas-metragens selecionados, os alunos partiram para a elaboração do próprio roteiro. Na 16ª aula, eles iniciaram suas produções em sala de aula, sob minha orientação, mas tiveram que as concluir sozinhos, organizando seus horários da melhor maneira possível, como quisessem, já que o *Celtx* permite isso. Após a correção do roteiro em laboratório, sua reescrita também foi feita em um momento escolhido pelos alunos, individual e independentemente. Para a segunda correção, foi solicitado também que, em uma data pré-determinada, os alunos enviassem seus textos por e-mail.

5.4 Procedimentos de análise de dados

A análise dos dados se concentra em duas dimensões: apropriação dos gêneros estudados e prática docente, pois esta pesquisa prima pela transformação e melhoria das metodologias usadas em minha atividade profissional. Sendo assim, não poderia concentrar minha análise apenas nos textos produzidos pelos alunos, devo observar com criticidade os métodos por mim empregados durante todo o processo através do retorno dado pelos alunos.

Os textos produzidos pelos discentes serviram para que eu investigasse a apropriação de cada um dos gêneros envolvidos neste estudo, usando com critérios de análises

o atendimento à função social e aos aspectos composicionais de cada um deles. Pelos textos, pude identificar dificuldades, inadequações, melhorias, progressos. Como há uma constelação de gêneros envolvidos, para cada um deles há critérios de análise distintos, pois cada um exerce uma função diferente nessa constelação. A fim de elencar os critérios selecionados para cada gênero e para facilitar a compreensão de cada um deles, apresento a tabela abaixo. Cada um deles foi selecionado com base em Comparato (2000).

TABELA 2 - Critérios para a análise da apropriação dos gêneros - continua

GÊNERO	O QUE TRABALHAR	ASPECTOS	PERGUNTAS ANALÍTICAS	CARACTERÍSTICAS
<i>Storyline</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Conflito (o quê?) ✓ Alguma coisa acontece ✓ Alguma coisa deve ser feita ✓ Alguma coisa se faz 	<ul style="list-style-type: none"> • Precisão • Clareza • Atratividade 	<ul style="list-style-type: none"> • Qual o conflito? • Qual seu resultado? • Como ele é resolvido? • Que se quer dizer com essa <i>storyline</i>? 	<ul style="list-style-type: none"> • 3ª pessoa • Verbo no presente • Começo, meio e fim • Escrita em um único parágrafo (até 5 linhas) • Não apresenta tempo, espaço ou personagens aprofundados
Sinopse	<ul style="list-style-type: none"> • Personagem (quem?) • Temporalidad e (quando?) • Localização (onde?) • Conflito (o quê?) • Decurso da ação dramática/história (qual?) ✓ Ato I – apresentação do problema ✓ Ato II – escolha e desenvolvimento da ação ✓ Ato III – solução do problema/desemlace 	<ul style="list-style-type: none"> • Clareza • Fluidez • Objetividade • Integridade • Atratividade • Solidez 	<ul style="list-style-type: none"> • O objetivo do protagonista fica bastante claro? • Qual é o clímax? Possui impacto? • Quais são as ações principais do protagonista? • O que pretendemos explicar com essa história? • O problema levantado será suscetível de gerar conflito? 	<ul style="list-style-type: none"> • 3ª pessoa • Verbo no presente • Tempo, espaço, perfil dos personagens e ação dramática bem desenvolvidos

Escala	<ul style="list-style-type: none"> • Cenas 	<ul style="list-style-type: none"> • Fluidez • Coesão • Concisão 	<ul style="list-style-type: none"> • As cenas estão ordenadas de modo a deixar a história interessante? • Todas as cenas são necessárias? 	<ul style="list-style-type: none"> • 3ª pessoa • Verbo no presente • Cabeçalho • Descrição das ações de cada cena
Roteiro Literário	<ul style="list-style-type: none"> • Cabeçalho • Ação • Diálogo • Rubrica 	<ul style="list-style-type: none"> • Organização • Relevância das rubricas e dos diálogos • Clareza • Integridade • Atratividade 	<ul style="list-style-type: none"> • Tem conteúdo? • As informações para se poder seguir a história têm o grau de clareza desejado? • O conflito é crucial? É importante? • Existe clímax? Onde? • Há uma conclusão? Que implica essa conclusão? • O perfil dos personagens é original? É definidor? • Os valores têm consistência? • Todas as rubricas são necessárias? • Em alguns momentos as personagens falam mais que atuam? • Os diálogos têm naturalidade? • Demos à personagem o vocabulário adequado? Notamos um certo estilo? 	<ul style="list-style-type: none"> • 3ª pessoa • Verbo no presente • Cabeçalho todo em maiúsculo • Descrição de cena • Nome de personagem em maiúsculo e centralizado • Letra maiúscula para marcar a primeira aparição do personagem, os verbos “entrar” e “sair”, os efeitos visuais e sonoros, os objetos significativos para a história • Uso de parênteses para marcar as rubricas.

Fonte: elaborado pela própria autora.

A observação de situações, reações, expressões e experimentações é fundamental para o andamento da pesquisa, porque pode interferir no aprendizado dos alunos ou na mudança estratégica do ensino ministrado. A partir dessas observações, foram gerados as notas de campo - importantes para o registro de acontecimentos relevantes para a pesquisa, de

forma que eles não passassem despercebidos ou fossem esquecidos ao longo do tempo -, os áudios e as conversas via *WhatsApp*, que proporcionaram um melhor acompanhamento de minha prática docente e do processo de aprendizagem dos alunos. Esses dados me proporcionaram uma análise crítica dos fatos observados. Através delas, foi possível acompanhar o desenvolvimento da pesquisa, refletir sobre as situações vivenciadas, avaliar o planejamento das ações e mudar a programação, quando necessário. Fundamento minha análise nos seguintes critérios:

TABELA 3 – Critérios para a análise da prática docente

CRITÉRIOS	PERGUNTAS ANALÍTICAS
Importância da intervenção	A intervenção foi importante para o desenvolvimento dos alunos?
Resolução de problemas	Houve, de minha parte, uma busca por resolver os problemas que surgiram?
Mudanças durante o processo	Algo precisou ser mudado? Por quê?
Mudanças no aprendizado	Houve mudança significativa no aprendizado dos alunos?
Mudanças na prática docente	Houve mudança significativa em minha prática docente?
Falhas	Que falhas foram cometidas? Como elas poderiam ter sido resolvidas?
Interesse e participação	Houve maior interesse e participação dos alunos?
Dificuldades	Que dificuldades eles apresentaram? Elas foram resolvidas?
Autonomia	Os alunos demonstraram autonomia na busca pelo conhecimento?

Fonte: elaborado pela própria autora

6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Um dos objetivos desta pesquisa é o de analisar minha prática pedagógica a fim de buscar melhorias para meu fazer docente. Ensinar é uma atividade que requer criticidade, pois, sem esse atributo, pode-se incidir no erro de acreditar que as estratégias utilizadas já são, por si só, suficientes e que nada precisa ser modificado. Quando lidamos com a aprendizagem, precisamos sempre buscar novos meios de transmissão do conhecimento, mas também precisamos melhorar os métodos que já utilizamos e que acreditamos serem apropriados. Para essa verificação, elegi como critérios de análise a importância da intervenção, a resolução de problemas, as mudanças durante o processo, mudanças em minha prática docente, mudanças no aprendizado, falhas, dificuldades, participação dos alunos e sua autonomia.

O outro objetivo proposto é o de verificar a apropriação dos gêneros constelados na criação do roteiro cinematográfico. Para isso, elenquei a função social dos gêneros e seus aspectos composicionais como categorias de análise. Segundo Marcuschi (2008, p.150), “todos os gêneros têm uma forma e uma função, como um estilo e um conteúdo, mas sua determinação se dá basicamente pela função e não pela forma”. Para esse linguista, os gêneros, dentro de uma esfera de circulação, serão nomeados e/ou identificados pelo propósito a que se prestam, ganhando um corpo, uma estrutura.

A função social nos revela qual a funcionalidade de um gênero dentro da esfera a que pertence, como os sujeitos dele se utilizam para atender a objetivos determinados. A função social indica, portanto, o papel que o gênero exerce dentro de um contexto sociodiscursivo. Os gêneros podem ter múltiplas funções, mas uma se destaca sempre para atender ao que o sujeito deseja em certas condições comunicativas. Já os aspectos composicionais dizem respeito à estrutura, à forma, ao modo como esses gêneros se concretizam, se organizam, se materializam.

No decurso de criação do roteiro cinematográfico, cada gênero da constelação exerce um importante papel para que a narrativa se constitua como um enredo sólido, atrativo e completo. Há uma ampliação do texto desde a *storyline* até o roteiro literário. Cada etapa dessa produção tem um objetivo específico relacionado ao processo de escrita. É na função de cada gênero constelado e em sua estrutura composicional que nos determos para análise da apropriação feita pelos discentes.

6.1 Storyline

A *storyline* tem como uma de suas funções apresentar o conflito-matriz da história que se quer transformar em vídeo. Algo acontece, algo precisa ser feito, algo é feito. Esses três elementos correspondem ao início, ao meio e ao fim do resumo apresentado nesse gênero. Isto se dá porque a história, desde o princípio, precisa ser mostrada em sua completude para que, posteriormente, cada uma dessas partes possa ser desenvolvida com segurança, sem que se perca o foco do que se quer contar.

6.1.1 O processo de produção da *storyline*

Para o desenvolvimento da habilidade de dizer muito com poucas palavras, gerando a *storyline*, os alunos selecionados para esta pesquisa tiveram acesso a esse gênero através da leitura de alguns exemplares. Durante essa ação, íamos identificando as partes que compunham o conflito-matriz para que os alunos se apropriassem da estrutura do gênero estudado. Começo, meio e fim precisam estar presentes na *storyline*. No primeiro exemplo lido (Anexo A), verificamos que o texto estava inadequado, não havia clareza quanto ao conflito nem completude das ações a serem realizadas. Apesar dessa constatação, pela pressa em ministrar o conteúdo, eu não me detive na análise dessas falhas, frisando que elas deveriam ser evitadas. Identifiquei as inadequações, mas não as avalei como era preciso.

Após a leitura, partimos para a produção das *storylines* de três curtas-metragens assistidos em sala. Essa ação foi relevante, pois proporcionou aos alunos a possibilidade de se exercitarem e de trocarem informações sobre a história dos filmes. Ao fim da aula, eles foram motivados a construir a *storyline* de seus próprios filmes ancorados em um *tema*, assunto sobre o que gostariam de falar, e uma *premissa*, conceito ideológico a partir do qual a narrativa seria interpretada e organizada. Os textos produzidos em sala foram recolhidos e por mim corrigidos a fim de que um retorno fosse dado aos alunos.

Estudo do gênero realizado em sala, chegou o momento de os alunos escreverem suas *storylines* sozinhos e me enviarem por e-mail. Aqui a primeira dificuldade surgiu: alguns alunos não tinham e-mail e muitos que tinham não o sabiam utilizar. A princípio, isso me gerou estranheza, pois fui acreditando que os alunos, por terem nascido em um mundo tecnológico, possuíam maior domínio sobre essas ferramentas. Contudo, não é bem assim. Eles só utilizam o e-mail uma vez, para criar o *Facebook*, depois o esquecem completamente porque não têm o hábito de usá-lo. O que fazer, então, para solucionar essa questão? Um

grupo no *WhatsApp* foi criado para que pudéssemos sanar dúvidas e buscar soluções para os problemas encontrados. Os próprios alunos se ofereceram para ajudar os colegas no envio de seus textos ou davam dicas de como criar ou usar o e-mail.

Depois de corrigidas, um retorno foi dado a cada aluno durante o atendimento em laboratório. Por meio da correção, percebi que a maioria dos alunos não tinha conseguido atender ao que o gênero pedia. A premissa não vinha clara em seus textos ou a história estava incompleta. A indefinição da premissa foi gerada pela má construção do texto, que não possibilitava clareza quanto ao que se pretendia defender. A incompletude dos textos foi gerada pelo pensamento dos alunos de que apresentar começo, meio e fim era dar “*spoiler*” de seu filme, era destruir o suspense que se queria criar, isso fez com que eles resistissem em apresentar uma narrativa completa. Foi preciso muita conversa com cada um deles para que isso fosse superado. Dadas às orientações em laboratório, reenviei os textos para que os alunos fizessem sua correção e me reenviassem novamente até a *storyline* estar adequada. O retorno a essas correções posteriores foi feito sempre via e-mail ou *WhatsApp*. Isso viabilizou o trabalho e facilitou nossa interação, porque, em qualquer horário disponível, podíamos nos comunicar.

6.1.2 A *storyline* em sua versão final

Ao analisar cada texto, busquei identificar tema e premissa, que respondem ao questionamento “O que se quer dizer com essa *storyline*?”. Essas respostas foram confirmadas ou reformuladas durante o atendimento individual feito em laboratório. Na conversa com os alunos, pude verificar se, de fato, meus apontamentos estavam corretos. Definidas essas primeiras questões, foi o momento de analisar o conflito-matriz, que se relaciona com as seguintes questões:

- Qual o conflito?
- Qual seu resultado?
- Como ele é resolvido?

Cada uma dessas perguntas corresponde a um momento da narrativa (começo, meio e fim). Elas foram fundamentais para verificar a integridade do conflito-matriz. Sendo a *storyline* um gênero curto, reproduzo abaixo, na íntegra, a produção dos cinco alunos.

<p>Aluno 1</p> <p>Um homem e um orgulhoso policial são chamados para deter um androide que se rebelou aos humanos após ver sua história. Ele está cometendo vários crimes temporais. É revelado que o homem é um androide que foi usado para impedir esse criminoso, o homem elimina o androide. No retorno, o homem é desligado e desmontado para evitar outro desastre.</p>
<p>Aluno 2</p> <p>Depois de entrar no Ensino Médio, Lance começa uma busca para se tornar alguém popular: faz canal no <i>YouTube</i>, tenta achar o amor de sua vida na internet, entre outras loucuras. Depois de tanto tentar, ele percebe que tudo isso não é importante e acaba desistindo dessa busca.</p>
<p>Aluno 3</p> <p>Vlad, um adolescente com sede de vingança, acaba entrando para uma máfia escolar, a Máfia Geek. Vlad, junto com o seu amigo de trabalho, Franky, acaba tendo de sequestrar um de seus melhores amigos e matá-lo a mando de seu chefe, mas, para não fazer isso e não ser castigado por seu chefe, elabora um plano para pensarem que havia cumprido a ordem.</p>
<p>Aluno 4</p> <p>O maior cafajeste da escola tem um caso com uma garota de sua sala, mas o fato de o garoto não assumir o lance deles, irrita-a completamente. Por esse motivo, eles têm uma briga feia, e o garoto precisa provar seu amor de alguma forma para conseguir sua amada de volta. Certo dia, ele lhe faz uma surpresa e reconquista-a.</p>
<p>Aluno 5</p> <p>Uma garota se muda após o desaparecimento de sua mãe. Ao receber uma encomenda de uma pessoa misteriosa, ela descobre o real motivo de seu desaparecimento. Após uma série de traições, mortes e perigosas ameaças, mãe e filha se encontram, mas as pessoas que perseguiam sua mãe acham-nas, iniciando uma nova caçada, que resulta na morte da garota.</p>

O texto do aluno 1 apresenta “inteligência artificial” como o tema de seu filme. Sua premissa é a de que a criatura pode se voltar contra seu criador. O conflito gira em torno de crimes temporais cometidos por um androide. Diante disso, um homem indefinido e um orgulhoso policial são contratados para detê-lo. Contudo, esse homem descobre que também é um androide. Ao fim, o homem elimina o primeiro androide, mas precisa ser desligado para evitar possíveis problemas.

O aluno 2 resolveu abordar o tema “busca por popularidade”, trazendo a premissa de que não se deve agir procurando a aprovação dos outros e perdendo sua identidade. A história se desenvolve a partir do desejo de Lance de se tornar popular. Essa vontade faz com

que ele faça vídeos para o *YouTube*, procure um amor pela internet, entre outras ações. Mas, ao final, ele desiste ao perceber que tudo era apenas frivolidade.

Para desenvolver sua narrativa, o aluno 3 resolveu tratar do tema “amizade”. Como premissa, ele defendeu a ideia de que a verdadeira amizade supera qualquer desafio. Para comprovar essa concepção, apresentou como problema a ordem dada a Vlad e a Franky para sequestrar e matar um amigo. Entretanto, eles não podiam executar essa ordem nem a descumprir, porque seriam castigados. Para solucionar essa questão, os dois armam um plano que livra a todos de possíveis complicações.

O tema “amor juvenil” foi trabalhado pelo aluno 4, apresentando como premissa que o amor vence tudo. O conflito inicia com a irritação da garota ao ver que seu namorado não assumia o relacionamento que tinham. Isso gera uma briga que culmina no término do namoro. O rapaz precisa, então, provar seu amor. Para isso, ele faz uma surpresa e reconquista a garota.

Abordando o tema “segredos”, o aluno 5 defendeu a premissa de que algumas coisas são melhores escondidas. A trama começa quando a filha descobre que sua mãe está viva e qual foi a razão de ela ter sumido. Isso gera traições, ameaças, mortes e perseguição. A mãe precisa ser eliminada. Uma caçada se estabelece. Contudo, ao final, a filha acaba morrendo.

As cinco *storylines* observadas trazem em seu corpo o conflito-matriz definido. Há um começo, em que se apresenta a complicação; um meio, em que ações e possíveis reações são demonstradas; e um fim, em que se indica o que será feito ao final da narrativa para resolver o problema. Em poucas palavras, o cerne da história que se quer desenvolver é apresentado. Os alunos conseguiram atender à função e aos aspectos composicionais desse gênero textual de forma proveitosa após muitas refacções, pois, sendo um gênero curto, exige-se precisão, clareza, atratividade e completude, atributos essenciais para que o texto produzido alcance seu propósito, mas que não eram apresentados, a princípio, nos seus textos por falta mesmo de prática no manejo desse gênero. Após muitas tentativas, eles lograram êxito, vencendo a dificuldade apresentada no início. Para mim, também houve uma transformação nesse processo, aprendi que se deve insistir na repetição das informações de maneiras diferentes para que os alunos, em sua individualidade, possam compreendê-las.

No âmbito escolar, dando continuidade aos trabalhos empreendidos com os alunos em 2017, as *storylines* serão utilizadas, no ano de 2018, em uma votação para a escolha das narrativas a serem transformadas em filmes. A conquista não será de um produtor, mas de um público que queira ver o texto transposto para imagens. Desse modo, as qualidades necessárias

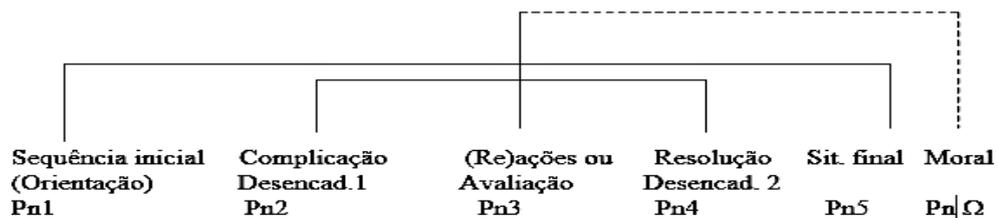
para uma boa *storyline* devem compor o texto dos alunos, o que é possível verificar nas produções textuais analisadas. Há precisão no que se quer contar, há clareza quanto aos acontecimentos e atratividade acerca dos temas e premissas tratados.

Em sua composição, a *storyline* possui alguns aspectos estruturais necessários para que ela alcance o objetivo a que se propõe. Ela deve ser escrita no presente, para dar vivacidade ao texto e realçar os acontecimentos descritos; deve ser escrita na 3ª pessoa do discurso, fazendo com que o leitor se torne um observador da trama que se desenvolve; não deve apresentar tempo, lugar ou perfil dos personagens definidos, já que, nesse gênero, o autor deve se concentrar na elaboração do conflito. A maior dificuldade encontrada com relação aos padrões do gênero foi o uso do pretérito perfeito. Muitos discentes usaram esse tempo verbal como se estivessem narrando uma história já gravada. Foi preciso que eu marcasse cada um dos verbos no texto e sinalizasse com um comentário a fim de que a correção fosse feita. Depois de muita insistência, os textos produzidos pelos alunos atenderam aos parâmetros exigidos: são curtos, escritos em um único parágrafo; usam a 3ª pessoa do discurso e verbos no presente; não apresentam tempo, espaço ou personagens aprofundados, concentram-se na apresentação do conflito-matriz.

6.2 Sinopse

A sinopse é o gênero em que o enredo é ampliado. Nela, deve-se especificar de forma clara e concreta os personagens (protagonista, antagonista e coadjuvantes) e os acontecimentos da história (atos I, II e III). É o momento de desenvolver as ações e as reações dos personagens e de decidir como a complicação será resolvida. Na sinopse, a estrutura da sequência narrativa proposta por Adam (1992) se aplica com precisão. Revisitemos esse modelo.

Figura 11: Sequência narrativa



Fonte: ADAM (1992)

A estrutura apresentada por esse linguista se constitui por seis macroproposições. Ela pode ser encaixada no conceito de atos proposto por Field (2001), em que o ato I engloba a situação inicial e a complicação; o ato II, as ações e as reações; e o ato III, a resolução e a situação final. Essas informações devem aparecer definidas na sinopse, pois dão completude e integridade à narrativa. A sexta macroproposição, a moral, corresponde à premissa que se defende no audiovisual, logo, ela é uma informação implícita.

6.2.1 O processo de produção da sinopse

Para o estudo da sinopse, foi necessário dividir as ações em dois momentos: estudo do tempo, do lugar e dos personagens e estudo dos atos I, II e III que compõem um roteiro. Essa segmentação foi necessária devido à grande quantidade de informações que precisam ser definidas na sinopse, o que exige uma dedicação maior a cada um desses componentes.

A primeira dificuldade apresentada no estudo da sinopse foi encontrar uma sinopse. Exatamente. Encontrar sinopses disponíveis para estudo é algo muito difícil, digo até raro. Minhas buscas passaram por livros de roteiristas, por sites da internet e por materiais de uma amiga cineasta. O fim dessa procura só se deu quando, no blog <https://ouricouricado.wordpress.com/2011/05/01/>, eu pude achar uma sinopse produzida por Carla Françoase em um curso de cinema do qual participou. Essa foi a única sinopse encontrada, foi, portanto, utilizada em todas as aulas de estudo desse gênero. Essa dificuldade se explica porque os roteiristas veem a sinopse como um gênero muito particular em que são tomadas importantes decisões para seu filme; por isso, não gostam de divulgá-la. A princípio, eu acreditava que seria fácil encontrar sinopses e que levaria textos diversificados para os alunos. Tive que mudar meus planos forçada pelas condições de produção desse gênero na esfera cinematográfica.

No primeiro momento de estudo da sinopse, os alunos apresentaram dificuldade para compreender o contexto histórico e social que precisava envolver os personagens. Para ajudá-los, usei filmes como exemplos. Um deles foi o “*Narradores de Javé*”, dirigido por Eliane Caffé, e outro foi “*O Menino do Pijama Listrado*”, dirigido por Mark Herman. Conteí as histórias e identifiquei, juntamente com os alunos, o contexto sócio-histórico-cultural trabalhado nos audiovisuais. Esse método clarificou as ideias dos discentes, que passaram a dar exemplos de outras produções cinematográficas. Entretanto, acredito que o uso de um filme em sala de aula nesse momento teria auxiliado os alunos a compreenderem mais rapidamente essa questão.

No estudo dos atos, segundo momento de aprendizagem da sinopse, o texto de Carla Françoase foi novamente utilizado. Após apresentar e discutir cada um dos três atos, os alunos tiveram que os identificar na sinopse em questão. Deixei que eles fizessem isso sozinhos com a intenção de que fossem autônomos na análise, encontrando dificuldades e buscando resolvê-las. Depois desse momento, fizemos a correção coletivamente. Todos os alunos tiveram a oportunidade de se expressarem, de esclarecerem suas dúvidas e justificarem suas escolhas. Feito isso, foi pedido aos alunos que produzissem suas sinopses no *Word*, editor de texto do *Windows*.

Pensava eu que isso não seria problema, mas, para minha surpresa, muitos alunos não sabiam usar esse programa e alguns não o tinham em seus *notebooks* e computadores. Ao acreditar que os alunos já soubessem usar esse programa, não preparei um tutorial, o que se mostrou necessário para essa fase da pesquisa. Foi preciso encontrar soluções para essa problemática. Pelo *WhatsApp*, os alunos que tinham conhecimento do funcionamento do *software* deram dicas de como usá-lo e outros se ofereceram para ajudar no envio do texto daqueles que não o tinham. Pelo *Facebook* ou pelo *WhatsApp*, os alunos enviariam sua sinopse para um colega que a transporia para o *Word* e me enviaria. Dessa forma foi realizada a entrega dos textos.

As principais inadequações encontradas nas sinopses foram: indefinição do tempo e do espaço, incompletude dos três atos, falta de perfil definidor para os personagens e o uso de verbos no passado. Quando essas inapropriações eram observadas em uma sinopse, durante o atendimento em laboratório, busquei dar sugestões ao aluno. Assim, se a sinopse apresentava começo e meio, eu sugeria possíveis finais. Se um dos personagens não era descrito, eu identificava esse personagem e, junto ao aluno, tentava elaborar uma identidade para esse ele. Referente ao tempo verbal, todos os verbos no passado eram marcados para que os alunos os corrigissem no momento de reescrever o texto.

O processo de reescrita da sinopse durou até que o aluno apresentasse um texto cuja estrutura estivesse adequada, pois não se podia avançar sem que o texto estivesse sólido e completo. Durante esse período, houve falha de minha parte em não enviar os textos com tanta rapidez. Como houve muita reescrita, o tempo planejado se tornou insuficiente. Era preciso estender o prazo de produção das sinopses, mas tempo hábil não havia para isso. Essa situação me fez ficar sobrecarregada, tentando dar conta das correções, mas sem conseguir atender fielmente ao tempo estipulado.

6.2.2 A sinopse em sua versão final

A sinopse é o gênero no qual se define a história, estruturando-a com base nos três atos, mas, para se ter uma história, faz-se necessário que haja personagens para vivê-la. É momento, também, de revelar quem são esses personagens, definindo-os, traçando-lhes um perfil. Durante o processo de desenrolar da história, deve-se ter atenção para a transformação que o personagem deve sofrer. Ele não pode terminar da mesma forma como começou. Isto porque toda história contada tem a intenção de transmitir um ensinamento, de forma explícita ou implícita. A narração é um tipo de estratégia argumentativa; muitas vezes, até mais eficaz que qualquer outra, porque, por um exemplo, as pessoas deixam-se convencer mais facilmente. Adam (1992) nomeia de “moral” esse ensinamento das narrativas; premissa é o termo usado pelos roteiristas.

No **Ato I**, proposto por Field (2001, p.14), deve-se ambientar o espectador apresentando as circunstâncias em que a história acontecerá, os personagens e o problema a ser enfrentado. Os trechos abaixo das sinopses produzidas pelos discentes são referentes a essa primeira etapa. Vejamos:

Aluno 1

Na sede da ONU no ano de 20XX, numa ilha distante, os países discutem se convém ou não o uso da viagem temporal para corrigir atos passados, vivenciar o passado e etc. Joel, Gordon e Lisie fazem parte da elite de operações especiais mundial.

Joel tem problemas de comunicação, está completando seus 27 anos, foi um aluno bem aplicado na escola e é bem respeitado no setor onde trabalha de operações especiais.

Gordon é chefe de Joel, sempre exige muito dele, sempre o acompanha em missões, tem muito respeito por ele, porém nunca o disse para “manter a pose”.

Lisie trabalha na parte técnica do trabalho, sempre se comunica com eles via rádio, orientando sobre os riscos e dando informações da área.

Aluno 2

Lance é um jovem de 15 anos que vive com seus pais: a Srta. Lina e o Sr. Sérgio em um bairro pequeno de classe média.

Lance é muito tímido, extremamente tímido, fica vermelho até quando vai conversar com sua mãe, que está sempre ocupada com o trabalho de estilista de moda.

A Sra. Lina começou a trabalhar quando tinha 21 anos, logo após concluir a faculdade de moda. Ela sempre foi muito extrovertida e gosta muito do seu marido, que sempre dá o que ela quer, e quase sempre esquece de dar atenção a Lance.

O Sr. Sérgio é um engenheiro de obras, recebendo bem durante o mês é capaz de pagar as contas e toda as compras da Lina, de vez em quando conversa com Lance (mesmo esquecendo seu nome) porém é aquelas típicas conversas de tio.

Aluno 3

Nos tempos atuais, em uma capital brasileira, num bairro de classe média, com uma vida boa e uma casa melhor ainda, está Vlad dos Santos.

Vlad é um nerd e por isso sofre bullying diariamente, sempre aturando os xingamentos em silêncio. Após terminar os estudos e se formar busca se vingar dos valentões de sua antiga escola e acaba entrando para a Máfia Geek, uma organização que protege a cidade das injustiças e atua em todo o mundo, é formada por adolescentes como Vlad. O que ele mais preza é a vida de seus amigos, sendo capaz de morrer para protegê-los.

Franky Lee é amigo de Vlad e parceiro de missões. Se conheceram quando Franky levou um tiro e Vlad, com seus conhecimentos médicos, teve de removê-la em sua sala de cirurgia. São amigos inseparáveis, mas não são melhores amigos.

Bartolomeo Kato é melhor amigo de Vlad, se conheceram no jardim de infância. Vlad era bem maior que Bartolomeo, e ele era muito inteligente, isso fazia com que um ajudasse o outro em seus problemas. Mas atualmente tem o mesmo tamanho e mesma capacidade mental. Ambos gostam de quase tudo que o outro gosta.

Aluno 4

Maria Luíza, mais conhecida como Malu, tem 14 anos e é uma garota meiga e simples. Mora em Fortaleza com os pais e estuda na escola Constance Billard School. Ela tem um relacionamento com Daniel, um garoto lindo, alto e mulherengo de sua escola

Aluno 5

Em uma cidade esquecida, morando em uma casa simples, está a “família” Danvers, Ana Maria e seu pai, Daniel, que acabaram de se mudar e estão se acostumando com sua nova vida e seus novos vizinhos, Sebastian e seu filho Alex.

Ana, de 20 anos, está se mudando pela quinta vez com seu pai, cinco anos depois do desaparecimento de sua mãe. Nunca acreditou que ela estivesse morta, mas, a cada mudança, ela se convence disso um pouco mais, apesar de, segundo seu pai, ser a garota mais esperançosa de toda família.

Daniel ficou muito afetado com o desaparecimento de Melissa (sua esposa), se convencendo de que ela está morta e se tornando um alcoólatra, fazendo com que a presença de sua filha seja quase obrigatória para que ele não acabe pior do que já está. Apesar de tudo, ele nunca deixou de ser um bom policial.

Sebastian Owner aparenta ser um homem confiável e religioso, mas é, na verdade, o chefe de uma gangue perigosa e um dos responsáveis pelo desaparecimento de Melissa. Sua relação com Alex passou a ser meramente profissional, após a morte de sua esposa e sua filha.

Alex, de início, mostra-se como um aliado de Ana, “arma” para que ela e Melissa se encontrem, sendo contra os planos de Sebastian, mas, como ainda o teme, é incapaz de denunciar seu pai à polícia.

Nesses fragmentos, inicialmente, estabelece-se a primeira macroproposição teorizada por Adam (1992), a situação inicial. Nela, os alunos definem o tempo, o lugar e os personagens de suas histórias, nomeando-os, traçando-lhes um perfil e definindo o papel que possuem na narrativa. É a fase de apresentação dos elementos narrativos “QUANDO”, “ONDE” e

“QUEM”. Após essa explanação geral, o problema é estabelecido e as circunstâncias em torno da ação são esclarecidas. Chega-se, então, a segunda macroproposição, a complicação. Assim, o **Ato I** vai se finalizando, pois problema e circunstâncias o concluem. Os trechos abaixo apresentam esses dois componentes.

Aluno 1

A ONU concorda com a decisão de viagem temporal desde que sejam enviados andróides de inteligência artificial (I.A), então após meses de desenvolvimento e programação as nações conseguem produzir seus robôs para explorarem a história. O projeto R.I.A.V.T (Robôs de Inteligência Artificial para Viagens Temporais) é colocado em ação, o robô Jack é quem está comandando a operação.

Jack foi uns dos primeiros a serem montados para o R.I.A.V.T., sempre se destacou na forma como agia e pensava, parecia com um humano perfeito, calmo não demonstrava qualquer traço de ódio, intelecto alto e sempre foi muito independente de seus criadores e suas diretrizes, tão independente que ao ver a história dos humanos ele começa a desenvolver um ódio e indignação a eles, ele começa a tentar convencer seus “irmãos” a montar uma revolução contra os humanos, porém eles não o dão ouvidos.

Seu ódio fica nítido aos humanos após Jack sabotar outro grupo de andróides e roubar a máquina do tempo deles, a partir daí Jack coloca seu plano de revolução para funcionar, ele está bagunçando o tempo, matando personalidades, levando elas para outros tempos. A ONU toma uma medida imediata e manda as forças especiais mundial para deter a ameaça “Jack”. Joel, Gordon, Lisie estão entre os escolhidos para deterem ele.

Aluno 2

Lance não se preocupava em se tornar popular, pois sempre foi o invisível da sala, até seus professores o ignoravam, então nunca precisou estudar, entregar trabalho essas coisas, não queria abandonar essa vida. Até o fatídico dia em que foi o primeiro da sala, suas notas foram superiores à de todos da sala, e todos o aplaudiram, ele gostou de ser notado, de ver todos olhando para ele, queria mais. Desde então, após entrar no ensino médio, o garoto sempre ignorado começa uma busca em se tornar alguém popular.

Aluno 3

Mas a sua rotina de faculdade-casa-organização é quebrada quando o seu chefe, conhecido como Shi (“morte” em japonês) manda-o matar Bartolomeo, seu melhor amigo, mas seu chefe não sabe disso e para não criar uma confusão ele acaba aceitando a missão. Depois de algumas horas pensando chega à conclusão de que é só ele dizer que o matou e seu chefe irá acreditar.

Aluno 4

Eles estão juntos há um bom tempo, mas Daniel sempre nega que têm alguma coisa com a garota. Malu, mesmo pequenininha, sonha alto, e quer sempre mais, algo que a faça transbordar, e essa situação escondida não a agrada nem um pouco, ela sente necessidade dos outros saberem sobre seu lance, mas o garoto nunca demonstra o mínimo interesse em assumir a relação.

Entre uma de suas várias conversas sobre isso, a menina explode, e diz para o adolescente que não irá ficar com ele enquanto o relacionamento não for assumido. Ele responde com um simples "Está certo" completamente indiferente.

Daniel não se importando nem um pouco com o ocorrido, fica com várias garotas. Porém após vários beijos, percebe que nenhuma dessas garotas é como a Malu, e decide fazer de tudo para reconquistá-la.

Aluno 5

A vida de Ana parece estar indo bem, com seu pai se recuperando do alcoolismo e ela arranjando um novo melhor amigo (Alex). Porém, ao receber uma carta e uma foto de sua mãe, Ana começa a pôr tudo a perder para ir atrás dela.

O problema apresentado em cada uma das sinopses foi avaliado com relação a sua capacidade de gerar conflito e a sua clareza quanto ao objetivo a ser alcançado pelo protagonista. Toda história deve-se mover, seguir adiante. Sem uma motivação forte, não há ações do protagonista para alcançar seus ideais. A narrativa, então, não flui. O Aluno 1 traz como problema o projeto de uma revolução contra os humanos arquitetado pelo androide Jack. Já o Aluno 2 apresenta uma questão interior surgida em Lance quando, ao ser aplaudido em sala, surge nele o desejo de tornar-se popular. O Aluno 3 estabelece como problema a ordem recebida por Bartolomeo para matar seu melhor amigo. Outra questão interior é abordada pelo Aluno 4 ao escolher como problema a compreensão de Daniel de que Malu era a menina de quem ele realmente gostava. O Aluno 5 apresenta como problema a descoberta de Ana de que sua mãe estava viva. Todas essas questões escolhidas pelos alunos são capazes de gerar conflito. A partir desses problemas apresentados, ações e reações acontecerão para que o protagonista alcance seu objetivo. Qual o objetivo, então, de cada um deles? Ficou claro? Sim. Joel, Gordon e Lisie precisam deter o Jack; Lance precisa ser popular; Bartolomeo deve livrar seu amigo da morte mentindo para o chefe; Daniel deve reconquistar Malu; e Ana precisa encontrar sua mãe.

Estabelecidos o tempo, o lugar, os personagens e o problema, é a fase de desenvolver o enredo. Parte-se para a elaboração da terceira macroproposição, as (re)ações, correspondendo ao **Ato II**, que é o mais longo dos três, pois é nele que são apresentados os obstáculos enfrentados pelo protagonista e suas tentativas de alcançar o que almeja. Chega-se,

portanto, ao “QUAL”, qual história será contada, qual ação dramática será desenvolvida. A análise se concentra na identificação das ações principais empreendidas pelo protagonista.

Aluno 1

Um batalhão viaja em diversos momentos históricos para deterem Jack. Ele sabota todas as operações, mas deixa apenas Joel, Gordon e Lisie, que deixa eles tentarem capturá-lo, como gato e rato.

Até um certo ponto Jack para de fugir, leva o trio para o futuro da humanidade, um cenário calmo, sem guerra ou sofrimento, Gordon fica maravilhado, Jack diz que era um lugar perfeito para morar um cenário angelical, porém os humanos não o mereciam, as mortes, os erros TUDO deveria ser pago no futuro, porém os humanos viviam em paz, Jack queria ver o sofrimento da raça humana e sua extinção. Ele e Gordon discutem, Gordon abraça Jack e o chama de filho, Gordon foi o criador de Jack. Um momento se abraçando Gordon morre, Jack com uma faca na mão diz: “Nem todos os humanos são ruins afinal” com Gordon agonizando no chão Joel se aproxima dele e tenta se comunicar com ele. Gordon diz que Joel também era um androide, sempre foi muito apegado a ele o via como filho em seus últimos momentos Gordon fala o “eu te amo” que nunca tinha coragem de dizer enquanto vivo, Jack e Joel eram irmãos.

Aluno 2

No primeiro ano do ensino médio, Lance aposta em ter uma namorada “garanhões são populares”, ele teve essa ideia após uma garota esbarrar nele propositalmente, ele encara aquilo como uma declaração, o que ele mal sabia e que a garota queria fazer ciúme a outro. Após a decepção amorosa ele vai montar um canal de vídeos na internet, pois ele se considera criativo e versátil, “famosos são paparicados”, ele fica razoavelmente famoso, mas, após um comentário ofensivo ele deduz que esse negócio de fama não é para ele.

No segundo ano, a escola organiza uma excursão a uma cidade, como sempre, ele não fica em dupla. Lá algo surpreendente acontece, ele se torna popular entre os habitantes, ele fica feliz conversando de verdade com as pessoas, fica feliz, porém tudo isso acaba quando ele tem que voltar a sua cidade. No ano novo ele é convidado a uma festa organizado por uma aluna, Beatriz, a aluna mais popular da escola, durante a festa ele vê uma oportunidade de se tornar amigo dela, porém alguém esbarra nele, uma menina Clarice, ele nunca a tinha visto antes, ela assim como ele tinha dificuldades em falar com os outros e também era invisível por isso nunca haviam se visto, depois da festa ele acaba perdendo ela de vista, essa foi a primeira e última vez que eles se viram.

Aluno 3

Porém seu plano é despedaçado quando seu chefe liga para ele e diz que quer ver sua morte pessoalmente. Vlad acaba tendo que contar toda a história para seu amigo e pede ajuda sua e a de Franky para resolver esse problema. Depois de pensar durante dias, bolam um plano para Bartolomeo escapar da morte. Vlad irá oferecer ao seu amigo uma substância que simula a morte por 6 horas, tudo isso na frente de Shi.

Aluno 4

Daniel vai até a casa da garota e diz o que sente, mas ela o ignora e diz que não quer mais nem olhar na cara dele. Assim que o garoto sai, Malu desaba a chorar no colo de sua amiga. Ela diz que sente muita vontade de voltar para os braços do garoto, no entanto, não quer recomeçar com ele dessa maneira. Logo ao sair, Daniel vai atrás de Marina e Sofia,

umas das melhores amigas de sua ex, para saber como reconquistá-la. As garotas ficam com receio de ajuda-lo, pois veem o mal que ele causou a amiga, mas ao verem que ele tem boas intenções, decidem ajudar o garoto. Juntos eles armam um plano para surpreender Malu. Assim que se despediu das meninas, foi a casa da Maria Luíza, falar com seus pais, e pedir a mão da garota, pedido que foi aceito com todo prazer.

Aluno 5

Após uma pequena caçada, Ana descobre que foi Alex quem mandou a carta e agora os dois vão atrás de Melissa. Ao encontrarem-na, Ana percebe que sua mãe não é mais a mesma. Melissa, que antes era doce e um pouco covarde, passou a ser fria e antipática. As coisas vão de mal a pior quando Alex se revela como um “agente duplo”, traindo Ana e forçando ela e Melissa a fugir. Alex se revela como o verdadeiro vilão, traindo até seu pai e assumindo a gangue. A fuga de Ana e Melissa não dura muito, pois, com a ajuda de Daniel e do corpo de polícia, elas acabam virando o jogo e indo atrás de Alex.

Em cada sinopse, identifica-se que os alunos buscaram desenvolver o enredo através de ações realizadas pelos protagonistas. No primeiro fragmento, Joel, Lisie e Gordon viajam no tempo para deter Jack; Gordon, antes de sua morte, discute com Jack e revela para Joel que este também é um androide. Lance, no segundo trecho, monta um canal de vídeos no *YouTube*; fica popular em uma outra cidade; tenta conquistar uma garota. No fragmento 3, Daniel pede ajuda a amigos para livrar Franky da morte, arquiteta um plano para fingir a morte do amigo, mente para o chefe, sugere a criação de um grupo. Daniel, no trecho 4, procura Malu e diz o que sente, procura as amigas de Malu para pedir ajuda, vai à casa dos pais da garota para pedir permissão para namorá-la. No fragmento 5, Ana empreende uma busca pela mãe, descobre que Alex armou tudo, foge juntamente com a mãe, une-se à polícia para caçar Alex. Nota-se que há movimentação. A narrativa segue seu fluxo, caminha para diferentes situações. Houve muita dificuldade em elaborar essa parte da sinopse, pois ela demanda ações e reações acontecendo em cadeia. O que percebi nos textos, a princípio, foi ausência de acontecimentos ou acontecimentos insuficientes. Isso exigiu um trabalho de reescrita constante até se chegar às definições apresentadas acima.

O **Ato III** é aquele em que se apresenta a resolução do problema (quarta macroproposição) e estabelece-se a situação final (quinta macroproposição). Ao fim desse ato, vendo a história em sua completude, é possível analisar que ensinamento está sendo passado, que premissa está sendo defendida, que moral está sendo transmitida (sexta macroproposição).

Aluno 1

Cego pelo ódio Joel ataca Jack, os irmãos estavam em lados diferentes da revolução, numa luta violenta Joel mata Jack... E volta para o presente como herói.

O “herói” é chamado para dar o relatório da missão. Ingênuo, Joel conta nos mínimos detalhes. A operação especial toma a decisão de apagar a memória de Joel, desligá-lo e desmontá-lo, para evitar outro desastre como esse.

Aluno 2

No terceiro ano, ele acaba deixando a popularidade de lado um pouco, não tenta mais como antes. Ele procurava aquela menina, que fora a única amiga que teve, no último dia de aula. Ele esbarra em Clarice, que rapidamente vai desaparecendo entre os alunos, ele a procura desesperadamente e como última ação ele a chama em alto tom, aquela velha sensação de todos estarem olhando para ele voltou, porém era diferente, todos os olhares eram de estranheza, não de admiração como havia sido 4 anos atrás. Ele toma coragem e começa a falar de como as pessoas do colégio eram extremamente superficiais, na sua busca ele viu que dentro dos grupos de quatro pessoas havia mais um grupo de duas, e todos não estavam unidos, ao fim ele vai para fora e ver Clarice. Os dois se encaram. “Não precisamos ser populares, quem liga para isso?”.

Aluno 3

O seu plano acaba dando certo e seu chefe vai embora acreditando que Bartolomeo está morto, apesar de ter certas dúvidas quanto a isso. Ele manda um espião investigar sobre o assunto, mas Vlad sabendo disso arma um falso enterro para provar o ocorrido. Após esse acontecimento, Bartolomeo se apresenta como César na Máfia Geek e acaba entrando para a organização e junto a Franky e Vlad faz o Trio Calafrio, um dos títulos mais importantes de lá. Conquistam a confiança de Shi e se tornam seus guardas pessoais.

Aluno 4

Certo dia, quando Malu estava saindo da aula, pronta para ir novamente a casa da Ju fazer mais uma seção de filmes de romance e brigadeiro, ela vê Daniel, todo arrumado, com o cabelo bem feito segurando um buquê de rosas. A garota não consegue acreditar e esfrega os olhos para ter certeza que está enxergando direito. O garoto vem em sua direção, lhe entrega o buquê e se ajoelha. Tira de seu bolso uma caixinha vermelha. De dentro dela surge um anel. Malu começa a chorar de emoção, Daniel se levanta, e lhe dá um beijo. Toda a rodinha que está em volta do casal bate palmas.

Aluno 5

Em uma última fuga, Alex e Ana acabam se confrontando em um galpão. Alex acaba atirando em Ana. Logo após, Melissa atira e mata ele. O filme acaba com Ana em uma maca com a tela escurecendo, com um monitor cardíaco avisando que ela morreu.

No trecho 1, a resolução do problema é o assassinato de Jack praticado por Joel. Conflito resolvido. Após isso, uma situação final é apresentada: Joel é desligado para evitar

futuros desastres. Desse modo a narrativa é concluída. Assim como nessa sinopse, em todas as outras o ciclo da sequência narrativa se completa: abandono da busca por ser popular e encontro com Clarice; falso enterro que engana o chefe e entrada para a Máfia Geek como membro do Trio Calafrio; surpresa para Malu e apoio dos amigos; assassinato de Alex por Melissa e morte de Ana. Respectivamente, tem-se aí, de cada texto, resolução e situação final. Em cada uma das sinopses, um ensinamento foi transmitido de forma implícita. De cada texto, na devida ordem em que são apresentados acima, apreende-se que

- 1) A criatura pode se rebelar contra seu criador.
- 2) Não se deve viver em busca da aprovação dos outros.
- 3) A verdadeira amizade supera qualquer adversidade.
- 4) O amor supera todas as dificuldades.
- 5) Certas coisas são melhores escondidas.

As sinopses observadas apresentam integridade, pois atendem às especificidades dos três atos que compõem um roteiro cinematográfico, mas, para se chegar a essa qualidade, houve muitas dificuldades. Da parte dos alunos, porque não conseguiam elaborar ações sólidas para cada um dos três atos, foi preciso que eu intervisse diversas vezes corrigindo o texto, indicando o que faltava e dando sugestões; de minha parte, porque não pude dar conta das correções no tempo estipulado, já que o ato de reescrever o texto ultrapassou o limite que eu pensava ser necessário, uma ou duas reescritas. A clareza e a objetividade sobre o que se pretende defender e como a história transcorrerá são frutos de muita insistência e perseverança. No atendimento aos aspectos composicionais, os textos apresentam satisfatoriedade. São escritos em 3ª pessoa e no presente do indicativo; têm espaço, tempo e personagens definidos; apresentam a ação dramática bem desenvolvida. Tudo isso após várias intervenções, o que deixou essa fase bem cansativa para todos nós.

6.3 Escaleta

Concluída a construção da narrativa, é momento de organizá-la em cenas produzindo a escaleta. Ao se elaborar esse gênero, deve-se considerar dois critérios: a ordem das cenas e a existência de cada uma delas.

6.3.1 O processo de produção da escaleta

Com o intuito de mostrar como uma sinopse se transforma em escaleta, levei para a sala de aula os dois gêneros produzidos por Carla Françoase (Anexo IV). Novamente a leitura da sinopse foi realizada para que a história fosse lembrada pelos alunos que, durante a leitura da escaleta, participariam de uma análise comparativa. Detemo-nos em cada cena para observarmos o cabeçalho, a ação, os personagens e os efeitos de câmera e de som utilizados.

Pelo *WhatsApp*, fiquei ciente de que os alunos estavam inseguros e confusos para produzir suas escaletas. Mesmo estando com uma escaleta em mãos, os alunos não conseguiam produzi-la sozinhos. Nesse instante, constatei que somente a leitura feita em sala não tinha sido suficiente para que eles compreendessem esse gênero. Era preciso que, em sala, sob minha orientação, eles iniciassem a produção de seus textos para que eu observasse suas dificuldades e tentasse resolvê-las. Percebi também que o tempo dedicado ao estudo da escaleta tinha sido insatisfatório. Diante disso, tive que usar o *WhatsApp* para retomar os conceitos vistos em sala e para dar direcionamentos aos alunos de como escrever seus textos. Essa ferramenta foi fundamental nessa etapa. Sem ela, teria sido mais difícil ajudar aos alunos.

Quando os textos foram, enfim, enviados, a principal inadequação percebida foi referente à criação das cenas. Na maioria das escaletas, observei que a divisão era feita baseada nas ações dos personagens e não na mudança de tempo e lugar. Havia muitos acontecimentos em cenas distintas que transcorriam no mesmo lugar e no mesmo tempo. Outra observação foi a criação de cenas que não tinham valor algum para o andamento da história. Elas nada acrescentavam ao enredo, podiam facilmente ser retiradas sem prejuízo à história.

Infelizmente, não houve a possibilidade de dar um retorno aos alunos no laboratório de redação. Ele foi feito *on-line*, por e-mail, quando eu enviava o texto completamente marcado e cheio de comentários sinalizando as inadequações; e pelo *WhatsApp*, quando eu esclarecia as dúvidas no modo privado. Iniciamos o estudo do roteiro cinematográfico sem essa fase completamente concluída, o que pode ter proporcionado a permanência de inadequações nos textos.

6.3.2 A escaleta em sua versão final

Toda história tem começo, meio e fim. Entretanto, essa ordem não é fixa nem obrigatória. A fim de gerar atratividade e originalidade, pode-se inverter a ordem dos acontecimentos: pode-se começar pelo fim ou pode-se intercalar eventos do início e do final da

narrativa, por exemplo. Essa ordem é estabelecida na escaleta, que já é o gênero mais próximo ao roteiro. Estando a escaleta definida, produzir o roteiro se torna bem mais fácil, porque há de se acrescentar apenas as rubricas e os diálogos.

As cenas usadas para a construção de um filme precisam ter uma razão para existir, elas devem ser necessárias, fundamentais para o andamento da história. Se uma cena não apresenta uma ação importante para a compreensão da história, por que existir? Se uma cena não gera movimento, não faz a narrativa prosseguir, por que não a retirar?

A ordem e a existência de cada cena são critérios que devem ser considerados ao analisar uma escaleta. Para essa análise, somos orientados por e respondemos aos seguintes questionamentos:

- As cenas estão ordenadas de modo a deixar a história interessante?
- Todas as cenas são necessárias?

Antes de deter-me na análise desses critérios, saliento que a escaleta é um gênero que apresenta uma estrutura composicional diferente das narrativas com as quais estamos acostumados a trabalhar. A história que está sendo criada deve ser pensada em imagens. Escreve-se como se imagina que a cena deva ser transmitida ao telespectador. Como apreciadores da 7ª arte, sabemos que um filme não se passa em um único tempo e lugar. Ele é composto de recortes que, ao fim, geram um todo significativo. Sendo assim, a escaleta deve apresentar em sua estrutura cabeçalho e descrição da ação, o que marca essas partes que formam o todo. A cada novo cabeçalho, uma nova cena é criada. Quando se deve criar uma nova cena? Sempre que o tempo e o espaço mudarem. Com relação a presença do cabeçalho e da descrição de cena, todas as escaletas analisadas atenderam a essa exigência.

Começemos por analisar a ordem das cenas nas escaletas produzidas pelos alunos. Essa ordem tem muita relação com o modo como o autor quer que seu filme seja transmitido e com o gênero cinematográfico escolhido. A ordem clássica (começo, meio e fim) pode muito bem ser utilizada em um romance; a quebra dessa ordem pode ser feita em um suspense ou em uma ficção científica, como feito pelo Aluno 1 em sua escaleta (Anexo V). Vejamos como ele a inicia.

CENA 1- CIDADE DESTRUÍDA- EXT./TARDE

Aparece em close suor escorrendo pela face do homem que ficará indefinido, ele para, olha para trás e começa a gritar.

CENA 2- SALA FECHADA-INT./NOITE

Vários líderes de países discutem arduamente um tema. Gordon, que está conversando com Joel, fala que se puderem fazer viagens intertemporais será um marco histórico, até que por fim o debate termina e todos se cumprimentam. O líder de estado, James, abraça Gordon e diz que isso é um marco na história, finalmente o sonho R.I.A.V.T se tornará realidade.

CENA 3- LABORATÓRIO-INT./NOITE

Aparece em close o corpo de um homem, porém seu rosto não será deixado à mostra, ele abre a cabine e dela sai Jack. O homem e Jack se abraçam.

CENA 4- SALA DE REUNIÕES- INT./DIA

Os presidentes das maiores potências econômicas discursam sobre o projeto R.I.A.V.T, eles são aplaudidos durante todo o discurso. Logo após, Joel e Lisie vão a um encontro.

Pela leitura do fragmento, verifica-se que há três eventos distintos sendo mostrados: alguém em um local destruído, uma reunião com vários líderes das maiores potências mundiais e o encontro de Jack com alguém misterioso. Cena 1, cenas 2/4 e cena 3 acontecem em momentos diferentes da narrativa. Entretanto, a fim de construir um ambiente enigmático e gerar suspense, o aluno optou por aproximá-las, intercalando esses eventos, rompendo com a estrutura clássica e antecipando futuros acontecimentos, o que gera curiosidade nos espectadores. Somente na cena 13 o primeiro mistério é desvendado, pois se revela quem é o homem indefinido da cena 1.

CENA 13- CIDADE DESTRUÍDA-EXT./TARDE

Aparece em close suor escorrendo pela face do homem que ficará indefinido, cenas 6, 7, 8 e 9 passam rapidamente. Ele para, olha para trás e começa a gritar. O close lentamente vai se afastando, revelando um cenário destruído. Rapidamente um close na face de ódio de Jack. Ele liga para James. Indignado, Jack grita com ele, que logo questiona como ele ainda está vivo.

Esse padrão de intercalação de cenas de tempos distintos da narrativa é seguido pelo aluno em toda a sua escaleta. Na cena 14, além de dar continuidade ao mistério, o aluno estabeleceu movimentação e dinamismo por meio de uma sequência de cenas.

CENA 14- SEQUÊNCIA DE CENAS

14.1- Jack aparece desmontado

14.2- Outro androide e Jack estão sendo jogados no lixo

14.3- Alguém aparece entre o lixo e pega Jack e o outro

androide 14.4-Jack aparece sendo montado

14.5- Jack é colocado em uma cápsula, e o outro androide noutra

14.6- A cápsula é aberta e Jack sai dela, abraçando quem o tirou de lá

São cenas rápidas, flashes de acontecimentos em que são dadas pistas ao espectador. A partir desses sinais, ele deve construir suas hipóteses. Quem é esse homem misterioso? E esse outro androide? Quem será? Questionamentos como esses vão surgindo quando se ordena as cenas com o intuito de gerar expectativa. Os mistérios presentes nessa cena são solucionados na cena 23. Nela, pode-se compreender quem são os três personagens envolvidos nessas ações.

CENA 23- UM LUGAR ANGELICAL-EXT./FUTURO-DIA

Jack está parado contemplando o futuro. Gordon e Joel aparecem e pedem que Jack se renda. Ele se ajoelha e diz que o futuro é lindo, porém os humanos não o mereciam, e que a raça humana deveria ser extinta. No lugar de algemá-lo, Gordon o abraça e o chama de meu filho. Jack, surpreso, relembra a cena 3, 14.3 e 14.6, sendo revelada a face de Gordon. Jack o abraça e mata Gordon. Pega sua arma e olha fixamente para Joel e se afasta. Joel corre para os braços de Gordon e se pergunta o porquê disso e como alguém faria isso. Gordon revela a Joel que ele é irmão de Jack. Cenas 14.2 e 14.5 revelando Joel como o outro androide.

Apesar da inconsistência na ordem dos fatos – Gordon morre e depois revela a Joel que ele é irmão de Jack -, a cena resolve todos os enigmas que vinham sendo desenvolvidos na escaleta. A ordem em que ela foi posta foi fundamental para que as informações fossem compreendidas apenas no desfecho do enredo.

O aluno 2 também trouxe para sua escaleta (Anexo VI) um elemento misterioso. Em diversas cenas de seu texto, aparece uma menina que observa os fatos sem que seja revelado quem ela é. Na cena 1, essa personagem vê algo que não é revelado ao espectador. Essa personagem vê e sabe mais do que aqueles que assistirão ao filme. Sempre que ela aparece e examina algo sem que isso seja mostrado, cria-se uma expectativa, uma vontade de

descobrir o que ela observa. Na cena 8, novamente a menina surge, olha a situação e vai embora sem nada dizer e sem que haja pistas de quem ela é.

CENA 1- CORREDOR DA ESCOLA- INT./TARDE

Close nas costas de uma menina. A câmera vai subindo lentamente, até que a menina vira o rosto. A câmera não mostra o que a garota olha. Ela muda de expressão e continua seu caminho.

CENA 2- PÁTIO DA ESCOLA- INT./DIA

A câmera mostra Lance comendo seu lanche enquanto observa os vários grupos de amigos, dos quais não participa.

CENA 3- SALA DE AULA DO NONO ANO DA ANTIGA ESCOLA – INT./DIA

O Professor começa a citar os alunos que foram destaque em todas as matérias, do pior ao melhor. Lance, sem perceber, foi o último a ser chamado, logo, foi o melhor. Todos o aplaudem como sinal de respeito.

CENA 4- PÁTIO DA ESCOLA- INT./DIA

Foco no rosto de Lance. A câmera vai se afastando de seu rosto lentamente. Ele pensa: “Meu Deus...Eu tenho que me tornar alguém popular esse ano! Quero atenção e mostrar como sou interessante”.

CENA 5- CORREDOR DA ESCOLA- INT./DIA

Lance anda determinado a cumprir sua missão quando esbarra em Calíope, uma menina que ele conhecia apenas de vista. Ela o ajuda a levantar e o abraça. Lance encara aquilo como uma declaração e começa a pensar como vai conquistá-la. Um garoto maior esbarra em seu ombro.

CENA 6- SALA DE AULA- INT./DIA

Lance observa Calíope e todos os seus movimentos.

CENA 7- LUGAR ROMÂNTICO DO PÁTIO DA ESCOLA – INT./DIA

Foco num buquê de flores. A câmera vai se afastando, revelando Lance segurando o buquê e observando Calíope abraçada com o garoto maior que havia esbarrado nele semana passada.

CENA 8- CORREDOR DA ESCOLA- INT./DIA

A garota da cena 1 vai em direção a uma multidão enorme, mas antes ela olha para trás, com olhar de decepção. Ela retoma seu caminho com uma feição triste.

Além de pôr na sequência cenas dessa garota, há uma cena do passado de Lance (cena 3) que é posta entre duas que transcorrem no presente. Essa alternância foi necessária para explicar a motivação de Lance, seu desejo de querer ser popular, ser visto e

aplaudido por todos. Sem essa cena, nessa ordem, ficaria difícil compreender sua vontade expressada na cena 4. Outro recurso interessante usado pelo aluno foi o da repetição da ação da cena 2 na cena 17.

CENA 2- PÁTIO DA ESCOLA- INT./DIA

A câmera mostra Lance comendo seu lanche enquanto observa os vários grupos de amigos, dos quais não participa.

CENA 17- PÁTIO DA ESCOLA- INT./DIA

A câmera foca em Lance comendo seu lanche, enquanto observa os grupos de amigos dos quais não participa.

Essa estratégia foi usada com o objetivo de enfatizar o isolamento de Lance e seu não pertencimento àqueles grupos que ele tanto observava. Sozinho, comendo seu lanche, ele vê seus colegas reunidos e deseja, um dia, estar assim também. Além de destacar a situação de Lance, essa repetição busca sensibilizar o espectador, fazendo-o compreender ou até mesmo aceitar as razões que movem o personagem.

No decorrer da história, duas sequências de cenas são utilizadas para destacar dois contextos bem distintos vividos por Lance. Ao se utilizar esse recurso, confere-se vivacidade e rapidez à história. As cenas 23 e 30 são compostas dessa maneira.

CENA 23- SEQUÊNCIA DE CENAS

23.1 - Lance com os jovens numa montanha-russa.

23.2 – Os garotos estão num “Laser Tag”.

23.3- Os jovens estão no carrossel.

CENA 30 – SEQUÊNCIAS DE CENA

30.1 – Lance procura Clarice no intervalo.

30.2 – Lance procura a menina no fim da aula.

30.3 – Clarice procurando Lance no intervalo.

30.4 – Clarice procurando o garoto no fim da aula.

30.5 – Professor parabenizando os alunos pelo ano letivo.

Na cena 23, a sequência foi usada para destacar o momento de felicidade

experimentado por Lance ao brincar com colegas em um parque de diversão. Ele, que nunca era reconhecido ou escolhido para formar grupos, teve a oportunidade de vivenciar isso. Portanto, em flashes, sua alegria é revelada aos espectadores. Na cena 30, o aluno buscou, em um tempo mínimo, mostrar a procura empreendida por Lance e por Clarice, além de marcar o tempo da narrativa. Era fim do ano letivo, os dois tinham necessidade de se verem; caso contrário, não haveria outra chance de os dois se aproximarem e estabelecerem uma conexão.

A escaleta do Aluno 3 (Anexo III) segue a estrutura canônica da narrativa, seguindo a disposição “começo, meio e fim”. Embora tenha optado por esse modelo, a ordem das cenas é extremamente organizada e clara. O texto flui com facilidade, pois as cenas são bem costuradas. Como se trata de um filme de ação, a estrutura canônica se adequou bem a sua proposta.

A CAM passa devagar pelo corredor de uma escola.

CENA 1- EXT. CORREDOR- DIA

MÚSICA SUAVE.

Uma mão bate na janela da sala e VLAD (15), sai da sala com um pirulito

MÚSICA DE “SWEET DREAMS”.

CENA 2- EXT. ESCADA- DIA

Vlad desce as escadas falando ao celular com FRANKY (15), que grita com ele por não o ter chamado para aquela missão.

CENA 3- EXT. RUA- DIA

Vlad chama um táxi e vai para casa.

CENA 4- INT. CASA DO VLAD- NOITE

Vlad faz uma videoconferência com SHI (18) e diz que tudo já está acabado, Shi diz que, no dia seguinte, quer falar com ele e com o Franky.

CENA 5- INT. SHOPPING- DIA

Vlad e Franky estão reunidos e recebem uma ligação de Shi que fala para os dois matarem alguém, BARTOLOMEO KATO (14). Vlad e Franky ficam assustados com a sua vítima, porém, mesmo assim, aceitam a missão.

CENA 6- INT. ENTRADA DO SHOPPING- DIA

Após a conversa com seu chefe, Vlad e Franky discutem sobre o que fazer quanto a isso, já que Bartolomeo é o melhor amigo de Vlad. Eles chegam à conclusão de que é só contarem ao chefe que o mataram e estaria tudo resolvido.

Da mesma forma, o Aluno 4 escolheu desenvolver sua história seguindo a ordem cronológica convencional. Seu filme pertence ao gênero romance. Para esse tipo de filme, a estrutura clássica é a mais comum de ser usada. Embora a ordem em que as cenas são postas traga clareza quanto ao que se pretende contar: menino perde menina, menino reconquista menina, a sequência de cenas usada deixou o filme muito comum, clichê. Não houve novidade, originalidade ou atratividade no modo de construção das cenas. O fim já é esperado, não há surpresa ou suspense.

FADE IN

1- INT. SALA - DIA

MALU (13) e DANIEL (15) estão em uma das salas se beijando. As luzes estão apagadas.

2- EXT. CORREDOR – DIA

Malu e Daniel saem da sala arrumando a blusa que está amassada. Vão até os amigos.

3- EXT. QUADRA – DIA

Os amigos estão conversando quando Malu chega. Logo depois Daniel chega e eles decidem jogar o jogo da garrafa. Quando a garrafa cai em Daniel, ele escolhe verdade. O desafiador pergunta se é verdade que ele e Malu estão ficando, ele mente e diz que jamais ficaria com ela.

4. INT. SALA - DIA

Malu e Daniel discutem. Ela diz que não vai ficar com ele enquanto o garoto não assumir para os colegas. Daniel responde “está certo”.

5. EXT. COLÉGIO – DIA

Malu chega na escola e Daniel está na porta do colégio beijando outra garota. Malu vê a cena e seus olhos se enchem de lágrimas. Ela dá meia volta e vai para a casa da amiga JU.

Daniel, enquanto está beijando a garota, chama-a de Malu.

6- EXT. PORTA DA CASA DA JU – DIA

Ju abre a porta da casa e se depara com Malu, que em prantos, cai em seus braços. Ju leva a garota para dentro de casa.

Para iniciar seu filme, o Aluno 5 (Anexo V) escolheu como cena 1 uma tela preta com um som de monitor cardíaco que é cortada para a cena 2, em que o despertador de um celular é desligado. O modo como o texto inicia já traz em si criatividade e originalidade.

Cena 1- tela preta

Nada além de uma tela preta que vai clareando, com o barulho de um monitor cardíaco avisando a morte de alguém.

Cena 2- casa 1/quarto de Ana- INT/dia

Ana Maria desliga o despertador de seu celular, que emitia o barulho do monitor cardíaco.

Cena 3- casa 1/ sala- INT/dia

Daniel tomando café. Ana entra e pega uma toalha de cima da mesa, derrubando uma foto de Daniel, Melissa e Ana.

Cena 4- Rua- EXT/ dia

Ana e Alex caminhando juntos e conversando sobre suas famílias.

Cena 5- Delegacia/escritório de Daniel- INT/dia

Daniel sentado com uma garrafa de whisky na mão, que esconde ao ver alguém na porta. Um policial entra e pede para Daniel dar uma olhada em um certo suspeito.

O aluno, para explicar certos eventos de seu filme, trabalhou com a inserção de cenas do passado. A cena 28, por exemplo, é uma explicação para a cena 9, em que um homem tira uma foto de uma mulher misteriosa. Quem é esse homem que fotografa essa mulher e por quê? Revela-se que o homem é Alex, suposto amigo de Ana, que arquiteta um encontro entre a moça e Melissa, sua mãe.

Cena 9- rua- EXT/dia

Ana entra no carro e vai embora. Uma mulher misteriosa sai de uma loja. Outra pessoa, dentro de um carro, tira uma foto dela.

Cena 28- carro- INT/dia

Lembrança da cena 9, dessa vez, é possível ver Alex tirando a foto.

Outra cena no passado é usada para explicar as motivações de Alex para agir como age. Sendo o vilão dessa narrativa, ele é movido por um sentimento de vingança, só compreendido na cena 37, quando a morte da mãe e da irmã é abordada.

Cena 37- Rua-EXT/noite

Lembrança do dia da morte da mãe e da irmã de Alex. Os três estão em um carro. Atravessando o sinal, outro carro bate neles. Alex vê Daniel saindo do outro carro, confuso e visivelmente bêbado.

Finalizando seu enredo, o aluno fecha um ciclo: novamente o som do monitor cardíaco aparece. Seu uso no início da história não foi em vão, foi bastante sugestivo. Ele prenuncia algo que aconteceria no fim da narrativa: a morte de Ana. Na cena 2, o som é cortado quando Ana desliga um despertador, objeto que tira a personagem de seu estado de sonolência e faz com que ela aja na narrativa. Vida e morte são contrapostos pelo aparente simples uso de um efeito sonoro.

Cena 49-hospital- INT/noite

Ana está em uma maca. A tela escurece e o barulho de monitor cardíaco começa a parar, encerrando o filme

A ordem escolhida pelos alunos na elaboração de suas escaletas atendeu ao objetivo que cada um deles se propôs a alcançar: quando se pretendeu antecipar acontecimentos, previsões (ou *flash forward*) foram usadas; quando se pretendeu explicar algo, as cenas de exposição de motivos apareceram. Sendo assim, atendendo ou rompendo com a estrutura clássica, a maioria das escaletas apresentaram uma boa ordenação de cenas, com organização e fluidez.

Tendo examinado a ordem, passo para a análise da existência das cenas. Para sua averiguação, fui guiada pelo seguinte questionamento: “São todas elas realmente necessárias para o desenvolvimento da história?”. Após a leitura de cada uma das escaletas, verifiquei que, no geral, em sua maioria, as cenas produzidas atenderam ao critério necessidade de existir. Contudo, pude observar que alguns alunos criaram em seus textos cenas que não tinham razão para permanecerem no texto por três motivos:

1. Iniciavam um *plot* que não foi desenvolvido;
2. Não traziam informação para o entendimento da história;
3. Não faziam a ação progredir, porque não expressavam uma realidade essencial.

Segundo Comparato (2000, p. 176), o *plot* “é a parte central da ação dramática, onde todas as personagens estão interligadas por problemas, conflitos, intrigas”. A função do

plot é manter a história coesa, impedindo que ela se perca ou enfraqueça. Em um filme, pode-se ter mais de um *plot* agregado ao essencial, que é a trama principal da narrativa: um *subplot*, que geralmente é um reforço ou contraste ao *plot* essencial; ou um *plot* paralelo, que é a criação de duas ou mais histórias que possuem a mesma relevância.

O que percebi ao analisar a escaleta do Aluno 1 foi que este tentou desenvolver um *subplot*, mas que ele não foi bem-sucedido em seu empreendimento, pois a trama não foi desenvolvida ao longo da história. Ela ficou deslocada dentro da narrativa. Três cenas de sua escaleta tratavam de um encontro entre Lisie e Joel. Vejamos:

CENA 5- PRAÇA-EXT./DIA

Os dois conversam sobre a atual situação da ONU e sobre o projeto R.I.A.V.T. Close nos rostos dos dois rindo.

CENA 10-PRAÇA- EXT./TARDE

Joel e Lisie passeiam pelo parque conversando sobre o dia, até que param e ficam se encarando. Ela vai lentamente se aproximando de Joel, que não entende por que Lisie estava tão perto dele. Ela fica envergonhada, porém os dois continuam conversando e relembrando seus momentos.

CENA 12- PRAÇA. EXT./NOITE

Joel aparece com dois sorvetes, ele entrega um para Lisie, que agradece e, logo após, os dois conversam sobre solidão. Lisie coloca todos os seus sentimentos para fora, Joel não entende como Lisie se sente. Se sentindo ignorada, ela joga o sorvete em Joel e corre chorando. Joel olha-a correndo e recebe uma chamada de Gordon.

Houve a tentativa de desenvolver uma intriga baseada nos sentimentos de Lisie por Joel. Contudo, esse possível romance que se tentou criar é esquecido, não há nenhuma outra cena que trate desse assunto. Ademais, Lisie, que é citada na sinopse como uma das personagens principais e aparece na escaleta nas primeiras cenas, desaparece completamente da história. Sendo assim, essas três cenas são desnecessárias ao enredo.

As cenas escolhidas para compor a escaleta devem trazer informações imprescindíveis para a compreensão da narrativa. Se elas não apresentam esses dados, não precisam permanecer na estrutura. Observando a cena 7 do texto produzido pelo Aluno 5, nota-se que ela é uma cena sem valor informacional.

Cena 7-prédio/ escritório- INT/dia

Ana em uma entrevista de emprego. O chefe na fala se ela passou ou não, mas dá a entender que ela falhou.

Se se faz a leitura desse texto, sente-se uma estranheza ao chegar nessa cena, porque ela não é consequência das anteriores nem causa para as posteriores. Ela simplesmente existe sem razão de ser. Logo, não há necessidade de estar na escaleta. Pode ser suprimida sem prejudicar o enredo.

No capítulo 3, sete tipos de cena definidos por Comparato (2000, p.208) foram expostos. Retomo aqui esses conceitos porque são essenciais para a análise das cenas 12, 13 e 14 da escaleta produzida pelo Aluno 3. Para esse roteirista, as cenas podem ser:

- a) essenciais: possuem o fundamental para o desenvolvimento do drama.
- b) de exposição: expõe um problema, uma informação ou um motivo.
- c) de preparação: revelam complicações que virão posteriormente.
- d) de complicação: mostram o desenvolvimento da complicação e preparam para o clímax.
- e) de clímax: são o ápice do drama, o ponto alto da história
- f) de resolução: são as encontradas no final de qualquer audiovisual.
- g) de transição e de integração: ligam as cenas essenciais. Podem ser uma elipse, um *flashback*, uma inserção, uma cena onírica ou um *flash forward*.

Cada uma dessas cenas tem uma funcionalidade dentro da escaleta. Elas ajudam a história a seguir seu rumo, a cumprir as etapas que uma narrativa possui. Quando a cena não se enquadra em nenhuma dessas funções, é porque seu valor dentro da estrutura é nulo. Ela deve ser retirada. Em sua escaleta, o Aluno 3 construiu três cenas que não fazem a ação progredir, porque não expressam uma realidade essencial.

CENA 12- INT. CASA DO BARTOLOMEO- DIA

Pela manhã, Vlad já tinha acordado e feito o café da manhã na casa de Bart, que ainda dormia na cama junto com Franky, até ele cair da cama e acordar, ir ao banheiro e depois para a sala jogar em um dos jogos de Bart.

CENA 13- INT. QUARTO DO BARTOLOMEO- DIA

Um tempo se passa até Vlad ir ao quarto de Bart e bater uma colher de pau em sua cabeça fazendo-o acordar instantaneamente. Ao acordar, ele pergunta o que aconteceu e Vlad conta tudo. Ele fica assustado e com medo, até Vlad reconfortá-lo dizendo que ninguém irá matá-lo, que tudo vai ficar bem e que é melhor ele ir comer ou vai desmaiar de novo.

CENA 14- INT. COZINHA- DIA

Os três se sentam à mesa e começam a comer a comida que Vlad preparou.

Observando as ações descritas nas cenas 12, 13 e 14, percebe-se que elas tratam de eventos banais, que não têm importância alguma para a história. Que relevância há em fazer o café da manhã? Como jogar em um dos jogos de Bart levará a narrativa adiante? Qual o propósito de se ter uma cena em que se diz tudo o que já aconteceu? Por que mostrar os três tomando café da manhã? Pelas respostas dadas a essas perguntas, é possível concluir que elas são desnecessárias.

Concluo, então, que, no atendimento à ordem e à necessidade de existência das cenas, os alunos conseguiram obter um resultado satisfatório. As cenas anteriormente analisadas, postas na escaleta sem que houvesse motivos para elas existirem, foram casos pontuais. Em uma escaleta de 32 cenas, produzida pelo Aluno 1, por exemplo, apenas três cenas não estavam adequadas. Elas não desmerecem o trabalho realizado pelos alunos, que estão em um processo de aprendizagem.

Quanto aos aspectos composicionais da escaleta, assim como a *storyline* e a sinopse, nela se utilizam a 3ª pessoa do discurso e verbos no presente. O uso da 3ª pessoa do discurso foi observado em todas as escaletas analisadas. Contudo, referente ao uso do presente, na escaleta produzida pelo Aluno 5, em duas recorrências, houve a troca desse tempo verbal pelo pretérito perfeito; mas, novamente, são casos pontuais que não prejudicam o todo construído.

Cena 7-prédio/ escritório- INT/dia

Ana em uma entrevista de emprego. O chefe na fala se ela **passou** ou não, mas dá a entender que ela falhou.

Cena 10- delegacia/ escritório de Daniel- INT/ dia

Ana entra e Daniel está sentado. A garrafa está visível, mas ela não nota ainda. Daniel fala que não **mandou** mensagem nenhuma. Ana nota a garrafa e os dois brigam.

6.4 Roteiro cinematográfico

O roteiro cinematográfico é o gênero final desse projeto. Quando se chega a ele, a narrativa já se encontra praticamente definida. Praticamente porque mudanças sempre são possíveis para melhorar o enredo e/ou facilitar a produção de um audiovisual, já que o roteiro tem como função servir de fundamento para este. Nele, são acrescentados as rubricas e os diálogos e melhoradas as descrições de cenas. Essas decisões devem ser postas no papel porque a gravação de um filme envolve outros profissionais que precisam estar cientes da quantidade de

cenas, dos locais em que a história acontece, dos tempos em que a narrativa transcorre, dos efeitos que devem ser usados. O roteiro deve estar bem sólido para que o filme seja criado. Tudo isso organizado viabiliza o trabalho a ser realizado.

6.4.1 O processo de produção do roteiro

O gênero foco desta pesquisa sempre foi o roteiro cinematográfico; por isso, a intervenção começou e terminou com ele. Mas não se chega ao roteiro sem passar pelos gêneros anteriores. Cada etapa desse percurso foi importante para que o roteiro se constituísse. No primeiro encontro com os alunos, ao apresentar o projeto que seria desenvolvido e ao proporcionar acesso ao gênero, houve bastante motivação de muitos alunos, que viram o roteiro cinematográfico como um gênero interessante e desafiador. Todavia, foi possível observar, nessa primeira aula, preocupação e desânimo em alguns alunos, que disseram ser incapazes de produzir um gênero tão difícil. Eu tinha uma dicotomia aí que não foi surpresa para mim, pois, por conhecer a turma, eu já imaginava que não haveria unanimidade na recepção desse projeto. Durante a leitura do roteiro “*Um lugar seguro*”, de Deborah Zaniolli, tentei fazer uma leitura envolvente, explicando cada cena e os termos próprios do cinema que apareciam no texto. Ao fim da leitura, pude notar um pouco mais de curiosidade e expectativa tanto nos alunos que se mostraram interessados como nos que ficaram temerosos. Algo positivo se construía.

No decorrer do desenvolvimento do projeto, produzindo a narrativa de modo crescente - da *storyline* para o roteiro -, os alunos foram se mostrando mais seguros. Em cada etapa, eles visualizavam a expansão de seus textos e se sentiam mais capazes. Eu vi nascer neles uma consciência de que eram escritores, de que tinham a possibilidade de produzir bons textos, bastou esforço e perseverança diante dos desafios que se apresentaram diante do caminho. E não foram poucos. Ao chegar à escaleta, o roteiro já estava praticamente pronto, bastava inserir as rubricas e os diálogos. Na aula sobre diálogos e rubricas, dois curtas-metragens seriam exibidos para que os alunos analisassem seus componentes; mas, por falta de tempo, já que o debate sobre o primeiro filme se expandiu, não houve a possibilidade de exibiro segundo. Isso não foi ruim, pois a discussão foi enriquecedora e esclarecedora.

No último encontro, os alunos tinham que levar em seus celulares, *tablets* ou *notebooks* o *Celtx*, *software* a ser usado para a criação do roteiro. Contudo, isso não se realizou como o planejado. Primeiro porque alguns alunos não tinham dispositivos móveis para instalar o *software*; segundo porque o *Celtx* em sua versão *off-line* não foi compatível com alguns dispositivos; terceiro porque a escola não dispunha de uma internet boa para

usarmos a versão *on-line* do programa. Foi preciso que os alunos formassem grupos e que cada um deles tivesse um tempo para usar o *Celtx* no aparelho do colega. Em casa, quem não havia conseguido baixar o programa precisou usar o *Celtx on-line*. Nessa plataforma, o usuário tem apenas 15 dias grátis. Dentro desse prazo, os alunos tiveram que produzir seus textos, enviar-me, ter um retorno, corrigir e reenviar-me. Foi uma fase de muita correria para atender ao tempo que tínhamos. Como o *Celtx* muda seu formato e suas funções dependendo do aparelho em que é instalado, é necessário que um tutorial de cada versão seja elaborado, a fim de auxiliar os alunos em seu uso, o que foi percebido por mim somente depois desses contratempos.

Em dois encontros do laboratório de redação, achei por bem construirmos um roteiro cinematográfico coletivo. Em dupla, os alunos foram ao meu *notebook* e construíram uma cena, sempre tomando como referência a cena anterior. Eu queria que todos tivessem a chance de usar o *Celtx* e de esclarecerem suas dúvidas comigo. Após isso, um outro encontro no laboratório foi usado para fazermos a leitura e a análise desse roteiro. Foi bastante divertido e proveitoso, pois os alunos puderam identificar as incoerências na história e os padrões que estavam em desacordo com o que o gênero pede.

Depois disso, os alunos começaram a produção de seus roteiros. Para os que estavam usando o *Celtx* pelo celular, no momento de salvar o projeto, o *software* danificava algumas informações, deixando-as em códigos. Para os que fizeram *on-line*, foi uma corrida contra o tempo para cumprirmos tudo nos 15 dias disponíveis. O que pude perceber na maioria dos roteiros como inadequação foi o uso inapropriado dos diálogos, que, muitas vezes, eram desnecessários, já que a ação era suficiente. Para atender as orientações, eles punham diálogos excessivos. Foi preciso marcar esses trechos e explicar aos alunos o porquê de sua inadequação. Eu fazia sempre a correção pondo comentários com cores diferentes, para sinalizar as falhas. Todavia, muitas vezes, os alunos não acharam claras essas indicações, o que fez certas falhas continuarem no roteiro.

6.4.2 O roteiro em sua versão final

O roteiro produzido pelos alunos é o literário, aquele que se concentra em narrar a história apresentando a descrição das cenas. É o filme em palavras. Por ele, é possível imaginar cada episódio a ser transformado em imagens. Para sua elaboração, pensa-se nas ações dos atores, no movimento da câmera, nos efeitos sonoros e nos objetos importantes para compor a cena. É momento também de definir os diálogos e de pôr as rubricas; tudo isso sem ser

excessivo, buscando o máximo de objetividade e concisão possíveis. Sendo assim, para a análise dos roteiros, concentrei minha atenção em cinco tópicos que precisam ser considerados nesse gênero:

- 1) a história;
- 2) os personagens;
- 3) os diálogos;
- 4) as rubricas;
- 5) os aspectos composicionais.

A manipulação de um gênero riquíssimo como o roteiro cinematográfico exige uma observação ampliada, pois há múltiplas linguagens envolvidas. Eis o motivo para os cinco pontos selecionados. Para cada um desses itens, como vinha fazendo anteriormente, fundamentei-me em questionamentos específicos com a intenção de que a análise fosse realizada de modo mais *racional, seguro e objetivo possível*.

6.4.2.1 A história

Ao considerar a história, assunto e aspectos da sequência narrativa devem ser observados. Na análise das *storylines* e das sinopses, também realizei essa verificação quando identifiquei tema, premissa, conflito-matriz e estrutura em atos. Todavia, na elaboração do roteiro, podem haver modificações no enredo, o que influencia nessas questões. Além disso, insisti nessa avaliação para verificar integridade, atratividade e clareza dos textos. A fim de analisar a história, fui me orientando pelos seguintes questionamentos:

- Tem conteúdo?
- O conflito é crucial? É importante?
- As informações para se poder seguir a história têm o grau de clareza desejado?
- Existe clímax? Onde?
- Há uma aceleração da ação até o ponto culminante?
- Há uma conclusão? Que implica essa conclusão?

Todos os roteiros trazem em si um assunto e um ponto de vista, que começam a ser desenvolvidos na *storyline*. Manter-se fiel a eles é importante, mas, muitas vezes, ao longo do processo de construção do roteiro, por diversas razões, há alterações em um desses pontos. Nesta pesquisa, os conteúdos tratados pelos alunos foram diversos e apontavam para interesses

e/ou vivências dos discentes. No momento de construírem seus filmes, eles tiveram total liberdade para falarem do que quisessem e da forma como preferissem. Não houve limites postos. Cinema é lugar para demonstração de visão de mundo, de inquietudes, de emoções, de desejos. Logo, na escrita de um roteiro, o que vale é a criatividade. Com o intuito de melhor visualização dos temas e das premissas abordados nos roteiros analisados, apresento a tabela abaixo.

TABELA 4- Temas e premissas dos roteiros produzidos pelos alunos

ALUNO	ANEXO	TEMA	PREMISSA
1	XII	Vingança	Toda ação tem uma reação.
2	XIII	Popularidade	Não ser popular é uma grande vantagem.
3	XIV	Amizade	A verdadeira amizade supera qualquer adversidade.
4	XV	Amor	O amor supera todas as dificuldades.
5	XVI	Segredos	Segredos podem ser destruidores.

Fonte: elaborado pela própria autora.

Os dados acima apresentados revelam que os Alunos 3 e 4 mantiveram a premissa inicial, desenvolvida na *storyline*. Contudo, o Aluno 1, em seu roteiro não só alterou sua premissa como também o tema de sua narrativa. Ao logo do processo de escrita, um novo personagem foi instituído e elencado como o vilão de sua história. No início, na sinopse, Jack, um androide malvado, rebelava-se contra a humanidade e desejava a destruição desta. Na escaleta, esse aluno introduziu o personagem James, chefe do projeto de robótica, como o antagonista. Por suas péssimas decisões e ações, esse personagem gera um ódio grandioso em Jack, que busca vingar a morte de seus irmãos androides. Mudou-se um importante elemento que interferiu no assunto e no ponto de vista defendidos.

O Aluno 2 permaneceu com o mesmo tema, mas a abordagem gerou uma nova premissa. Ele escolheu mostrar em seu filme, em mensagens explicitadas nos diálogos dos personagens, que não ser popular, que ser esquecido tem vantagens, principalmente em relação à opinião dos outros. Num diálogo de Clarice, na cena 20, essa ideia é demonstrada:

CLARICE

É claro que tenho, mas, eu já fui popular uma vez e não gostei, tipo, é muito chato. Eu prefiro muito mais não ser vista do que ter um milhão de olhares me julgando.

Para Clarice, ser invisível era melhor porque afastava as pessoas que gostam de

julgá-la. Para ela, isso era uma proteção. As vantagens não se encerram aí, elas também têm relação com o caráter das pessoas. Em uma fala de Lance, na cena 22, outras razões são apontadas para mostrar o valor de não ser notado.

LANCE

O que vocês estão olhando? Eu é que devia estar julgando vocês... tão sempre por aí pensando que são melhores do que os outros e desprezando seus próprios amigos como se fossem descartáveis. Se vocês vissem quem vocês desprezam, pensariam duas vezes antes de dizer que é estranho ou não.

A popularidade, então, gera pessoas orgulhosas e egocêntricas, Lance queria ficar distante disso. Para ele, sua busca tinha terminado. Sua conclusão e defesa é a de que manter-se no anonimato lhe garantiria ser uma pessoa melhor, diferente das tantas que ele observava na escola.

O ensinamento transmitido pelo Aluno 5 também foi alterado. Até a escaleta, ele defendia que algumas coisas são melhores em segredo, mas, em seu roteiro, essa tese foi modificada. Ele passou a argumentar que segredos podem ser destruidores. Eles são causadores de desavenças e problemas. Se tudo fosse dito claramente, se a verdade estivesse sempre presente, muitos problemas poderiam ser evitados. Foi uma mudança bem significativa, pois é um ponto de vista totalmente oposto ao inicial.

Permanecendo ou mudando o tema e/ou a premissa, todos os roteiros apresentaram conteúdo em sua composição. Conteúdo este desenvolvido a partir do conhecimento de mundo de cada um deles, que expressaram em seus textos seus modos particulares de verem a vida e seus desafios. Há uma história sendo narrada que argumenta em favor de seus valores.

Observado o conteúdo, passo para a análise da estrutura narrativa. Segundo Comparato (2000, p. 97), o conflito “designa a confrontação entre forças e personagens através da qual a ação se organiza e se vai até o final”. Essa confrontação envolve um problema e possíveis choques de interesses na busca por resolvê-lo. Em um roteiro cinematográfico, o conflito deve ser crucial, deve ser importante. Utilizei como critério de análise esses atributos.

Em cada um dos roteiros analisados, verifiquei a instituição de um problema que gerou ações conflituosas entre forças opostas na busca por uma resolução. No primeiro roteiro, temos o desejo de vingança nascido em Jack ao ver seus irmãos andróides serem destruídos.

14.EXT CIDADE DESTRUÍDA-TARDE

Aparece em close suor escorrendo pela face do homem que ficará indefinido. Cenas 6,7,8 e 9 passam rapidamente. Ele para, olha para trás e começa a gritar.

HOMEM

(gritando com raiva)

Maldito seja!!!

O close lentamente vai se afastando, revelando um cenário destruído. Rapidamente um close na face de ódio de Jack. Ele liga para James

JACK

James? A culpa é sua, todos os meus irmãos estão mortos por que você fez isso?

A partir disso, ele age para tentar se livrar dos planos empreendidos pelo antagonista, James, e para dele se vingar. Para isso, começa a fazer viagens no tempo, elimina alguns andróides, tenta salvar Marilyn Monroe, mata Gordon. Ações que geram reações.

No roteiro 2, o problema tratado é interior. Não há um antagonista antropomórfico, mas um incômodo em Lance por ser não ser notado na escola, o que gera nele o desejo de se tornar popular. Há uma busca constante desse personagem para alcançar essa realização.

4. EXT. - PÁTIO DA ESCOLA/DIA

FOCO no rosto cheio de determinação de Lance.

LANCE

Cara, eu vô me tornar o mais popular esse ano!

Existem, nesse enredo, forças contrárias em combate: o querer ser popular e a impossibilidade de ser popular. As várias tentativas empreendidas por Lance são frustradas. Ele não obtém sucesso em nenhuma delas. Entretanto, não é essa frustração que o faz mudar no decorrer da história, mas sua aproximação de Clarice. Ela o faz ver a vida de outra maneira. É na cena 20 que essa transformação começa a ocorrer, quando Lance dialoga com Clarice.

LANCE

Clarice, você não tem vontade de sei lá, se tornar uma não invisível, tipo, deixar de "não existir"?

CLARICE

É claro que tenho, mas, eu já fui popular uma vez e não gostei, tipo, é muito chato. Eu prefiro muito mais não ser vista do que ter um milhão de olhares me julgando.

Na cena 5 do roteiro 3, o conflito surge quando Vlad e Franky recebem uma ordem para matar Bartolomeo, melhor amigo do primeiro. Isso faz com que o equilíbrio da narrativa seja abalado. Vlad não pode matar seu amigo, mas também não pode descumprir uma ordem. Há um problema que precisa de uma solução. Como fazer para solucioná-lo?

VLAD

(Nervoso)

Por que você fez isso?! Ele quer que nós matemos, o meu melhor amigo, Bartolomeo!

FRANKY

(De braços cruzados)

Não se preocupe, Vlad! Se nós tivéssemos dito que o Bartolomeo é seu amigo, aí sim teríamos problemas.

VLAD

Sim, mas eu não quero matá-lo!

FRANKY

Está tudo bem, não precisamos matá-lo.

VLAD

O quê?

FRANKY

Sim, é só dizer ao Shi-sama que nós o matamos.

A princípio, tudo parece facilmente resolvido, basta contar uma mentira. Todavia,

há o piorar da situação quando o chefe deseja ver o assassinato. Vlad e Franky precisam de novas estratégias para burlar Shi-sama. O desenvolvimento da história fundamenta-se no empenho praticado por esses personagens para encontrar um plano perfeito.

O roteiro 4 apresenta como problemática o fim do relacionamento entre Malu e Daniel. Sem querer assumir o que tinham, Daniel irrita Malu e faz com que ela o deixe. Ele tenta se satisfazer com outras garotas, mas percebe que gosta realmente de Malu.

9-EXT.CASA DA MALU-NOITE

Daniel bate na porta da casa da Malu. Após um tempo, ela abre a porta.

DANIEL

Sinto sua falta.

MALU

Que pena.

DANIEL

Malu eu sei que eu fiz besteira, e eu tô muito mal com isso tudo.

MALU

Ainda bem que você sabe.

Malu fecha a porta na cara de Daniel.

A primeira tentativa é malograda. Ele a quer de volta, mas ela está magoada. Daniel precisa reconquistá-la, precisa mostrar para Malu que mudou, que realmente a quer de volta e que assumirá para todos o que sente. Consciente disso, ele toma novas atitudes objetivando ter sua amada de volta.

A descoberta de Ana, no roteiro V, de que sua mãe ainda estava viva faz com que ela empreenda uma busca desmedida para encontrá-la. O que Ana não sabe é que sua determinação lhe trará sérios problemas. Diversos obstáculos são postos em seu caminho desde sua decisão, mas pioram consideravelmente quando encontra sua progenitora.

31 INT.-CASA 1/NOITE

Quatro homens e Sebastian ENTRAM.

SEBASTIAN

finalmente pegas. parabéns, filho. você conseguiu.

ALEX

obrigado, pai. agora, matamos as duas.

SEBASTIAN

ainda não. ainda temos que esperar o responsável pela nossa dor.

Do início ao fim das narrativas, todas as informações usadas pelos alunos se mostraram claras para que as histórias seguissem adiante. Os alunos demonstraram um excelente desempenho no desenvolvimento das ações escolhidas para comporem seus roteiros, utilizando dados que contribuíram para a atratividade e solidez dos textos.

Mas nem só de conflito é feita uma narrativa. O clímax também é uma questão importante a ser considerado. Em todas as histórias contadas, há um ponto ápice, um ponto alto de tensão da trama. Para avaliar sua presença nos roteiros, fui guiada pelos seguintes questionamentos: “Há um clímax? Onde?”. A primeira pergunta é respondida facilmente com um sim. Todos os roteiros apresentaram um clímax. O “onde” é variável, pois cada história é uma história.

No roteiro 1, o ápice do enredo está na cena 23, quando Jack mata Gordon, o seu criador. Ao longo de toda a narrativa, um homem misterioso aparece numa relação muito próxima a Jack, criando-o e cuidando dele. Após a revelação aos espectadores de que esse homem é Gordo, Jack, movido pelo ódio, mata-o. Joel, ao ver o acontecido, corre em direção a Gordon, em uma tentativa de salvá-lo.

GORDON

N-No que você se tornou, filho?

Gordon o abraça, Jack se levanta surpreso, relembra a cena 3, 15.3 e 15.6, sendo revelada a face de Gordon. Jack o abraça.

JACK

Eu me tornei morte, a destruidora de mundos.

Jack mata Gordon, olha para Joel e se afasta. Joel corre para os braços de Gordon.

JOEL

P-Por que? Gordon, respire, vamos, vamos
você consegue! Por favor fique comigo.

O clímax do roteiro 2 é estabelecido quando Lance perde sua vergonha e discursa diante de uma multidão. Esse personagem vinha em uma busca incessante por ser visto, empreendendo ações que nunca foram bem sucedidas. Em um momento inesperado, ele se vê obrigado a gritar por Clarice, o que faz com que todos o olhem. Vencendo a si mesmo, ele aproveita a ocasião para transmitir-lhe uma lição.

22.EXT. - CORREDOR DO COLÉGIO-/TARDE

É o último dia de aula, Lance procura por Clarice, sem sucesso. Ele então decide entrar na multidão. No meio da multidão, ele vê ela, que vai sumindo cada vez mais.

LANCE

(gritando)

Clarice!

FOCO no rosto de Lance. LEGENDA: Ele venceu sua timidez. A CÂMERA passa pelos olhares da multidão.

LANCE

O que vocês estão olhando? Eu é que devia estar julgando vocês... tão sempre por aí pensando que são melhores do que os outros e desprezando seus próprios amigos como se fossem descartáveis. Se vocês vissem quem vocês desprezam, pensariam duas vezes antes de dizer que é estranho ou não.

A multidão, como forma de desculpa, abre caminho para ele passar.

A simulação de um enterro é o ponto alto de tensão no roteiro 3. Shi-sama, não convencido da morte de Bartolomeo, envia um espião para verificar os fatos. Este não somente observa, ele age. Chega ao enterro, dirige-se ao caixão e dispara contra Bartolomeo, que está supostamente morto.

INT. GARAGEM DO BARTOLOMEO-DIA

Vlad e Franky colocam uma mesa grande e algumas cadeiras ao redor dela. Contratam algumas pessoas para se passarem por familiares.

FRANKY

Barto, nós vamos colocar esse colete à prova de balas em você, tá? Caso qualquer coisa aconteça.

VLAD

Respire pouco e não dê sinal de vida.

BARTOLOMEO

Está bem.

FRANKY

Vamos nos esconder lá dentro Vlad.

VLAD

Sim, vamos logo!

Logo após eles se esconderem, Absalon chega em sua moto, com uma arma na mão e dispara 10 vezes contra o peito e a barriga de Bartolomeo. Absalon sai rapidamente.

Romances clássicos sempre têm como clímax o momento de reconquista da pessoa amada. É exatamente o que acontece no roteiro 4. Após conversar com as amigas de Malu, Daniel elabora uma declaração de amor que certamente comoverá a garota. A história caminha para esse momento. É a cena mais aguardada em todo o roteiro.

11-EXT.FACHADA DO COLÉGIO-ENTARDECENDO.

O sinal toca. Vários alunos vão para fora do colégio. Malu também sai. Daniel aparece com Ju e Mel atrás, uma delas está segurando um buquê. Daniel está tocando violão

DANIEL

Ser feliz pra mim não custa caro

Nesse momento, já se formou uma rodinha de alunos ao redor do casal. Daniel entrega o violão para Ju e pega o buquê com Melissa. Malu está chorando e rindo ao mesmo tempo. Ele entrega o buquê para Malu.

DANIEL (cont'd)

Sei que não fizemos as coisas direito da primeira vez. Mas prometo que dessa vez você vai ser a garota mais feliz do mundo.

No roteiro 5, o clímax e a resolução do problema se fundem. Ana, após encontrar sua mãe, descobre que Alex, aparentemente seu melhor amigo, e seu pai, Sebastian,

planejaram vingar-se de Daniel matando sua esposa. Depois de várias situações problemáticas, Ana e Alex se confrontam, mas esse duelo tem um resultado inesperado: ambos morrem.

45 INT.-GALPÃO/NOITE

Ana pega a arma do policial morto.

ANA

aparece! vamos encerrar isso!

Alex SAI de trás de uma caixa.

ALEX

com prazer.

Ana atira, mas consegue errar.

ALEX

bela tentativa, mas não.

Alex atira na cabeça de Ana. Melissa ENTRA e atira em Alex. Daniel e alguns policiais entram. SOM DE MONITOR CARDÍACO começa.

Identificados o conteúdo, o conflito e o clímax em cada roteiro, passei a investigar a presença de um desfecho, elemento importante na história porque completa a estrutura narrativa. Como disse Campos (2007, [grifos do autor]), “**parta de onde partir, a imaginação de uma estória culmina num fim de estória, com começo, meio e fim**”. Para investigá-lo, orientei-me pelas seguintes questões:

- Há uma conclusão?
- Em que implica essa conclusão?

A resposta para a primeira pergunta é positiva. Todos os roteiros apresentaram uma conclusão em sua estrutura. Essa conclusão implica em uma resolução para a complicação estabelecida no início da narrativa. Os alunos solucionaram o problema levantado. No roteiro 1, após descobrir como os irmãos andróides eram tratados, Jack resolve vingar-se. Suas ações geram mudanças na História da humanidade. Jack precisa ser detido e é isso o que acontece.

25. EXT. PRAIA, FUTURO - DIA- CHUVA

Joel avança contra Jack e o derruba no chão. Depois desfere vários socos contra ele. Lágrimas vão escorrendo do rosto de Joel, que, ao ver seu irmão morto, para com os golpes.

JOEL

(Gritando)

POR QUEEEEEEE?!?!?!?!?

No roteiro 2, no clímax da história também se apresenta a resolução do problema. No discurso de Lance para seus colegas de escola, ele abandona sua busca por popularidade, demonstrando que o mais importante é preocupar-se com o outro e não consigo mesmo. A narrativa é finalizada com ele e Clarice saindo juntos. Ao fim, ele diz:

LANCE (V.O)

Clarice, você me fez ver a verdade. eu nunca quis ser popular. Ser popular... quem precisa disso?

O problema apresentado no roteiro 3 é resolvido quando o falso enterro surte o efeito desejado: Shi-sama acredita que Bartolomeo está morto. Após essa vitória conquistada, os amigos comemoraram e incentivam Bartolomeo a fazer parte da Máfia Geek. Ele aceita a sugestão e consegue entrar para o grupo.

SHI

(Lendo o teste)

Hm...Muito bem você agora é um dos nossos!

BARTOLOMEO

Puxa! Muito obrigado!

VLAD

Parabéns, César!

SHI

Isso não é tudo.

FRANKY

O que o senhor quer dizer com isso?

SHI

(Sorrindo)

Bem, eu preciso de três guardas pessoais, e

vocês são os melhores para esse papel!
Vocês agora fazem parte do Trio Calafrio!

VLAD

I-isso é ótimo!

BARTOLOMEO

Ótimo não! É maravilhoso!

FRANKY

Nem maravilhoso, isso é SUPER!!!

O romance criado no roteiro 4 foi abalado quando Malu terminou com Daniel. Depois de muito tentar, ele e suas amigas conseguiram montar um plano que comoveu a menina. Diante da surpresa feita, Malu não resistiu, aceitou Daniel de volta.

Malu ri. Daniel tira uma caixinha do bolso e se ajoelha.

DANIEL (cont'd)

Malu, aceita namorar comigo?

MALU

É claro

No último roteiro, como já dito anteriormente, a morte de Alex é, ao mesmo tempo, clímax e desfecho. A história é concluída com a morte de Ana, anunciada pelo som do monitor cardíaco.

INT.-HOSPITAL/DIA

Ana e alguns médicos ENTRAM. Ana está em uma maca.

Fade out com o SOM DO MONITOR CARDÍACO parando até parar totalmente.

Os roteiros elaborados pelos alunos apresentaram, portanto, uma história completa. Há conteúdo, conflito, clímax e conclusão. Seus textos tratam de assuntos pertinentes a seus universos que foram concretizados, pela escrita, em fatos que seguem um percurso de transformação para os personagens.

6.4.2.2 *Os personagens*

Escolher personagens para viver uma história não é algo simples. Eles devem ser adequados ao contexto e possuir um perfil original, definidor. Não há possibilidade de todos apresentarem as mesmas características, pois isso fere a regra da verossimilhança e impede que os papéis narrativos sejam criados. Em cada personagem deve haver algo que o torne individual, único.

Jack é um androide revoltado com o projeto R.I.A.V.T. (Robôs de Inteligência Artificial para Viagens Temporais), mas extremamente preocupado com seus irmãos androides. Ao mesmo tempo que empreende uma vingança, ele deseja apenas proteger seus iguais do tratamento desprezível que lhes era dado e da aniquilação realizada sempre que eles não tinham mais serventia. James é um homem sem escrúpulos que busca apenas seus próprios interesses. Seus ideais estão acima do bem comum. Jack e Lance possuem traços negativos, mas o que os diferencia é que um preocupa-se com o coletivo; o outro, apenas consigo mesmo.

Lance, é um rapaz tímido, calado e solitário. Ele não é notado nem mesmo pelos próprios pais. Clarice, mesmo invisível para os outros, é uma menina animada e consciente de que a popularidade é algo desnecessário na vida. As visões e perfis opostos desses personagens fazem com que cada um deles ocupe uma função dentro da narrativa. Lance é o protagonista, mas é Clarice, como sua forma de ver o mundo, que possibilita uma transformação no rapaz.

Vlad é um assassino de aluguel que tem verdadeiro respeito e cuidado por seus amigos. Ele é capaz de descumprir uma ordem e de enganar seu chefe para proteger seu amigo Bartolomeo. Franky, parceiro de Vlad, é um rapaz extremamente companheiro e cúmplice, pois não mede esforços para ajudá-lo em seus planos. Shi-sama, vilão da história, é um homem autoritário que não aceita resposta negativa muito menos falhas. O perfil de cada um deles define como atuaram na narrativa.

Daniel é aquele jovem mulherengo, descompromissado e inconsequente. Suas atitudes demonstram um rapaz que nunca havia se apaixonado verdadeiramente. Malu é uma menina sensível a quem a verdade e a seriedade importa bastante. Entre esses dois personagens, há um contraste imenso. Os dois são o completo oposto. É essa qualidade que faz a história atingir seu objetivo, o de mostrar que o amor supera tudo.

Ana, uma moça esperançosa, tem um pai, Daniel, problemático. Este não superou o desaparecimento de sua esposa, tornando-se um alcoólatra. Alex é um homem falso e manipulador. Mostra-se amigo de Ana, mas sua real natureza se revela quando assume ter planejado o sumiço de Melissa. Cada um deles é essencial para que a narrativa cumpra seu

papel.

Os perfis elaborados pelos alunos para seus personagens definem sua função na narrativa, tornam-os adequados ao contexto criado e colaboram para a construção da mensagem a ser transmitida. Por meios deles, valores consistentes são elaborados e defendidos: preocupação com o outro, humildade no trato com seus semelhantes, amizade acima de tudo, compromisso sincero e verdade como base para as relações humanas.

6.4.2.3 As rubricas

Assim como no teatro, as rubricas são notações que indicam gestos, tom de voz, ações e recursos a serem utilizados em cena. No cinema, indica-se que seu uso seja o mais moderado possível, pois os atores não gostam de rubricas excessivas porque elas limitam o fazer artístico. Eles preferem a liberdade de interpretar as ações descritas do modo como as imaginam, já que são os mais entendidos nesse assunto. Sendo assim, a análise das rubricas concentra-se em sua relevância para a história. Há cinco tipos de rubricas, já apresentadas no capítulo 3, apontadas por Campos (2007, p.133-134). Dentre elas, três são essenciais para a construção da cena: o cabeçalho, a rubrica de situação e a rubrica de cena. Sem elas, não há possibilidade de o episódio ser construído e marcado na estrutura geral do roteiro cinematográfico. Para explicar cada uma delas, utilizarei a cena 1 do roteiro produzido pelo Aluno 1, dividindo-a em blocos.

1 EXT. CORREDOR-DIA

A CAM passa lentamente pelo corredor de uma escola.

Uma mão bate na janela da porta da sala. VLAD(15) SAI da sala com um pirulito na boca.
--

O primeiro bloco corresponde ao cabeçalho, em que são indicados o lugar e o tempo em que a cena ocorrerá. O segundo bloco corresponde a rubrica de situação, em que se apontam as circunstâncias que abrem a cena. O terceiro bloco refere-se a rubrica de cena, pois nela há a descrição de uma ação. As três formam a cena. Logo, seu uso é fundamental no roteiro. Ao produzirem seus roteiros, os alunos foram orientados a utilizarem as rubricas somente quando fossem extremamente necessárias, apenas nas situações em que elas fossem importantes para compor a ação. Em geral, os alunos utilizaram-nas com maestria. Entretanto, notei, em algumas situações, não o uso inadequado dessas rubricas, mas a ausência delas para a

construção de uma nova cena. Por exemplo, na cena 2 do roteiro produzido pelo Aluno 5, há ações que transcorrem em espaços diferentes.

20 EXT.-RUA/NOITE

Várias viaturas e uma ambulância ao redor da casa 1. Ana conversa com Daniel, mas não é mostrado o que eles falam. Alex ENTRA.

ALEX

ana! tudo bem? eu vi os carros e fiquei preocupado.

ANA

sim, eu to bem.

ALEX

acha que isso tem haver com a gente ter ido atrás da melissa?

As ambulâncias e as viaturas estão fora da casa. Daniel e Ana estão dentro de casa. São dois espaços totalmente distintos. Desse modo, tem-se a necessidade de construção de duas cenas utilizando as rubricas para formulá-las. A inadequação não está no uso das rubricas, mas na construção da cena.

As rubricas de fala, que são usadas dentro de parênteses para indicar emoção, tom ou ritmo, e as rubricas de costura, que indicam o tipo de transição de uma cena para outra, devem ser usadas com cuidado e equilíbrio. Essas não são obrigatórias na composição da cena, elas aparecem quando são necessárias. Referente a esses tipos de rubrica, os roteiros apresentaram adequação em suas notações, pois todas elas foram relevantes para o contexto elaborado. Pelo fragmento do roteiro escrito pelo Aluno 1, notamos a importância e a necessidade das rubricas usadas.

FADE IN

1.EXT CIDADE DESTRUÍDA-TARDE

FOCO no suor descendo na cara de um HOMEM que ficará indefinido, ele para, olha para trás.

HOMEM

(Gritando com raiva)

Maldito seja!!!

“FADE IN” é primeira rubrica que inicia o roteiro. Ela é uma rubrica de costura, indica que a tela vai clareando até que surja a imagem de uma cidade destruída. No diálogo do homem que até então está indefinido, há uma rubrica de fala. Ela foi usada para indicar o tom a ser usado no diálogo, para expressar a raiva sentida pelo personagem. Rubricas de fala também foram utilizadas pelo Aluno 2 na cena 5, mas seu objetivo foi diferente. A primeira delas, no diálogo de Calíope, indica uma ação simultânea a sua fala; a segunda, o ritmo do diálogo de Lance, que gagueja diante da menina.

EXT. - CORREDOR DA ESCOLA/DIA

Lance anda em direção ao bebedor, quando esbarra em CALÍOPE.

CALÍOPE

(pegando suas coisas no chão)

Mil desculpas... tô tão confusa que nem te vi. qual seu nome mesmo? Nunca te vi por aqui.

LANCE

(com muita dificuldade)

M-mim...s-ser...Lan...ce

A passagem do tempo presente para o tempo passado pode também ser marcado por rubricas de costura. Essa transição foi feita pelo Aluno 5 em seu roteiro a fim de que fossem explicadas aos espectadores os motivos pelos quais Alex desejava vingar-se do pai de Ana.

FLASH BACK PARA:

28 EXT.-RUA/DIA (HÁ DOIS DIAS)

Alex dentro do carro tirando a foto de Clarice/Melissa

29 EXT.-RUA/TARDE (HÁ UM DIA)

Alex pagando o invasor.

30 INT.-LOJA/DIA (HÁ ALGUMAS HORAS)

Alex atirando em Carlos.

DE VOLTA AO PRESENTE:

As rubricas também são relevantes quando se pretende indicar o movimento da câmera e os efeitos sonoros que serão aplicados à cena. Na cena 8 do roteiro criado pelo Aluno 3, uma rubrica foi utilizada para indicar o movimento da câmera, revelando uma conversa pelo *WhatsApp*.

8 INT. CASA DO VLAD-NOITE

Vlad está deitado em sua cama mexendo em seu celular. FOCO
NO CELULAR DE VLAD.

Mensagem pelo Whatsapp:

FRANKY

Sabe de uma coisa? É melhor a gente contar
ao Bartolomeo sobre aquilo.

VLAD

Não sei não viu...E se ele contar pra
polícia sobre tudo, sobre nós, a
organização?

Rubricas são elementos que compõem o roteiro cinematográfico, mas seu uso demanda ponderação. Ao utilizarem esse recurso em seus textos, os alunos buscaram encaixá-las em contextos específicos que exigiam sua presença, ora porque era preciso enfatizar a entonação ou a cadência de uma fala ora porque era necessário destacar um efeito ou uma ação simultânea ao diálogo.

6.4.2.4 Os diálogos

Da mesma forma que as rubricas, os diálogos só devem ser utilizados em um roteiro cinematográfico se não houver outro meio de transmitir a informação pretendida. Em cinema, as imagens são prioridade. Deve-se ter cuidado para evitar diálogos vazios, longos, filosóficos e redundantes. Nesse contexto, intencionando verificar esse elemento nos roteiros, fundamentei-me em três eixos: naturalidade, quantidade e adequação.

Diálogos que não expressam realidade e não dão espontaneidade ao personagem são inadequados para um roteiro, pois o transformam em um ser inverossímil, com o qual o público não terá afinidade. A naturalidade dos diálogos é essencial para expressar a identidade dos personagens e gerar identificação do público espectador. Isso foi alcançado, por exemplo, na fala de Clarice, na cena 12 do roteiro 2.

12.EXT. - CORREDOR DA ESCOLA/TARDE

A garota da cena 1 e 7 está sentada no chão, como se estivesse esperando alguém.

GAROTA

Cadê aquele "baka"? Se eu ver ele de novo
vô dar um soco nele. Ninguém deixa uma dama
esperando...

A fala usada pela garota expressa sua espontaneidade diante de sua insatisfação ao esperar Lance. Ela age com naturalidade, expressa algo em sua fala que é comum para uma garota de sua idade e com o seu perfil. Essa espontaneidade juvenil também pode ser verificada nos diálogos presentes na cena 3 do roteiro 4.

3-EXT.QUADRA-DIA

Os amigos estão sentados na quadra conversando quando Malu chega. Logo depois Daniel chega.

JU

Vamos jogar o jogo da garrafa?

TIAGO

Vamos

TIAGO(15) pega uma garrafa e a gira. FOCO na garrafa girando. Cai resposta em Daniel e pergunta em Tiago.

TIAGO (cont'd)

Opaaaaa! Verdade ou desafio?

DANIEL

Verdade

TIAGO

Fracote

DANIEL

Vai logo

TIAGO

É verdade que já ficou com a Malu?

DANIEL

Não

TIAGO

Ah vá, nem um beijinho?

DANIEL

Jamais

Todos RIEM. FOCO no rosto de insatisfação da Malu.

Os diálogos naturais revelam conflitos, desejos e emoções, situam socialmente o personagem e permitem uma avaliação por parte dos espectadores. Na vida real, quando nos exprimimos, demonstramos quem somos, a que classe pertencemos e que estudos tivemos. Nossa fala nos identifica. Assim também deve ser no cinema. Na cena 10 do roteiro 4, o diálogo entre Ana e seu pai aponta para uma problemática vivida por muitas famílias: o alcoolismo. As falas mostram como é difícil conviver com essa situação e como ela gera desavenças entre os familiares.

Ana finalmente vê a GARRAFA.

ANA

(gritando)

está bebendo de novo? achei que tínhamos resolvido isso.

Daniel guarda a GARRAFA.

DANIEL

não era pra você ver isso. só vai pra casa, certo? esqueça que viu isso.

ANA

bela maneira de resolver as coisas...

DANIEL

apenas vai embora.

ANA é

melhor mesmo.

Ana vai até a porta.

ANA

só fica sabendo que isso nunca resolverá
nada!

Ana SAI e a CAM foca em Daniel, que está massageando a cabeça com culpa.

No cinema, como já dito, o visual é mais importante do que o verbal. Se algo pode ser expressado por meio de ações, melhor para a construção do roteiro. “Uma informação que, na tv ou no teatro, iria para a fala, no cinema, muitas vezes, vai para a imagem – para a ação do personagem ou até e apenas para seu olhar” (CAMPOS, 2007, p.189). Dessa forma, os personagens precisam atuar mais do que falar. A quantidade de diálogos deve, conseqüentemente, ser menor que as ações. As falas devem ser usadas para comunicar fatos, para revelar o personagem, para apontar conflitos e para mostrar motivações. Entretanto, o que se verificou ao analisar os textos, foi: a quantidade de ações excede à das falas nos roteiros 2 e 4; ações e falas estão equilibradas no roteiro 1; e diálogos excedem a ações nos roteiros 3 e 5. A possível explicação para esse excesso pode ser a quantidade de informações envolvidas na história, que não poderiam ser transmitidas tão facilmente se não fossem através de falas.

Tendo cada personagem uma identidade própria e um perfil social, suas falas devem condizer com o estilo que possuem. Se são adolescentes, devem se expressar como adolescentes; se são mafiosos, devem se expressar como mafiosos. A fala é um elemento de transmissão do contexto sociocultural em que os personagens se inserem. Tomo como exemplo para análise desse aspecto o diálogo desenvolvido na cena 7 do roteiro 3.

Shi atende o celular.

SHI

Sim? O que é?

VLAD

Er...Sou eu Chefe, o Vlad.

SHI

Oh, sim, o que você quer?

VLAD

Bem...É sobre a missão.

SHI

O que tem ela?

VLAD

Bem, é que esse Bartolomeo é filho de um cara rico e anda com um monte de seguranças por perto.

SHI

Sim, eu sei, por isso vocês são os responsáveis por essa missão.

VLAD

Sim, mas...

SHI

(Com raiva)

Ora, não me venha com um "mas"! Vocês dois já passaram por muita coisa bem mais difícil que essa! Como naquele dia em que vocês roubaram 75% de todo o dinheiro de um banco que estava cheio de policiais! E ainda saíram ilesos! Façam jus aos codinomes: Vlad, o Cirurgião da Morte, e Franky, o Déspota de Ferro!

Shi desliga na cara deles.

Os personagens participantes dessa cena pertencem a um grupo de mafiosos. Entre eles há uma relação de chefe e de subordinado. Shi é o chefe mafioso a quem Vlad deve obedecer sem questionamentos. Dentro desse contexto social, a maneira como os dois interagem por meio dos diálogos demonstra a posição social que ocupam. Shi, a princípio, mostra-se desinteressado ao receber a ligação de Vlad. Ao saber o teor da conversa, torna-se autoritário e enérgico, assumindo seu posicionamento nessa relação. Vlad, desde o início, revela-se temeroso, nervoso, pois teria que argumentar com aquele a quem devia submissão. As palavras usadas e o modo como são ditas adequam-se ao contexto e ao perfil dos personagens. Essa adequação verifica-se também na cena 10 do roteiro 4.

10-INT.SORVETERIAS NOITE

Daniel está sentado em uma mesa. Ele olha no relógio meio impaciente. As meninas chegam, Daniel se levanta.

DANIEL

Até que enfim hein!

JU

Tu disse 20 minutos

DANIEL

Já faz mais de 20!

JU

Fazem só 10. Todos se sentam.

MELISSA

O que foi que aconteceu?

DANIEL

É sobre a Malu

JU

Tamo fora

DANIEL

Preciso de ajuda pra reconquistar ela

MELISSA

Depois de toda merda que tu fez? Para de ser babaca e deixa a garota ser feliz

DANIEL

Mano, sério, eu tô arrependido demais de ter feito isso com ela. Sei que fui muito otário, mas eu preciso de pelo menos mais uma chance pra tentar consertar as coisas. Mel, tu sabe como ela é importante pra mim!

As falas se ajustam ao grupo de adolescentes que interagem nessa cena. A variação linguística utilizada, a espontaneidade como é dita e a postura adotada pelos participantes colaboram para que os diálogos se adequam ao contexto desenvolvido nesse roteiro. Esse exemplo e o usado anteriormente comprovam que os alunos buscaram construir diálogos essenciais, naturais e adequados às suas narrativas.

6.4.2.5 Os aspectos composicionais

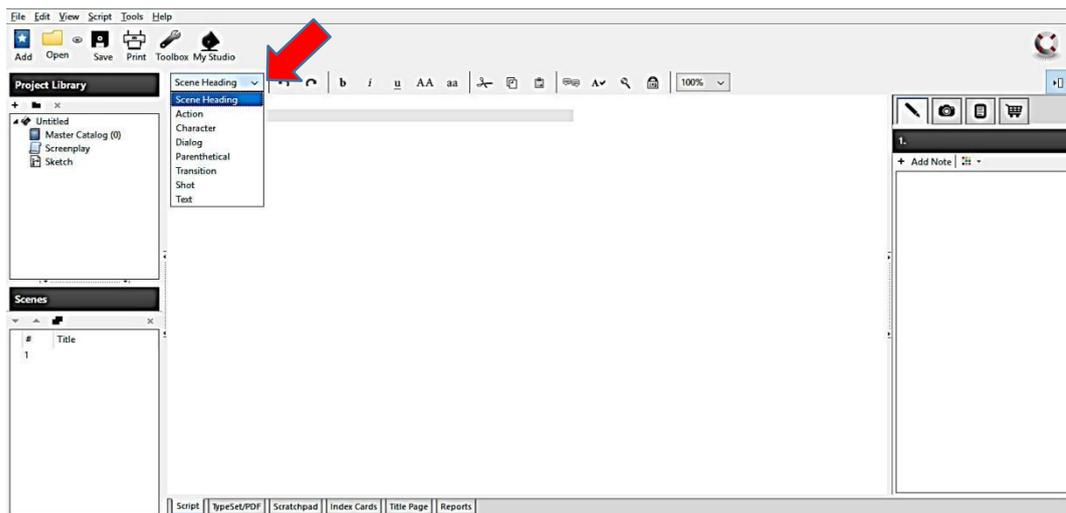
Em continuidade aos gêneros antes trabalhados, o roteiro cinematográfico mantém

algumas de suas características, como o uso da 3ª pessoa e do presente do indicativo, assim como a presença do cabeçalho e da descrição de cenas. Contudo, nesse gênero, há uma formatação específica e um padrão para o uso das letras maiúsculas que deve ser seguido criteriosamente. Deter-me-ei, aqui, na análise desses dois aspectos.

O roteiro cinematográfico é um gênero multimodal. Além de trabalhar com diferentes semioses, o formato das letras e a disposição do texto no papel é bastante diversificada. Dependendo do elemento textual que se está escrevendo, a formatação deve ser mudada. Uma cena pode apresentar todos os componentes possíveis: cabeçalho, ação, personagem, rubrica, diálogo e transição. Cada um deles ocupará uma posição na folha e terá uma forma determinada. Sem realizar uma leitura atenta do roteiro, só pela observação do texto na folha, é possível identificar cada um desses itens.

Um roteiro de cinema pode ser feito no *Word*. Contudo, o roteirista terá que se preocupar em formatar a letra e o recuo de cada parte. Sendo realizado em um *software* para criação de roteiros, o texto já fica dentro dos padrões. Assim é o que ocorre quando se utiliza o *Celtx*. Nele, há um local na barra de ferramentas que possibilita ao escritor selecionar o elemento do roteiro cinematográfico que deseja escrever. Na figura abaixo, a seta vermelha marca esse lugar.

Figura 12: Barra de ferramentas do *Celtx*

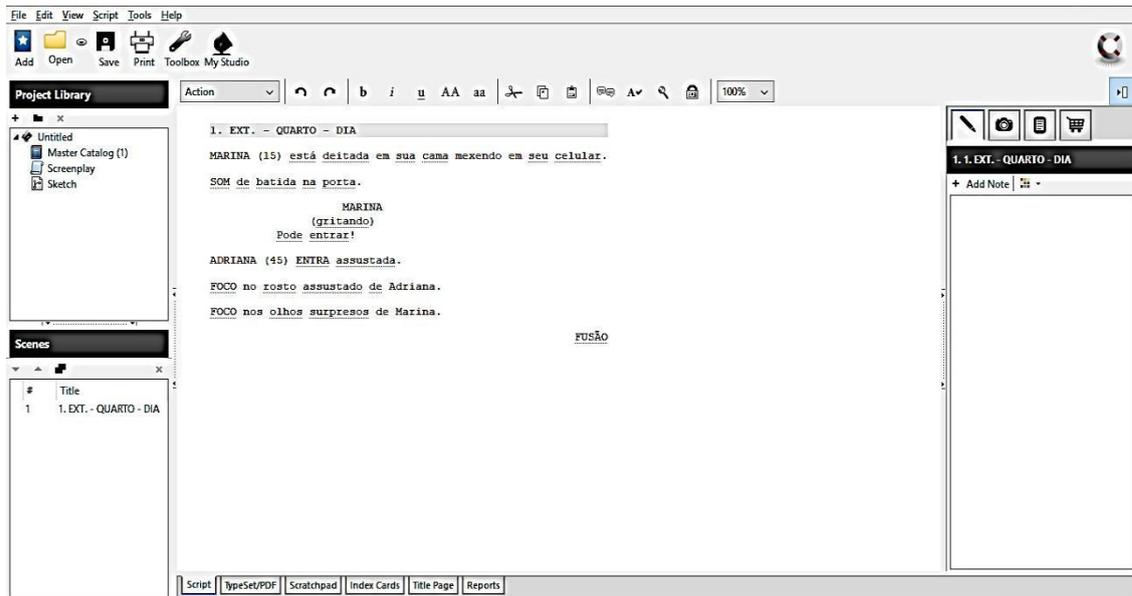


Fonte: Celtx (19 novembro 2017)

O *print* utilizado acima é do programa em sua versão inglesa. Na ordem, dentro da caixa aberta, temos: cabeçalho, ação, personagem, diálogo, rubrica, transição, plano e texto.

Clicando em qualquer um desses elementos, o *Celtx*, automaticamente, muda a formatação. Para possibilitar a visualização desses padrões, utilizo a cena abaixo criada por mim para servir de exemplo.

Figura 13: Cena criada para visualização de um roteiro no *Celtx*



Fonte: Celtx (19 novembro 2017)

Pela cena elaborada, é possível verificar como o *software* formata o texto: cabeçalho todo em maiúsculo alinhado à esquerda; descrições de cenas alinhadas à esquerda; nome de personagens em maiúsculo e centralizado; rubrica entre parênteses, centralizada e abaixo do nome do personagem; diálogo centralizado e abaixo do nome da personagem ou da rubrica; transição em maiúsculo e alinhada à direita.

No atendimento à formatação do roteiro cinematográfico, observei que os alunos conseguiram obter êxito em sua execução. Apenas as rubricas de costura (transição, no *Celtx*) aparecem numa posição diferente da executada pelo programa, mas isso não é um erro. Esse item pode aparecer na posição usada pelos alunos, alinhado à esquerda, como na cena abaixo.

FADE IN

1 EXT CIDADE DESTRUÍDA-TARDE

FOCO no suor descendo na cara de um HOMEM que ficará indefinido, ele para, olha para trás.

HOMEM

(Gritando com raiva)

Maldito seja!!!

Com relação ao uso das letras maiúsculas, há orientações precisas para que ela destaque elementos narrativos importantes para a história. Duas dessas indicações dizem respeito à criação do cabeçalho e à indicação do nome do personagem antes de um diálogo. Esses dois pontos foram tratados anteriormente, quando analisei a formatação do roteiro cinematográfico.

Referente aos personagens, ainda há uma segunda indicação a respeito do uso das maiúsculas. Elas devem marcar seus nomes nas rubricas de cena quando eles aparecerem pela primeira vez na história, como feito, por exemplo, pelo aluno 1 em seu roteiro.

1 INT. SALA FECHADA-NOITE

Vários líderes de países discutem arduamente um tema. GORDON chega até JOEL.

GORDON

Grande homem!!! Que dia hein rapaz? Logo, logo a gente vai poder colocar um pouco de paz nesse mundo, hein?

JOEL

Sim, sim mas espero que isso não caia em mãos erradas.

Eles são interrompidos por LISIE, que está animada com a recente notícia.

LISIE

Pessoal, é incrível! O projeto R.I.A.V.T foi aprovado!!! Logo, logo poderemos ter a oportunidade de viajar no tempo, só que quem fará isso serão androides com inteligência artificial, por isso a sigla R.I.A.V.T, Robôs de Inteligencia Artificial para Viagens Temporais

JAMES chega na sala onde eles estão e abraça Gordon.

JAMES

Isso é um marco na história Gordon.

Na cena acima, os nomes de Gordon, Joel e James aparecem escritos em maiúsculas porque estes personagens estão sendo introduzidos na narrativa. Observando os roteiros, verifiquei que houve a observação dessa indicação. Outra orientação dada é usar letras maiúsculas para enfatizar as palavras “entra” e “sai”. O objetivo disso é auxiliar os profissionais envolvidos na produção do filme a organizarem entrada e saída dos atores. A cena abaixo, do roteiro 3, traz um exemplo desse uso.

1. EXT. CORREDOR-DIA

A CAM passa lentamente pelo corredor de uma escola. Uma mão bate na janela da porta da sala. VLAD(15) SAI da sala com um pirulito na boca.

Entretanto, em muitas ocasiões, os verbos “entrar” e “sair” não foram destacados com o uso das maiúsculas. Isso se deve a uma desatenção dos alunos, pois os mesmos que, em determinada cena, esqueceram de usar letras maiúsculas nesses vocábulos foram os que as utilizaram em outras, como o aluno 3, na cena 7.

FRANKY

C-Calma cara, vai dar tudo certo.

VLAD

(Meio zangado)

É melhor que esteja certo, seu maldito!

Vlad e Franky saem.

O uso das maiúsculas também deve destacar os sons, os efeitos e os objetos que sejam importantes para a história. Estamos pensando na gravação de um audiovisual. Todos precisam ter ciência do que será utilizado em cada cena para que haja organização prévia. Apresento a seguir exemplos desse uso feitos pelos Alunos 1, 2, 3, 4 e 5, respectivamente.

3.INT. LABORATÓRIO-NOITE

FOCO no corpo de um homem, porém seu rosto não é deixado à mostra, ele abre a CABINE e dela SAI JACK, o homem e Jack se abraçam.

6.EXT. - PÁTIO DA ESCOLA ESCOLA/TARDE

FOCO num BUQUÊ DE FLORES. A CÂMERA vai se afastando, revelando Lance segurando o buquê e observando Calíope e Caio abraçados.

5 INT.-DELEGACIA\ESCRITÓRIO DE DANIEL/DIA

Daniel com uma GARRAFA DE WHISKY, que esconde ao ver um POLICIAL na porta, mas o SUSPEITO, que estava passando perto da janela, ainda consegue ver.

1-INT.SALA-DIA

MALU (13) e DANIEL (15) estão em uma das salas se BEIJANDO. As luzes estão apagadas. FOCO NAS CINTURAS COLADAS. FOCO NOS OMBROS. FOCO NAS BOCAS.

Fade in

SOM DE MONITOR CARDÍACO avisando a morte de alguém

Os alunos demonstraram bom domínio na utilização das letras maiúsculas. Embora em algumas circunstâncias tenham deixado de usá-las, isso não diminuiu a qualidade dos textos produzidos, que atenderam ao propósito a que vieram. As inadequações foram poucas e frutos de desatenções, não de desconhecimentos. Os esforços dos alunos durante todo o percurso empreendido para a escrita do roteiro cinematográfico lhes proporcionaram um fazer criativo e inovador, pois eles vivenciaram uma forma diferente de escrever, pensando em imagens, e puderam dar liberdade a suas ideias.

A realização desta intervenção trouxe contribuições no que tange à produção textual porque possibilitou o desenvolvimento de uma escrita autoral, engajada e criativa. Para a construção do roteiro cinematográfico, os alunos tiveram que desenvolver uma ideia original, imprimindo em seus textos uma marca pessoal a partir de elementos que os diferenciavam dos outros. Para isso, o exercício da imaginação foi fundamental, fazendo com que o potencial criativo dos discentes fosse aprimorado. Houve um engajamento nas atividades propostas apesar das dificuldades. Como o trabalho com os aspectos linguísticos-textuais foi diferente das propostas tradicionais de ensino, os alunos participaram com interesse desse evento de escrita.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do percurso para a realização desta intervenção, problemas para a execução de algumas atividades foram encontrados e falhas foram percebidas; contudo, apesar deles, a intervenção revelou-se importante para o desenvolvimento dos alunos porque ela atuou sobre: **a) o processo de escrita dos discentes**, oportunizando um evento em que o texto foi sendo construído nível a nível, fundamentado na liberdade criativa e no uso de diferentes linguagens; **b) a percepção dos alunos como escritores**, pois os auxiliou no empoderamento da escrita como forma de expressão e de ação no mundo, mostrando para eles que todos têm a capacidade de escrever; **c) o conhecimento**, que foi ampliado ao terem contato com e ao produzirem gêneros discursivos tão incomuns para o espaço escolar, já que pertencem a uma esfera social a que poucos têm acesso.

Quando se busca introduzir no ambiente escolar um novo caminho para o ensino e a aprendizagem, é necessário ter ciência de que esta ação seá constituída por erros e acertos, o que pressupõe dificuldades, inadequações, melhorias, progressos e mudanças. Durante a aplicação das ações, quando problemas surgiram, soluções sempre foram buscadas com vistas a evitar prejuízos aos alunos. Nesse contexto, mudanças sempre aconteceram e foram necessárias. O planejamento por parte do professor é fundamental, mas ele é ideal, é abstrato, somente na vivência é que encontramos as situações reais que exigem mudanças no que foi planejado. Isso fez com que eu, como professora, avaliasse minha prática docente e entendesse que não estou pronta – e nunca estarei. Estou em um processo de aprendizagem assim como meus alunos; por isso, preciso aprender a ver os erros como uma oportunidade de aprendizagem. Entretanto, sem uma organização prévia, não seria possível gerenciar esta pesquisa nem encontrar os meios para superar os desafios encontrados.

Aprendi também com esta vivência que a insistência tem um poder transformador. Não posso desistir de meus alunos por mais difíceis que sejam as condições em que me encontro. Falhas existiram sim. Elas podem e devem ser corrigidas. Todavia, apesar delas, esse projeto foi capaz de despertar interesse nos alunos que, durante todo o processo, demonstraram empenho para atender ao que era solicitado. Eles demonstraram, muitas vezes, autonomia na construção do conhecimento, na resolução de problemas e no auxílio prestado aos colegas. Isso, para mim, ultrapassa o “ser aluno”, fazendo deles cidadãos, agentes transformadores.

Nesta pesquisa, busquei realizar uma análise de minha prática docente porque uma intervenção que objetiva transformações no meio educacional deve partir de uma observação

crítica do professor. Como seres em constante aprendizado, precisamos reavaliar nossas estratégias com o objetivo de corrigirmos as falhas e melhorarmos os acertos. Essa atitude deve ser uma constante no exercício de todo profissional da educação. Somos responsáveis por formar usuários competentes da língua, mas também – creio que o mais importante – cidadãos conscientes e agentes sociais transformadores. Em um país como o nosso, onde a educação não é prioridade, devemos procurar os melhores meios e métodos para realizar esses propósitos. Isso só se realiza por meio da reflexão e da criticidade. Durante toda a realização da pesquisa, eu pude perceber o que precisava ser mudado e o que precisava ser aperfeiçoado. As imperfeições ensinaram-me o reconhecimento do que é valioso para o ensino, das abordagens inadequadas para o contexto produzido e das muitas outras possibilidades existentes.

A análise da apropriação dos gêneros envolvidos nesta intervenção fez com que se confirmasse o pensamento inicial que motivou este estudo: o cinema, como ferramenta de ensino, é capaz de desenvolver as competências linguísticas, a criatividade e o senso crítico dos alunos. A produção do roteiro cinematográfico na escola foi importante por:

- a) oportunizar acesso a uma esfera social atraente aos alunos, mas pouco acessível para muitos deles;
- b) possibilitar uma escrita inovadora, criativa e crítica, já que envolve a produção de gêneros que despertam a curiosidade dos alunos e lhes permite liberdade para expressar suas visões de mundo;
- c) trabalhar com diferentes linguagens, explorando habilidades e meios que extrapolam os recursos linguísticos;
- d) viabilizar acesso a recursos digitais, promovendo a escrita em ambiente digital.

Dentro de um contexto estranho à escola, os alunos foram desafiados a produzirem textos com os quais não estavam acostumados. Movidos por curiosidade e por interesse, eles participaram efetivamente de um evento de escrita real, pois escreveram para a produção de audiovisuais e de um livro digital, atividades a serem ainda realizadas. Tendo um público-alvo amplo e um objetivo traçado, as produções textuais apresentaram, em sua maioria, qualidade na forma e no conteúdo. Desde a *storyline*, passando pela sinopse, escaleta e chegando ao roteiro cinematográfico, os alunos foram ampliando a ideia inicial, enriquecendo o enredo com novos elementos e dando acabamento à história nos momentos de reescrita. Houve uma lapidação dos textos produzidos até que chegasse a sua versão final.

Nesse cenário, a função e os aspectos constitutivos de cada gênero foram apreendidos e utilizados de forma satisfatória pela maioria dos discentes.

O domínio e o manuseio dos gêneros constelados nesta intervenção contribuíram para a introdução dos alunos em um contexto sociodiscursivo novo, em que puderam interagir, agir e transformar-se. Interagir porque, pela expressão linguística, puderam estabelecer comunicação com seus pares; agir porque escrever é um movimento que gera uma ação responsiva em si mesmo e no outro; transformar-se porque, adquirindo novos conhecimentos e ampliando os já existentes, os alunos não permaneceram os mesmos. Não só os alunos evoluíram, mas eu também como professora. Pude reavaliar as estratégias planejadas, preparar-me para os obstáculos apresentados e buscar soluções para as dificuldades encontradas. Pude sair de minha “zona de conforto”, sendo desafiada a trazer para o espaço escolar novas possibilidades de ensino.

Além desses objetivos pretendidos desde o início, houve um que não estava nos planos, mas que fora alcançado ao longo do percurso: trabalhar a oralidade em sala de aula. As conversas, os questionamentos e os debates foram primordiais para que a fala ganhasse espaço no ambiente escolar. Sem serem obrigados, os alunos expressaram seus pontos de vista, suas dúvidas, seus anseios por meio da linguagem oral. Isto fez toda a diferença porque eles puderam trabalhar as habilidades de falar e de escutar de forma natural, sem a existência de uma cobrança e de uma rigidez, que, muitas vezes, amedontram o aluno e o travam.

Para minha surpresa, todos os resultados citados no estado da arte, conquistados em diferentes pesquisas, foram alcançados através desta intervenção: trabalho com diferentes habilidades de linguagem e de comunicação; apropriação do gênero e de seu vocabulário específico; retextualização; desenvolvimento da criatividade, da espontaneidade e da liberdade de expressão na escrita dos alunos. Esses são fatores que reforçam a ideia defendida neste estudo, a de que o roteiro cinematográfico é, sim, uma ferramenta valiosa de trabalho com a Língua Portuguesa no ambiente escolar, pois, através dele, o professor pode ampliar as competências linguísticas de seus alunos.

Esse trabalho não se encerra aqui, há a necessidade de outros estudos que abordem o roteiro cinematográfico como recurso pedagógico. Sugiro, portanto, três caminhos possíveis de investigação: a transmutação do roteiro para audiovisual, com foco nas transformações ocorridas pela mudança de suportes; o aprofundamento das diferentes semioses que se imbricam na produção do roteiro e do audiovisual; e a configuração da constelação de gêneros envolvida na criação do roteiro cinematográficos.

REFERÊNCIAS

- ADAM, J.M. **A linguística textual**: introdução à análise textual dos discursos. São Paulo: Cortez, 2008.
- ADAM, J. M. Le prototype de la séquence narrative. In: **Les textes**: types et prototypes. Paris: Nathan, 1992. p. 45-74.
- ARAÚJO, J. C. **Os chats**: uma constelação de gêneros na Internet. 2006. 341 f. Tese (Doutorado em Linguística) – PPGL, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2006.
- ARAÚJO, J.C.; ZANOTTO, N. **Reflexões sobre o conceito de constelação de gêneros e suas implicações para o ensino de línguas**. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ESTUDO DE GÊNEROS TEXTUAIS, V, Caxias do Sul, 2009. Disponível em: <https://www.ucs.br/ucs/extensao/agenda/eventos/vsiget/portugues/anais/arquivos/reflexoes_sobre_o_conceito_de_constelacao_de_generos_e_suas_implicacoes_para_o_ensino_de_lingua_s.pdf>. Acesso em: 26 jan. 2018.
- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BIASI-RODRIGUES, B. A abordagem dos gêneros textuais no ensino da Língua Portuguesa. PONTES, A. L. *et al.* (Orgs). **Ensino de língua materna na perspectiva do discurso**. Fortaleza: Edições Demócrito Rocha, 2008, p.33-50.
- BODGAN, R.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.
- CAMPOS, F. de. **Roteiro de cinema e televisão**: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2007.
- CAPRECCI, D.S. **Da língua portuguesa à linguagem cinematográfica**: do roteiro ao vídeo. 2016. 128 f. Dissertação (mestrado) – Universidade Nove de Julho, UNINOVE, São Paulo, 2016.
- CARRIÈRE, J. C. **Práctica del guion cinematográfico**. Barcelona: Ediciones Paidós, 1995.
- CAVALCANTE, M. M. **Os sentidos do texto**. São Paulo: Contexto, 2013.
- CAVALCANTE, M. M.; PAULIUKONIS, M. A. L. **Modos de organização textual**. Natal: PROFLETRAS (UFRN), s.d.
- COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro**. 5 ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- COSCARELLI, C. V. Textos e hipertextos: procurando o equilíbrio. **Revista Digital Linguagem em (Dis)curso**, Palhoça, SC, v. 9, n. 3, p. 549-564, set./dez. 2009.
- DEVITT, A. J. (1991). Intertextuality in tax accounting: generic, referential, and

funcional. In C. BAZERMAN, & J. PARADIS (Eds.). **Textual dynamics of the professions**: Historical and contemporary studies of writing in professional communities (pp. 336-357). Madison, WI: The University of Wisconsin Press.

DIONISIO, A. P. Gêneros multimodais e multiletramentos. In: KARXOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. S. (Orgs.). **Gêneros textuais**: reflexão e ensino. 3. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2008, p.119-132.

DIONÍSIO, A. **Multimodalidades e leituras**: funcionamento cognitivo, recursos semióticos, convenções visuais. Recife: Pipa comunicação, 2014.

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2ª ed. 2009.

FERNANDES, J. D. C; ALMEIDA, D. B. L. Revisitando a gramática visual nos cartazes de guerra. In: ALMEIDA, D. B. L. (Org.). **Perspectiva em análise visual**: do fotojornalismo ao blog. João Pessoa: Editora da UFPB, 2008. p. 11-31.

FIELD, S. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FUSARI, J. C. A Linguagem do cinema no currículo do ensino médio: um recurso para o professor In: TOZZI, D. (org.) **Cinema no currículo do ensino médio**: um recurso para o professor. Caderno de Cinema do Professor: dois. São Paulo: FDE, 2009; p. 32-45.

HALLIDAY, M. A. K. As bases funcionais da linguagem. In: DASCAL, M. (Org.). **Fundamentos metodológicos da lingüística**. São Paulo: Global, 1978. v.1 (Série linguagem, comunicação e sociedade). p. 125-161.

HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, C. **An Introduction to Functional Grammar**. 3 ed. London: Hodder Education, 2004.

KRESS, G. R.; van LEEUWEN, T. **Reading images**: the grammar of visual design. 2. ed. London and New York: Routledge, 2006.

KRESS, G.R., **Multimodality**: a social semiotic approach to contemporary communication. London: Routledge, 2010.

KOCH, I. **Introdução à linguística textual**: trajetória e grandes temas. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2015.

MARCUSCHI, L. A. **Produção textual, análise do gênero e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MELLO, L. S. M. **Produção de vídeos em sala de aula: uma nova forma de compor textos**. Santa Maria, 2011. Disponível em: <<http://repositorio.ufsm.br/handle/1/2772?locale-attribute=en>>. Acesso em: 26 jan. 2018.

MIRANDA, F. M. W. **Audiovisual na sala de aula**: Estudo de trabalhos de produção de vídeo como instrumento pedagógico no processo de ensino-aprendizagem. 2008. 145 f.

Dissertação (mestrado) - Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

OLIVEIRA, V. M. S. **Estratégias de retextualização**: de conto a curta-metragem em prática escolar. 2015. 109 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2015.

PARADIGMA Estrutural. In: **Blodega** [sítio]. Disponível em <<http://www.blodega.com/index.php/2009/08/12/narrativa-e-roteiro/>>. Acesso em 26 nov 2017.

RIBEIRO, L.S. Elaboração do gênero roteiro cinematográfico com o uso de mídias na sala de aula. **Revista Ao pé da Letra**, Paraíba, v. 11.2, p. 141-156, 2009.

SWALES, J.M. **Research Genres**: explorations and applications. New York: Cambridge University Press, 2004.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Revista Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005.

VIEIRA, I. L. **Escrita para que te quero**. Fortaleza: Demócrito Rocha, 2005.

**APÊNDICE I - PROPOSTA DE TRABALHO COM O GÊNERO DISCURSIVO
ROTEIRO CINEMATOGRAFICO**

➤ **ATIVIDADES EM SALA DE AULA**

1º ENCONTRO – APRESENTAÇÃO DO PROJETO E CONTATO COM O GÊNERO			
AULA	OBJETIVOS	ATIVIDADES	MATERIAIS
1ª	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Explicar o projeto com o gênero discursivo roteiro cinematográfico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Exposição das atividades a serem desenvolvidas no projeto. ➤ Levantamento das informações prévias dos alunos sobre a função social e as características do gênero em estudo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pincel ➤ Lousa
2ª	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Familiarizar-se com os aspectos constitutivos do roteiro cinematográfico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Contato com o gênero roteiro cinematográfico através da leitura de um exemplar. ➤ Debate sobre os elementos básicos do gênero roteiro cinematográfico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Xerox do roteiro “<i>Um lugar seguro</i>”, de Deborah Zaniolli.

2º ENCONTRO - PRODUÇÃO INICIAL			
AULA	OBJETIVO	ATIVIDADES	MATERIAIS
1ª	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Produzir quatro cenas de um roteiro cinematográfico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Produção individual de quatro cenas de um roteiro cinematográfico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lápis ➤ Caneta ➤ Folha
2ª			

3º ENCONTRO – O CONFLITO/<i>STORYLINE</i>			
AULA	OBJETIVOS	ATIVIDADES	MATERIAIS
1ª	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Explicar no que consiste o conflito. ➤ Falar sobre tema e premissa como pontos de partida para o roteiro cinematográfico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Explicação do conflito. ➤ Conversa sobre a importância de definir um tema e uma premissa no processo de produção do roteiro cinematográfico. ➤ Leitura de diferentes <i>storylines</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Folha xerocada com diferentes <i>storylines</i>.

2^a	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Apreender os aspectos composicionais da <i>storyline</i>. ➤ Produzir <i>storylines</i> a partir de curtas-metragens assistidos ➤ Produzir <i>storyline</i> do próprio filme 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Explicação das características da <i>storyline</i>. ➤ Exibição de três curtas-metragens. ➤ Produção da <i>storyline</i> dos curtas assistidos. ➤ Produção da <i>storyline</i> do próprio filme. ➤ Esclarecimento a respeito do modo de envio das <i>storylines</i> (e-mail ou <i>WhatsApp</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Curta-metragem “<i>Tentáculos</i>”. ➤ Curta-metragem “<i>Fly</i>”. ➤ Curta-metragem “<i>Presto</i>”. ➤ Datashow. ➤ Folha em branco.
----------------------	---	--	---

4º ENCONTRO – OS PERSONAGENS/ O TEMPO/ O ESPAÇO			
AULA	OBJETIVOS	ATIVIDADES	MATERIAIS
1^a	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Apreender os aspectos composicionais da sinopse. ➤ Compreender a importância do tempo e do espaço para a construção da ação dramática. ➤ Entender os tipos de personagens de uma narrativa. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Definição de sinopse. ➤ Conversa sobre a relevância do tempo e do lugar para a elaboração de uma narrativa. ➤ Explicação dos tipos de personagens (protagonista, antagonista, coadjuvantes). ➤ Leitura de uma sinopse. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Folha xerocada com a definição de sinopse e a explicação do tempo, do lugar e dos tipos de personagens.
2^a	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Traçar um perfil para os personagens, atentando para a adequação à história, a maneira de falar, o nome a ser escolhido, a sua composição e identificação com pessoas reais. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificação, na sinopse lida, dos tipos de personagens, do tempo e do lugar. ➤ Definição do tempo, do lugar e dos personagens do próprio roteiro. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Folha xerocada com uma sinopse.

5º ENCONTRO – A HISTÓRIA/SINOPSE			
AULA	OBJETIVOS	ATIVIDADES	MATERIAIS

1ª	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Entender os atos que estruturam o roteiro cinematográfico e as características específicas de cada um deles. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Retomada dos elementos vistos anteriormente: tempo, lugar e personagens. ➤ Apresentação dos atos I, II e III que compõem o roteiro cinematográfico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Folha xerocada com a estrutura de um roteiro canônico: atos I, II e III.
2ª	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar os três atos em uma sinopse. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Releitura de uma sinopse para a identificação dos atos. ➤ Produção da sinopse do próprio curta-metragem. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sinopse lida na aula anterior.

6º ENCONTRO – AS CENAS/ESCALETA

AULA	OBJETIVOS	ATIVIDADES	MATERIAIS
1ª	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Familiarizar-se com o gênero discursivo escaleta. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Retomada dos atos I, II e III. ➤ Leitura da escaleta da sinopse trabalhada nas aulas anteriores. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Folha xerocada com a sinopse e a escaleta.
2ª	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Compreender a importância de dividir a história em cenas para facilitar a elaboração do roteiro. ➤ Apreender os aspectos composicionais da escaleta. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Explicação dos elementos que compõe a escaleta: cabeçalho e ação. ➤ Produção da escaleta do próprio curta-metragem. 	

7º ENCONTRO – OS DIÁLOGOS/ AS RUBRICAS/ROTEIRO LITERÁRIO

AULA	OBJETIVOS	ATIVIDADES	MATERIAIS
-------------	------------------	-------------------	------------------

1ª	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Compreender a função social do gênero discursivo roteiro cinematográfico. ➤ Estudar os tipos de rubricas usadas no cinema. ➤ Conhecer os diálogos a serem evitados no roteiro. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Levantamento de hipóteses acerca do que seja um roteiro cinematográfico. ➤ Exposição da função social do roteiro cinematográfico (na esfera cinematográfica e na esfera linguística). ➤ Explicação dos tipos de rubrica. ➤ Conversa sobre os tipos de diálogos inadequados para um roteiro cinematográfico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pincel ➤ Lousa
-----------	--	--	---

2ª	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Apreender os aspectos composicionais do roteiro cinematográfico 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Leitura de um roteiro cinematográfico. ➤ Explicação dos verbetes próprios da esfera cinematográfica a partir da leitura do roteiro. ➤ Explicação dos aspectos formais a partir da leitura do roteiro (maiúsculas, mudança de cena, rubrica). ➤ Exibição de curtas-metragens. ➤ Análise dos curtas-metragens assistidos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Roteiro cinematográfico “<i>Vida de Cadeirante</i>” ➤ Folha xerocada com exercício de análise dos vídeos assistidos. ➤ Curta-metragem “<i>Momento</i>” ➤ Curta-metragem “<i>Perdoame</i>”
-----------	---	--	--

8º ENCONTRO – PRODUÇÃO FINAL

AULA	OBJETIVOS	ATIVIDADES	MATERIAIS
1ª	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Compreender o funcionamento do <i>software Celtx</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Exibição do tutorial do <i>software Celtx</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Notebook, tablet, celular.</i> ➤ <i>Software Celtx.</i>
2ª	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Produzir um roteiro cinematográfico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elaboração do roteiro cinematográfico no <i>Celtx</i>. ➤ Explicação sobre a forma de envio (e-mail). 	

➤ ATENDIMENTO EM LABORATÓRIO

OBJETIVOS	ATIVIDADES
-----------	------------

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Corrigir os textos produzidos pelos alunos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Correção da <i>storyline</i>. ➤ Correção da sinopse. ➤ Correção da escaleta. ➤ Correção do roteiro.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Produzir um roteiro coletivo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Produção de um roteiro coletivo no <i>Celtx</i>.

➤ **ATIVIDADES EXTRACLASSES**

OBJETIVOS	ATIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Produzir os gêneros estudados 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Produção da <i>storyline</i>. ➤ Produção da sinopse. ➤ Produção da escaleta. ➤ Produção do roteiro.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rer, revisar e reescrever os textos produzidos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Releitura e reescrita dos gêneros produzidos.

ANEXO A – MATERIAL USADO NA AULA SOBRE A STORYLINE

STORY LINE

A ideia é a semente da história, ou a ideia primeira. A redação da ideia ou o storyline (síntese de uma história) deve ser clara, direta e curta; escrita em umas cinco linhas, em 3ª pessoa e no presente. Nela se economiza os adjetivos. Ela tem apresentação, desenvolvimento e solução do conflito. É uma síntese da história ou a apresentação do conflito principal (o conflito essencial pode ser apresentado em uma única frase). Pode-se dizer que storyline é um resumo resumido.

CONFLITO – Embate de forças e personagens, através do qual a ação se desenvolve.

O conflito é o próprio motor que impele a história adiante; ele fornece movimento e energia a história. Normalmente temos em uma história alguém querendo alguma coisa e fazendo o necessário para conseguir essa coisa.

Storyline, conflito-matriz, é o fio condutor, os fundamentos da trama. A storyline é a condensação do nosso conflito básico cristalizado em palavras. É breve, conciso e eficaz.

TRAMA – Pode ser visto como sinônimo de plot, enredo ou fábula. É uma cadeia de acontecimentos organizada segundo um modo dramático (intriga, confusão, mentiras, maquinações, conspiração etc) escolhida pelo autor.
--

O conflito exige uma apresentação (*Qual é o conflito?*), um desenvolvimento (*Qual é o resultado?*) e uma solução (*Como ele é resolvido*). Em cinema, o grande motivador da ação é o conflito.

Dica:

Uma ideia precisa ser criativa. Mas criatividade não significa que necessariamente a ideia tenha que ser nova, original, que ninguém nunca tenha apresentado tal pensamento imaginativo. Uma ideia criativa também pode ser vista como uma nova maneira de apresentar algo antigo.

EXEMPLOS DE STORYLINE

➤ “Rio”

Blu, uma arara azul domesticada de um vilarejo do Minnesota, encontra a corajosa, aventureira e livre Jewel, que resolve se aventurar no Rio de Janeiro, com este que é o pássaro dos seus sonhos.

➤ “The Third Man”

Jack vai ao enterro de seu amigo em Viena. Não se resigna, investiga e acaba descobrindo que o amigo não morreu; está vivo e encenou seu próprio enterro porque era procurado pela polícia. Descoberto pela curiosidade de Jack, o amigo é abatido pelos tiros da polícia.

➤ “Melhor é impossível”

Um excêntrico e difícil escritor de nova-iorque apaixona-se pela garçonete que todos os dias o atende, mas a doença obsessivo-compulsiva de que sofre impede uma relação normal. Uma viagem em que os dois se veem envolvidos por um amigo comum dá-lhe por fim a oportunidade de mostrar o seu lado melhor, conseguindo conquistá-la.

➤ “O Fugitivo”

Um médico é falsamente acusado da morte da mulher, mas um acidente de viação dá-lhe a oportunidade de fugir. Perseguido por um polícia teimoso e eficiente, tem de correr contra o relógio para descobrir o verdadeiro culpado e encontrar as provas de que precisa para provar a sua inocência.

➤ “Juno”

Uma adolescente precoce e sabichona descobre que está grávida. Decide dar o bebê para adoção, mas, quando finalmente encontra o casal perfeito, estala uma crise conjugal, que lhe mostra que ainda não sabe tudo sobre a vida e a obriga a tomar decisões difíceis para garantir o melhor futuro para o seu bebê.

➤ “Tentáculos”

De debaixo da cama de um menino, surgem tentáculos que parecem querer pegar para si tudo o que encontram pelo quarto. Enfrentando o seu medo, o menino consegue desenvolver uma amizade improvável com o monstro.

ANEXO B – MATERIAL USADO NA AULA SOBRE O TEMPO, O LUGAR E OS PERSONAGENS

Sinopse: tempo, espaço e personagens

- "A sinopse é a *storyline* desenvolvida sob a forma de texto. Uma vez que o conflito-matriz se apresenta na *storyline*, o segundo passo é conseguir personagens para viverem uma história, que não é senão o dito conflito-matriz desenvolvido."
- Na sinopse, "começaremos a desenhar os personagens e a localizar a história no tempo e no espaço".
- Função social: "preparar a viabilidade de um projeto em todas as suas facetas: produção, mercado, técnica artística e autoria."
- Uma sinopse possui conteúdos muito definidos, a saber:
 - Temporalidade
 - Localização
 - Perfil dos personagens
 - Decurso da ação dramática

❖ TEMPORALIDADE

Informação da data em que a história começa e também a do seu desenrolar com passar do tempo (dias, meses, anos, décadas, séculos).

❖ LOCALIZAÇÃO

Lugar em que decorre a história, dando destaque as características desse lugar. Contudo, não contém apenas um componente geográfico, mas também implica um contexto social e histórico.

❖ PERSONAGENS

- Tipos de personagens
 - Protagonista: é o herói da história, é o centro da ação. Pode ser uma pessoa, um grupo de pessoas ou qualquer coisa que tenha capacidade de ação e de expressão. Esse personagem é o mais trabalhado e desenvolvido. Ele tenta ganhar ou terminar algo no decorrer da trama, sofrendo mudança ao longo desse processo.
 - Antagonista: é o oponente do protagonista. Suas atitudes em relação a ele podem ser de prejuízo, combate, perseguição ou qualquer outra forma de luta contra o herói.
 - Coadjuvante: é o personagem que está ao lado do protagonista.
 - Componentes dramáticos: são complementos da história, colaboradores para que a história flua.
- Configuração do perfil do personagem Adequação à história
 - Maneira de falar: "se gagueja ou é lento, se tem sotaque, se é mudo". A forma de falar basta, muitas vezes, para definir a personagem.
 - Batismo: o nome revela a classe social, o caráter e a tipologia da personagem.

- Representa classe e origem, e também predestina.
- Verossimilhança: os personagens devem possuir valores universais e pessoais. Devem ser únicos, ter um passado, uma história.

OBSERVAÇÃO

PENSAR = FALAR (palavras, olhares, gestos...)

SENTIR = ATUAR

- Composição do personagem:
 - Fator físico: idade, peso, altura, cor do cabelo, cor da pele...
 - Fator social: classe social, religião, família, origens, trabalho que realiza, nível cultural...
 - Fator psicológico: ambições, anseios, frustrações, sexualidade, perturbações, sensibilidade, percepções...

Perguntas norteadoras para compor o personagem:

- ❖ Como é o personagem?
- ❖ Como pensa e fala?
- ❖ Onde vive? Com quem e em que circunstâncias?
- ❖ Onde trabalha? Que faz para viver, como é o seu ambiente, família, amigos?
- ❖ Possui alguma peculiaridade?

□

□

COMPARATO, D. Da criação ao roteiro. – 5 ed. – Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

EXEMPLO DE SINOPSE

Em uma capital brasileira, num bairro humilde, vivendo em uma casa simples, está a família de Sebastião Correia. Vivem na casa, Sebastião, Maria de Souza Correia e os filhos do casal, Maria Eduarda Souza Correia e Anderson Souza Correia.

Anderson, que está hoje com 15 anos, tem deficiência motora com comprometimento de todos os movimentos e da fala, porém, tem o cognitivo preservado.

Maria de Souza, é muito religiosa e diariamente faz suas preces com fé que Sebastião um dia possa entender seu filho e aceitar viver ao seu lado, pois Sebastião nega veementemente a paternidade, achando infundável a hipótese de ter gerado um filho que não fosse perfeito.

Sebastião, um operário analfabeto, jamais aceitou o filho e nunca demonstrou o menor afeto por ele. Não era sequer piedoso, fazendo comentários cruéis que magoavam o garoto constantemente.

Sua magoa é perceptível nos diversos momentos que a mãe se depara com uma lágrima escorrendo pela extensão do rosto do menino, lentamente. Sempre uma única lágrima, seguida de um imenso esforço para não derrubar a próxima, como se Anderson quisesse manter sua dignidade inabalada.

Quando Sebastião não é cruel, é indiferente. Maria sente o coração sangrar a cada lágrima e se apegando ainda mais às suas preces.

Maria Eduarda, a filha, hoje com 19 anos, está cursando medicina e pretende se especializar em neurologia, influenciada pelo problema do irmão, ao qual é muito apegada e quer poder ajudar a viver melhor. Recebe muito afeto da mãe e percebe-se que

a relação entre ela e o irmão é cercada por um afeto intenso, como se um não fosse suportar viver sem o outro, completando, com a mãe, um tripé de sustentação da família, que é o que mantém a estrutura da mesma.

Entretanto, essa estrutura se abala quando a irmã fica doente, suspeita-se que talvez ela viesse a precisar de uma transfusão e fazem o teste de compatibilidade na família, inclusive no pai, que apesar de não conseguir demonstrar, tem grande afeto por ela.

Surpreendentemente Anderson não é filho de Sebastião, na verdade, nem filho de Maria, fora trocado na maternidade pelo bebê deles que nascera morto. Descobrem que Anderson está desamparado, não tem família, a mãe morrera no parto. Maria e Maria Eduarda, no entanto, não viam grandes mudanças, pois continuavam amando-o e não iriam desampará-lo.

Entretanto Sebastião exige que aquele “órfão infeliz” seja posto pra fora de casa. Maria se vê obrigada a escolher entre sair com o filho ou ficar e poder viver com a filha, pois Sebastião a proíbe de acompanhar a mãe, ameaçando-as.

Maria sai com o filho e tempos mais tarde, depois de estabelecidos, Maria Eduarda foge em segurança e vai reencontrar sua família, deixando o pai sozinho. Passam-se mais alguns meses, quando Maria Eduarda fazendo seu estágio no hospital, ouve no corredor, os médicos comentando que a vítima perderia os movimentos e a fala. Imediatamente, associa a fala dos médicos a imagem do irmão, sem saber que a vítima do acidente era seu pai.

A família toma ciência do ocorrido e Maria busca Sebastião para viver com eles novamente. Ao pôr lado a lado Sebastião e Anderson para tomar sol, como faz agora, religiosamente, todos os dias, repete calmamente:

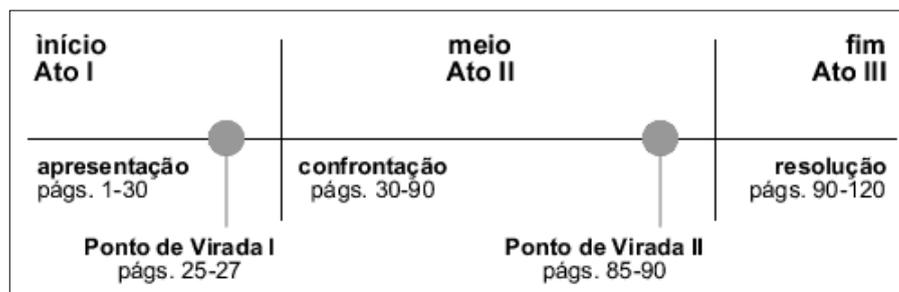
“Eu sabia que Deus ouviria minhas preces e faria com que você, Sebastião, um dia, pudesse entender nosso filho”.

Carla Françoase. In: <https://ouricouricado.wordpress.com/2011/05/01/uma-historia-sem-titulo-argumento-para-curta-metragem>

ANEXO C – MATERIAL USADO NA AULA SOBRE OS TRÊS ATOS

Sinopse – decurso da ação dramática

➤ Estrutura canônica



(FIELD, 2001, p.13).

Esse gênero discursivo, de acordo com Field (2001), organiza-se da seguinte forma:

- **Ato I ou Apresentação:** em que o roteirista tem aproximadamente trinta páginas para apresentar a história. Nessa primeira unidade de ação dramática, as dez primeiras páginas são “a parte mais importante do roteiro, porque você tem que mostrar ao leitor quem é o seu personagem principal, qual é a premissa dramática da história (sobre o que ela trata) e qual é a situação dramática (as circunstâncias em torno da ação)” (p.14)
- **Ato II ou Confrontação:** essa unidade de ação dramática tem aproximadamente sessenta páginas, indo da página 30 à página 90. “Durante o segundo ato, o personagem principal enfrenta obstáculo após obstáculo, que o impedem de alcançar sua necessidade dramática” (p.15), ou seja, aquilo que o personagem principal quer conquistar, vencer ou ter.
- **Ato III ou Resolução:** essa unidade vai do fim do Ato II, aproximadamente na página 90, até o fim do roteiro. “O Ato III resolve a história; não é o seu fim. O fim é aquela cena, imagem ou sequência com que o roteiro termina; não é a solução da história” (p.16)

Comparato (2000, p.188) apresenta essa ordem clássica de forma mais detalhada:

Primeiro ato

- e/ou • Exposição do problema
- e/ou • Situação desestabilizadora
- e/ou • Uma promessa, uma expectativa
- Antecipação de problemas
- APARECE O CONFLITO

Segundo ato

- e/ou • Complicação
- e/ou • Piorar da situação
- Tentativa de normalização, levando a ação ao limite
- CRISE

Terceiro ato

- Clímax (ou alteração das expectativas)
- RESOLUÇÃO

EXERCÍCIO:
identificar os elementos

- Na sinopse, os seguintes elementos devem ser apresentados:
- ✓ QUEM?
- ✓ O QUÊ?
- ✓ QUANDO?
- ✓ ONDE?
- ✓ POR QUÊ?
- ✓ PARA QUÊ?
- ✓ COMO?

narrativos em curtas-metragens/ identificar as ações correspondentes aos três atos

- **Análise do curta-metragem “Momentos”, de Nuno Rocha**

ELEMENTOS NARRATIVOS

QUEM?	
O QUÊ?	
QUANDO?	
ONDE?	
POR QUÊ?	

PARA QUÊ?			
COMO?			
	ATO I	ATO II	ATO III

ESTRUTUR A

● **nálise do curta-metragem “Perd oa-me”, de André Dias e**

A

Joana Silva

ELEMENTOS NARRATIVOS

QUEM?			
O QUÊ?			
	ATO I	ATO II	ATO III
QUANDO?			
ONDE?			
POR QUÊ?			
PARA QUÊ?			
COMO?			

ESTRUTUR A

--	--	--

ANEXO D – ESCALETA DE CARLA FRANÇOASE

CENA 1- CASA 2 - EXT./DIA

-

Aparece em close, uma lágrima escorrendo de um rosto, que a princípio ficará indefinido destacando apenas a lágrima a escorrer.

CENA 2 – HOSPITAL – INT./DIA

No meio do corredor, Maria Eduarda, atenta ao comentário dos médicos sobre a gravidade do acidente e relembrando do irmão.

CENA 3 - CASA DA FAMÍLIA CORREIA – INT./DIA

Anderson está sentado ao sol, em sua cadeira de rodas, em silêncio e apreensivo, ouvindo a discussão pesada dos pais.

-

CENA 4 – RUA - EXT/DIA

As vítimas do acidente de trânsito, envolvendo o ônibus dos funcionários da mineradora, sendo socorridos.

CENA 5 - CASA DA FAMÍLIA CORREIA - INT./NOITE

Maria e Sebastião discutindo. Maria tentando convencer Sebastião a ser mais amável com Anderson e ele intransigente respondendo rudemente que não é possível que ele seja pai “daquilo”.

CENA 6 - CASA DA FAMÍLIA CORREIA/QUARTO – INT./NOITE

Maria, ao pé do altar montado por ela, rezando com afinco.

CENA 7- HOSPITAL – INT./NOITE

Maria Eduarda fala sobre a dificuldade de manter o estágio, fazer a faculdade, com os problemas familiares em casa. Deixa claro que desejaria estar mais tempo com a mãe e o irmão.

CENA 8 – BAR – INT./NOITE

Sebastião bebendo e reclamando do absurdo que é Maria dizer que ele deve tratar bem aquele filho defeituoso dela, dizendo que ele é o pai.

CENA 9 - CASA DA FAMÍLIA CORREIA/QUARTO DE ANDERSON – INT./DIA

Tv ligada, Anderson com o olhar estagnado, olhando na direção da tela, deixa escorrer uma única lágrima.

CENA 10- CASA DA FAMÍLIA CORREIA – INT./DIA

Lembrança da discussão dos pais, ouvindo repetidamente a frase do pai: ‘Essa aberração deveria se matar!’

CENA 11 – HOSPITAL – INT./AMANHECENDO

Maria Eduarda arrumando-se para sair do trabalho/estágio, reclamando que não conseguirá dormir naquele dia porque o pai ficará em casa.

CENA 12 - CASA DA FAMÍLIA CORREIA/QUARTO – INT./DIA

Close nas mãos de Maria segurando o terço. Voz de Sebastião dizendo que a fé da Maria não vai mudar nada.

CENA 13 - CASA DA FAMÍLIA CORREIA – INT./DIA

Maria Eduarda agachada em frente a cadeira de rodas e segurando nas mãos de Anderson. Os irmãos se olham enquanto ouvem mais uma discussão. Maria diz ao irmão que irá melhorar quando ela concluir a faculdade e fizer sua especialização em neurologia. Anderson demonstra um leve sorriso.

CENA 14 – HOSPITAL – EXT./DIA

Maria, Sebastião e Anderson chegam ao hospital para fazer exames de compatibilidade para uma possível transfusão que Maria Eduarda precisará fazer. Pai comenta que não sabe porque fazer exame no ‘traste’, pois ele não vai autorizar que usem na filha o sangue ruim do Anderson.

CENA 15 – HOSPITAL – INT./DIA

Médicos comentam que correu tudo bem com Maria Eduarda, mas que agora tem que enfrentar outro problema: contar para a família sobre o resultado do exame de compatibilidade.

CENA 16 - SEQUÊNCIA DE CENAS

- 16.1 – Vela sendo acessa em cima do altar do quarto.
- 16.2 – Copo, em cima da mesa do bar, sendo enchido de cachaça.
- 16.3 – Movimento das mãos de Maria manipulando o terço.
- 16.4 – Mão de Sebastião pressionando o copo.
- 16.5 – Maria elevando as mãos em sinal de pedido.
- 16.6 – Sebastião fazendo gesto pedindo mais uma dose.
- 16.7 – Mãos de Anderson e Maria Eduarda pressionando-se em gesto de cumplicidade.
- 16.8 – Maria Eduarda fecha os olhos em desespero por sua impotência diante da situação.
- 16.9 – Anderson fecha os olhos e derruba uma lágrima diante de sua impotência para proteger a mãe.
- 16.10 – Sebastião agride Maria.

CENA 17 – HOSPITAL – INT./DIA

Médicos revelando que Anderson não é filho do casal.

CENA 18 - HOSPITAL – INT./DIA

Cena da época do nascimento do Anderson. Duas enfermeiras se olham em cumplicidade e fazem a troca dos bebês.

CENA 19 - HOSPITAL/BALCÃO – INT./DIA

Administradores do hospital confirmando a troca de bebês, a morte da mãe de Anderson no parto e o fato do bebê do casal ter nascido morto.

CENA 20 - CASA DA FAMÍLIA CORREIA – INT./DIA

Sebastião expulsando Anderson de casa e dizendo que, se Maria quiser, pode ir com ele, mas não levará Maria Eduarda.

CENA 21 – HOSPITAL – INT./DIA

Colegas de Maria Eduarda se mobilizando para ajudar Maria e Anderson a se instalarem.

CENA 22 – BANCO – INT./DIA

Alguns meses depois, Maria, enquanto tira o dinheiro de auxílio que Anderson recebe do governo, comenta com Maria Eduarda que agora já está tudo certo para que ela vá morar com eles.

CENA 23 - CASA DA FAMÍLIA CORREIA – INT./DIA

Maria Eduarda arruma suas coisas e deixa um bilhete para o pai, sendo concluído com: 'Talvez um dia, possamos passar alguns momentos juntos novamente', trecho que aparece em close.

CENA 24 - CASA 2 – EXT./DIA

Maria recepcionando Maria Eduarda. Entram e Maria Eduarda se aproxima de Anderson, que está na frente da casa tomando sol. Seguram as mãos com cumplicidade, Maria Eduarda diz que sabia que eles voltariam a ficar juntos e Anderson dá um leve sorriso.

CENA 25 - CASA 2 – INT./DIA

Almoço em família, onde todos demonstram um ar de leveza e felicidade.

CENA 26 – HOSPITAL – INT./NOITE

Maria Eduarda comentando com as colegas que tudo está mais tranquilo agora, que, apesar de continuar com pouco tempo por causa da faculdade e do estágio, tem tido como descansar em casa e também ficado mais tempo com a família. Mas que gostaria muito que o pai entendesse as coisas e participasse desse momento também.

CENA 27 - CASA 2 – INT./NOITE

Maria atende a um telefonema e demonstra ar de surpresa, apreensão e dúvida, pensa em não aceitar a situação, porém diz que irá o mais rápido possível.

CENA 28 – HOSPITAL – EXT. /NOITE

Movimentação intensa, retirando pacientes da ambulância e comentando que era um veículo de empresa, de uma mineradora.

CENA 29 – HOSPITAL – INT./NOITE

Maria pergunta por Maria Eduarda e lhe dizem que ela não está em condições de recebê-la naquele momento. Maria imediatamente se mostra mais aflita com essa notícia, porém, sabendo que terá que aguardar, vai até a janela tentar ver o que está acontecendo.

CENA 30 – HOSPITAL – INT./AMANHECENDO

Maria Eduarda, abatida, abraça a mãe e chora. Maria fica com o olhar fixo, pensativo.

CENA 31 - CASA 2 – INT./DIA

Caminhão de loja fazendo a entrega de uma cama nova.

CENA 32 – HOSPITAL – INT./DIA

Em close, aparecem as rodas da cadeira de roda em movimento e as pernas e braços de Sebastião, sem nenhum movimento, saindo do close, aparecem Maria e Maria Eduarda conduzindo.

CENA 33 - CASA 2 – EXT./DIA

Close no rosto de Maria, com expressão leve, que está em movimento, saindo de dentro de casa em direção à frente da casa, revela-se que ela está conduzindo uma cadeira de rodas em direção ao local da casa onde Anderson costuma ficar para tomar sol, mostra-se novamente o movimento das rodas da cadeira e as pernas e braços de Sebastião.

CENA 34 - CASA 2 – EXT./DIA

Close nas pernas de Maria Eduarda, que devido a roupa que usa, não deixa claro a princípio de quem são. Troca passos com tranquilidade, em direção ao local que Maria deixa a cadeira de rodas, enquanto ouve-se a voz de Maria dizendo que sabia que um dia Sebastião poderia compreender o filho.

CENA 35 - CASA 2 – EXT./DIA

Aparece em close, uma lágrima escorrendo de um rosto, que a princípio ficará indefinido destacando apenas a lágrima a escorrer. Lembrança (em ritmo acelerado) das cenas 2, 23, 16.10, 20. Novo close no rosto e lembrança das cenas 12 e 10 (em ritmo lento e dando ênfase as frases ditas por Sebastião). Vai saindo do close, lentamente, revelando o rosto de Sebastião. Continua o distanciamento até revelar Sebastião na cadeira de rodas ao lado de Anderson que está com uma expressão que pressupõe um possível sorriso e atrás, Maria e Maria Eduarda.

Carla Françoise

ANEXO E – MATERIAL USADO NA AULA SOBRE AS RUBRICAS E OS DIÁLOGOS

Roteiro de Cinema

1. A cena

A cena é um elemento de ação que, juntamente com outros, compõe o roteiro cinematográfico. Toda cena, assim como o roteiro em sua totalidade, possui começo, meio e fim. Uma cena é tão longa ou tão curta quanto você queira.

A cena é composta por lugar, tempo e ação: algo acontece em um lugar determinado e em um tempo específico. Se o tempo ou o lugar mudam, a cena também muda. Cada cena possui um cabeçalho que informa o número da cena, o onde – INT. (interior, gravada em estúdio) ou EXT. (exterior, gravada em ambiente aberto) e o local (CASA, PRAIA) – e o quando – DIA ou NOITE. Após o cabeçalho, aparece uma rubrica que indica o que acontece e com quem acontece. Comparato (2001, p.208) classifica as cenas em:

- Cenas essenciais: são as que possuem o fundamental para o desenvolvimento do drama.
- Cenas de exposição: são as que expõem um problema, uma informação ou um motivo.
- Cenas de preparação: são as que revelam complicações que virão posteriormente.
- Cenas de complicação: são as que mostram o desenvolvimento da complicação e preparam para o clímax.
- Cenas de clímax: são o ápice do drama, o ponto alto da história
- Cenas de resolução: são as encontradas no final de qualquer audiovisual.
- Cenas de transição e de integração: são as que ligam as cenas essenciais. Podem ser uma elipse (passagem de tempo muito longa), um *flashback*, uma inserção (*flashes* que nos remetem a um acontecimento, que aumentam a emoção e que antecipam uma situação), uma cena onírica ou um *flash forward*.

2. Os diálogos

Em produções cinematográficas, o visual é mais importante do que o verbal. Se algo pode ser transmitido através de ações, as falas não devem ser usadas. O diálogo,

nesse contexto, é usado quando se quer “expressar uma emoção, trazer uma informação ou objetivar uma reação” (CAMPOS, 2007, p.196) que sejam fundamentais para o andamento da narrativa.

Ao escrever diálogos, o idioma deve estar a serviço do personagem. O roteirista deve esquecer seu modo de usar a língua para pôr em destaque a maneira particular de o personagem a utilizar. As falas revelam o personagem, elas são reflexos de sua identidade sociocultural.

Produzir diálogo em um Roteiro de Cinema é algo de grande responsabilidade, pois tender ao erro de elaborar falas vazias e/ou desnecessárias não é algo incomum. Comparato (2000) elenca os dez problemas mais frequentes de um diálogo. Para ele, os problemas são:

- Diálogo literário: é aquele em que se põe tanta ênfase nas correções gramaticas que ele se torna artificial, distante de um falante real.
- Diálogo recortado: é constituído por frases curtas. Isso gera problema para a qualidade da imagem já que a câmera precisa se movimentar rapidamente de um interlocutor para o outro.
- Diálogo repetido: é redundante. Diz-se o mesmo, mas de formas diferentes.
- Diálogo longo: é algo extenso e enfadonho.
- Diálogo clônico (nulo): é homogeneizante, sem identidade sociocultural, como se todos os personagens tivessem a mesma personalidade.
- Escolha léxica errada: é o uso inadequado de uma terminologia para uma classe social ou grupo cultural determinado.
- Diálogo discursivo: é aquele que mais parece um texto escrito. Ele mistura os diálogos longo e literário.
- Diálogo inconsciente: é aquele em que falta conteúdo dramático por não haver nada para ser revelado ou comentado.
- Diálogo introspectivo: é também chamado de aparte. O personagem se afasta da cena e fala sozinho.
- Diálogo impossível/ artificial: é o que não tem razão de existir porque não há motivação nem intencionalidade do personagem.

3. As rubricas

Rubricas são notações usadas para indicar gestos, estados de ânimo, elementos ou recursos da história. Campos (2007) classifica-as em cinco tipos:

- RUBRICA DE SITUAÇÃO: “é a notação que descreve os elementos da situação com que a cena abre.” (p.132)
- RUBRICA DE CENA: “é a notação que descreve um incidente.” (p.133)
- RUBRICA DE FALA: “é a notação que, entre parênteses e dentro de uma fala, indica objetivo, emoção, tom ou ritmo com que a fala é dada.” (p.133)
- CABEÇALHO: “é a rubrica que indica o número de cena, o lugar onde ela ocorre, se esse lugar é no interior de um cenário ou no exterior, a céu aberto, e se a cena ocorre de dia ou de noite.” (p.134)
- RUBRICA DE COSTURA: “indica o tipo de transição (“costura”) entre uma cena e a seguinte ou, mais raramente, entre um segmento de cena e o seguinte.” (p.134) São elas:

CORTAR PARA: cortar para outra cena.

CORTE DESCONTÍNUO: indicar que ocorre uma elipse de tempo dentro da cena.

Ocorreu uma mudança no tempo, mas não no lugar do incidente.

FUNDE COM: indicar que imagem ou som se funde com o seguinte.

FADE IN: indicar que a imagem clareia.

FADE OUT: indicar que a imagem escurece.

FREEZE ou CONGELA: indicar que a imagem paralisa.

ANEXO F- ESCALETA DO ALUNO 1

CENA 1- CIDADE DESTRUÍDA- EXT./TARDE

Aparece em close suor escorrendo pela face do homem que ficará indefinido, ele para, olha para trás e começa a gritar.

CENA 2- SALA FECHADA-INT./NOITE

Vários líderes de países discutem arduamente um tema. Gordon, que está conversando com Joel, fala que se puderem fazer viagens intertemporais será um marco histórico, até que por fim o debate termina e todos se cumprimentam. O líder de estado, James, abraça Gordon e diz que isso é um marco na história, finalmente o sonho R.I.A.V.T se tornará realidade.

CENA 3- LABORATÓRIO-INT./NOITE

Aparece em close o corpo de um homem, porém seu rosto não será deixado à mostra, ele abre a cabine e dela sai Jack. O homem e Jack se abraçam.

CENA 4- SALA DE REUNIÕES- INT./DIA

Os presidentes das maiores potências econômicas discursam sobre o projeto R.I.A.V.T, eles são aplaudidos durante todo o discurso. Logo após, Joel e Lisie vão a um encontro.

CENA 5- PRAÇA-EXT./DIA

Os dois conversam sobre a atual situação da ONU e sobre o projeto R.I.A.V.T. Close nos rostos dos dois rindo.

CENA 6-LABORATÓRIO- INT./DIA

Um inspetor passa pelos 30 androides escolhidos para o R.I.A.V.T, revistando-os minuciosamente, chamando-os de lixo de metal, chutando e descartando diversos deles. Logo, dos 30, sobraram apenas dez. O inspetor manda os 20 para serem desmontados. Jack os segue por pura curiosidade.

CENA 7- SALA FECHADA- INT./DIA

Jack vê seus irmãos morrerem. O inspetor chuta Jack e o leva à força para o laboratório.

CENA 8- CORREDOR-INT./DIA

O inspetor profere várias palavras contra Jack, que não revida. CENA 9-

LABORATÓRIO-INT./DIA

O inspetor joga Jack no chão e pergunta por que “isso” não deveria ser jogado fora. Gordon diz que Jack é o Capitão do batalhão. O inspetor e Jack se olham. Os dez androides abrem a porta temporal e passam por ela, Jack é o último a passar.

CENA 10-PRAÇA- EXT./TARDE

Joel e Lisie passeiam pelo parque conversando sobre o dia, até que param e ficam se encarando. Ela vai lentamente se aproximando de Joel, que não entende por que Lisie estava tão perto dele. Ela fica envergonhada, porém os dois continuam conversando e relembrando seus momentos.

CENA 11- DESERTO- EXT./PASSADO-TARDE

As tropas procuram algo no chão, Jack se comunica com James avisando que perderam a máquina do tempo. A equipe de rádio apenas diz as coordenadas para onde os androides devem ir.

Eles chegam ao local das coordenadas indicadas e novamente Jack se comunica com seu chefe. Há uma interrupção na conversa, Jack estranha e fala a James que as coordenadas que foram dadas não os levaram a lugar nenhum. Os androides o ignoram e ficam onde estão. Jack reconhece onde está, em Hiroshima, ele tenta convencer seus irmãos que tanto ama, porém ninguém o ouve. Jack corre o mais rápido que pode, fugindo do ataque.

CENA 12- PRAÇA. EXT./NOITE

Joel aparece com dois sorvetes, ele entrega um para Lisie, que agradece e, logo após, os dois conversam sobre solidão. Lisie coloca todos os seus sentimentos para fora, Joel não entende como Lisie se sente. Se sentindo ignorada, ela joga o sorvete em Joel e corre chorando. Joel olha-a correndo e recebe uma chamada de Gordon.

CENA 13- CIDADE DESTRUÍDA-EXT./TARDE

Aparece em close suor escorrendo pela face do homem que ficará indefinido, cenas 6, 7, 8 e 9 passam rapidamente. Ele para, olha para trás e começa a gritar. O close lentamente vai se afastando, revelando um cenário destruído. Rapidamente um close na face de ódio de Jack. Ele liga para James. Indignado, Jack grita com ele, que logo questiona como ele ainda está vivo.

CENA 14- SEQUÊNCIA DE CENA

14.1- Jack aparece desmontado

14.2- Outro androide e Jack estão sendo jogados no lixo

14.3- Alguém aparece entre o lixo e pega Jack e o outro androide 14.4-Jack aparece sendo montado

14.5- Jack é colocado em uma cápsula, e o outro androide noutra 14.6- A cápsula é aberta

e Jack sai dela, abraçando quem o tirou de lá CENA 15- CIDADE DESTRUÍDA-

EXT./TARDE

Jack grita com toda a sua força. Com todo o ódio em seu coração, ele desliga e quebra o rádio que segurava.

CENA 16- CENTRAL DE COMUNICAÇÕES DO R.I.A.V.T- INT./TARDE

James manda novas tropas de andróides para onde Jack está com a intenção de que esses andróides destruam Jack.

CENA 17-CIDADE DESTRUÍDA-EXT./TARDE

Jack vê vários andróides passando, ele avança em direção a eles. Tomando a arma de um andróide, elimina todos que estavam ali. Ele rouba a máquina do tempo deles e fala que isso é para o bem de todos.

CENA 18- RESTAURANTE- INT./TARDE

Jack conversa com Marilyn Monroe. Ele diz que estão planejando o seu assassinato e que logo ela iria morrer se não o acompanhasse. Antes que ela dê a resposta, Gordon aparece pulando na janela e pedindo para que Jack coloque as mãos para cima. Logicamente Jack nega e pula na janela do restaurante, caindo na porta temporal.

CENA 19- SALA FECHADA-INT./TARDE

James diz que R.I.A.V.T. foi um total fracasso e que logo será condenado à prisão perpétua, a não ser que Jack seja preso antes disso. Por isso ele pede que Gordon monte uma equipe para capturarem Jack. Com prontidão, Gordon aceita.

CENA 20- CORREDOR-INT./DIA

Gordon, juntamente com Joel, está escolhendo a dedo quem irá participar da operação para capturar Jack. Apenas 7 são escolhidos para acompanharem Gordon e Joel.

CENA 21- ESTRADA-EXT./PASSADO-TARDE

A câmera está focando no carro. Uma paisagem de fundo vai contrastando com o pôr do sol e a sombra do carro, quando, de repente, o carro explode. O vulto de Jack vai se aproximando de Gordon, matando aqueles que estão à sua frente. Ele sussurra algo no ouvido de Gordon e desaparece.

CENA 22- CENTRAL DE COMUNICAÇÕES DO R.I.A.V.T- INT./DIA

James questiona o porquê de tantas notícias e fatos distorcidos no futuro, diz que Jack parou de se locomover pelo tempo e que deveriam ir buscá-lo o mais rápido possível.

CENA 23- UM LUGAR ANGELICAL-EXT./FUTURO-DIA

Jack está parado contemplando o futuro. Gordon e Joel aparecem e pedem que Jack se renda. Ele se ajoelha e diz que o futuro é lindo, porém os humanos não o mereciam, e que a raça humana deveria ser extinta. No lugar de algemá-lo, Gordon o abraça e o chama de meu filho. Jack, surpreso, lembra a cena 3, 14.3 e 14.6, sendo revelada a face de Gordon. Jack o abraça e mata Gordon. Pega sua arma e olha fixamente para Joel e se afasta. Joel corre para os braços de Gordon e se pergunta o porquê disso e como alguém faria isso. Gordon revela a Joel que ele é irmão de Jack. Cenas 14.2 e 14.5 revelando Joel como o outro andróide.

CENA 24-PRAÇA- EXT./NOITE

Joel atende à ligação de Gordon, que, com voz de choro, fala como se fosse a última vez que fossem se falar.

CENA 25- UM LUGAR ANGELICAL-EXT./FUTURO- DIA -chuva

Joel avança contra Jack e o derruba no chão. Depois desfere vários socos contra ele. Lágrimas vão escorrendo do rosto de Joel, que, ao ver seu irmão, para com os golpes. Joel grita.

CENA 26-PALANQUE-EXT./DIA

Uma comemoração é feita para celebrar o feito de Joel e homenagear a morte de Gordon. James chama Joel.

CENA 27-LABORATÓRIO-INT./DIA

O corpo de Joel aparece desmontado, James está guardando as partes de Joel numa cápsula e a tranca, bota nela um selo de lixo e, logo após, bebe um gole de seu champanhe e diz a si mesmo: “Isso, sim, foi um marco na história”.

ANEXO G – ESCALETA DO ALUNO 2

CENA 1- CORREDOR DA ESCOLA- INT./TARDE

Close nas costas de uma menina. A câmera vai subindo lentamente, até que a menina vira o rosto. A câmera não mostra o que a garota olha. Ela muda de expressão e continua seu caminho.

CENA 2- PÁTIO DA ESCOLA- INT./DIA

A câmera mostra Lance comendo seu lanche enquanto observa os vários grupos de amigos, dos quais não participa.

CENA 3- SALA DE AULA DO NONO ANO DA ANTIGA ESCOLA – INT./DIA

O Professor começa a citar os alunos que foram destaque em todas as matérias, do pior ao melhor. Lance, sem perceber, foi o último a ser chamado, logo, foi o melhor. Todos o aplaudem como sinal de respeito.

CENA 4- PÁTIO DA ESCOLA- INT./DIA

Foco no rosto de Lance. A câmera vai se afastando de seu rosto lentamente. Ele pensa: “Meu Deus...Eu tenho que me tornar alguém popular esse ano! Quero atenção e mostrar como sou interessante”.

CENA 5- CORREDOR DA ESCOLA- INT./DIA

Lance anda determinado a cumprir sua missão quando esbarra em Calíope, uma menina que ele conhecia apenas de vista. Ela o ajuda a levantar e o abraça. Lance encara aquilo como uma declaração e começa a pensar como vai conquistá-la. Um garoto maior esbarra em seu ombro.

CENA 6- SALA DE AULA- INT./DIA

Lance observa Calíope e todos os seus movimentos.

CENA 7- LUGAR ROMÂNTICO DO PÁTIO DA ESCOLA – INT./DIA

Foco num buquê de flores. A câmera vai se afastando, revelando Lance segurando o buquê e observando Calíope abraçada com o garoto maior que havia esbarrado nele semana passada.

CENA 8- CORREDOR DA ESCOLA- INT./DIA

A garota da cena 1 vai em direção a uma multidão enorme, mas antes ela olha para trás, com olhar de decepção. Ela retoma seu caminho com uma feição triste.

CENA 9- QUARTO DE LANCE- INT./ NOITE

Lance está usando seu computador. Foco na tela que mostra a barra de pesquisa: “como consertar coração partido”. É possível ouvir sua mãe recebendo seu pai em casa.

CENA 10- COZINHA DA CASA DE LANCE- INT./NOITE

Lance apenas observa sua mãe e seu pai conversando. A câmera foca rapidamente nos pais, a câmera volta para onde Lance deveria estar, porém, não há ninguém.

CENA 11- QUARTO DE LANCE- INT./MADRUGADA

“Se eu for famoso, com certeza serei o mais popular”, dizia Lance enquanto criava uma conta para fazer vídeos, porém, sem querer, ele aperta o botão “ao vivo” sem saber.

CENA 12- PÁTIO DA ESCOLA- INT./DIA

Lance avista uma multidão ao redor de um colega assistindo um vídeo. Câmera foca no rosto aflito dele. Lance percebe que é o seu vídeo. Sem entender nada, ele tenta perguntar a alguém, porém todos o ignoram por sua presença quase inexistente e por sua voz baixa.

CENA 13- SALA DE AULA- INT./DIA

Lance continua aflito pensando como será quando o reconhecerem.

CENA 14- QUARTO DE LANCE- INT./DIA

Chegando em casa, Lance liga o computador e deleta o vídeo. “Eu sou puro demais para a fama me corromper”.

CENA 15- RUA DA CASA DE LANCE- EXT./NOITE

Lance passeia pela rua e fica observando os fogos de artifício no céu estrelado. “O ano se passou e eu ainda não sou popular”.

CENA 16- CORREDOR DA ESCOLA- INT./DIA

A câmera foca no rosto da garota das cenas 1 e 8. Sua expressão é de frustração misturada com tristeza. Ela avista a multidão cada vez mais próxima. Ela decide entrar de vez na multidão.

CENA 17- PÁTIO DA ESCOLA- INT./DIA

A câmera foca em Lance comendo seu lanche, enquanto observa os grupos de amigos dos quais não participa.

CENA 18- SALA DE AULA- INT./DIA

Foco no professor que comenta sobre uma breve viagem que a escola irá realizar com os alunos do segundo ano.

CENA 19- ENTRADA PARA A SALA DE LANCE- INT./DIA

Há uma menina distribuindo convites a todos que iam saindo da sala. Lance, ao receber, começa a ler: “Você está convidado a minha festa de quinze anos! Por favor, venha!”. A festa era de Beatriz, uma das meninas mais populares. Foco no rosto alegre de Lance. “Meu primeiro convite! ”.

CENA 20- LADO DE FORA DA ESCOLA- EXT./DIA

Lance observa todos os alunos entrando, organizadamente, no ônibus que os levará ao passeio. Foco no rosto alegre de Lance, que está feliz por seu primeiro passeio.

CENA 21- PONTO DE ENCONTRO DOS ALUNO- EXT./DIA

O professor fala que, depois de três horas, todos os alunos deverão se encontrar no lugar marcado. Todos formam duplas, menos Lance, que foi ignorado.

CENA 22- MERCADO- INT./DIA

Lance procura algo comestível, até que chega um jovem desconhecido que diz: “Você é o cara daquele vídeo famoso da internet? Que o cara fica fazendo nada nos vídeos?”. Foco no rosto de Lance nervoso. Ele tenta mentir dizendo que não, mas o homem não acredita e chama seus amigos para verem a tal celebridade.

CENA 23- SEQUÊNCIA DE CENAS

23.1 - Lance com os jovens numa montanha-russa.

23.2 – Os garotos estão num “Laser Tag”.

23.3 – Os jovens estão no carrossel.

CENA 24- PONTO DE ENCONTRO DOS ALUNOS- EXT./ DIA

Lance é um dos últimos a chegar com seus amigos. Eles se despedem rindo e dizendo que vão se encontrar no dia seguinte.

CENA 25- LADO DE FORA DO COLÉGIO- EXT./NOITE

Foco no rosto triste (porém cômico) de Lance ao perceber que nunca mais veria seus amigos.

CENA 26- SALA DE AULA- INT./DIA

Beatriz aparece na sala avisando que sua festa será na semana posterior.

CENA 27- CORREDOR DO COLÉGIO- INT./DIA

A garota das cenas 1, 8 e 16 já está desorientada no meio da multidão, que cada vez mais vai a sufoca.

CENA 28- FESTA DE BEATRIZ- INT./DIA

Lance se aproxima dos grupos de amigos para tentar se enturmar, mas não tem sucesso. Ele vai à mesa de lanches para relaxar. Foco nos olhos cheios de determinação de Lance que alveja Beatriz para tentar se enturmar, porém ele acaba esbarrando em uma menina. Os dois olhares se cruzam, e a garota pede desculpa, levantando-se. Foco nos olhos de Lance que nunca viu a menina. Ele a impede de ir e os dois se apresentam. A menina é Clarice. Durante a conversa, é revelado que ela, assim como ele, é invisível. Ela também diz que não liga se outros a enxergam ou não. “Às vezes, algumas pessoas não merecem ver o quão legal somos. Prefiro não ser olhada do que ter um bando de olhares falsos me observando”. No final da festa, os dois fazem a promessa de que irão se encontrar de novo.

CENA 29- RUA DA CASA DE LANCE- EXT./NOITE

É ano novo e Lance continua pensando em Clarice. “Eu quero ser popular?”

CENA 30 – SEQUÊNCIAS DE CENA

- 30.1 – Lance procura Clarice no intervalo.
- 30.2 – Lance procura a menina no fim da aula.
- 30.3 – Clarice procurando Lance no intervalo.
- 30.4 – Clarice procurando o garoto no fim da aula.
- 30.5 – Professor parabenizando os alunos pelo ano letivo.

CENA 31 – CORREDOR DO COLÉGIO- INT./DIA

Lance procura desesperadamente Clarice, mas acaba entrando numa multidão que mais parecia uma manada de bois. Clarice esbarra nele, mas logo vai desaparecendo em meio à multidão. Como um último ato, Lance, vencendo sua timidez, grita por Clarice. A câmera faz uma panorâmica mostrando os olhares da multidão. Lance não queria ser visto daquela forma e faz um discurso dizendo como todos os que são vistos como “estranhos” são excluídos. A multidão, com um olhar de culpa, abre caminho para Lance.

CENA 32 – ENTRADA PRINCIPAL DO COLÉGIO- EXT./DIA

Lance avista, no final do corredor de pessoas, Clarice que o chamava. Ele corre até ela e pede desculpa pela demora. Ela o chama de idiota e pede para esquecer isso. Os dois vão embora. A câmera sobe e aponta para o céu.

“Não precisamos ser populares, quem liga para isso?”

ANEXO H – ESCALETA DO ALUNO 3

A CAM passa devagar pelo corredor de uma escola.

CENA 1- EXT. CORREDOR- DIA MÚSICA SUAVE.

Uma mão bate na janela da sala e VLAD (15), sai da sala com um pirulito MÚSICA DE “SWEET DREAMS”.

CENA 2- EXT. ESCADA- DIA

Vlad desce as escadas falando ao celular com FRANKY (15), que grita com ele por não o ter chamado para aquela missão.

CENA 3- EXT. RUA- DIA

Vlad chama um táxi e vai para casa. CENA 4- INT. CASA DO VLAD- NOITE

Vlad faz uma videoconferência com SHI (18) e diz que tudo já está acabado, Shi diz que, no dia seguinte, quer falar com ele e com o Franky.

CENA 5- INT. SHOPPING- DIA

Vlad e Franky estão reunidos e recebem uma ligação de Shi que fala para os dois matarem alguém, BARTOLOMEO KATO (14). Vlad e Franky ficam assustados com a sua vítima, porém, mesmo assim, aceitam a missão.

CENA 6- INT. ENTRADA DO SHOPPING- DIA

Após a conversa com seu chefe, Vlad e Franky discutem sobre o que fazer quanto a isso, já que Bartolomeo é o melhor amigo de Vlad. Eles chegam à conclusão de que é só contarem ao chefe que o mataram e estaria tudo resolvido.

CENA 7- EXT. ESTACIONAMENTO DO SHOPPING- DIA

Vlad e Franky recebem outra ligação de Shi, que diz querer ver a morte de Bartolomeo pessoalmente para que não restem dúvidas quanto ao ocorrido. Os dois ficam assustados e Franky diz que eles irão fazer o melhor show para seu chefe e que não haverá erros. Quando Shi termina a ligação, Vlad e Franky batem a cabeça no carro a sua frente e vão embora pensando em uma solução para esse problema.

CENA 8- INT. PÁTIO DA ESCOLA- DIA

Vlad e Franky se encontram no pátio da escola e fazem uma ligação para seu chefe. Ao atender a ligação, os dois dizem ao chefe que a vítima anda sempre cercada de seguranças e que é impossível chegar perto dele. Shi responde dizendo que eles que foram capazes de assaltar um banco cheio de policiais e saíram ilesos. Disse também que deviam fazer jus aos codinomes, Vlad é o Cirurgião da Morte e Franky, o Déspota de Ferro, e desliga o celular na cara deles dando a entender que está zangado. Os dois, vendo que o plano não

funcionou, ficam andando para um lado e para o outro pensando no que fazer.

CENA 9- INT. CASA DO VLAD- NOITE

Vlad e Franky conversam em um aplicativo de mensagens, trocando ideias em busca de um novo plano. Franky diz para Vlad que ele deve contar toda a história a Bartolomeo, Vlad diz que é melhor não, pois ele pode contar sobre a organização para alguém ou para a polícia. Mas Franky acaba convencendo-o disso e decidem ir para a casa de Bartolomeo pela manhã.

CENA 10- EXT. CASA DO BARTOLOMEO- DIA

Vlad e Franky, a dupla, tocam a campainha da casa de Bartolomeo. Ao atender a porta, ele diz que é uma surpresa tê-lo em sua casa tão cedo e pergunta quem é aquele do lado de Vlad. Ele diz que é um amigo. Os dois entram.

CENA 11- INT. CASA DO BARTOLOMEO- DIA

A dupla se senta em um sofá grande e Bartolomeo em uma poltrona. Ele pergunta o que vieram fazer em sua casa numa hora como aquela. Vlad mal consegue falar sobre o assunto, fica gaguejando, Franky então toma a iniciativa e diz que eles teriam de matá-lo. Vlad e Bart ficam boquiabertos. Vlad, pela calma com que ele falou e Bart, pela notícia assustadora. Este acaba desmaiando. Então Vlad diz que foi uma péssima ideia. Levam Bart, ainda desmaiado, para a cama. Franky pergunta o que vai acontecer quando seus pais chegarem em casa. Vlad diz que eles viajaram no dia anterior e que vão ficar fora por um longo tempo, então não teria problema algum eles ficarem lá. Os dois ficam lá a noite toda esperando Bart acordar.

CENA 12- INT. CASA DO BARTOLOMEO- DIA

Pela manhã, Vlad já tinha acordado e feito o café da manhã na casa de Bart, que ainda dormia na cama junto com Franky, até ele cair da cama e acordar, ir ao banheiro e depois para a sala jogar em um dos jogos de Bart.

CENA 13- INT. QUARTO DO BARTOLOMEO- DIA

Um tempo se passa até Vlad ir ao quarto de Bart e bater uma colher de pau em sua cabeça fazendo-o acordar instantaneamente. Ao acordar, ele pergunta o que aconteceu e Vlad conta tudo. Ele fica assustado e com medo, até Vlad reconfortá-lo dizendo que ninguém irá matá-lo, que tudo vai ficar bem e que é melhor ele ir comer ou vai desmaiar de novo.

CENA 14- INT. COZINHA- DIA

Os três se sentam à mesa e começam a comer a comida que Vlad preparou.

CENA 15- INT. SALA- DIA

Após o café da manhã eles se dirigem à sala e conversam sobre o problema em questão. Bart diz que viu em um filme um homem tomar uma substância inofensiva ao ser humano para simular a própria morte. Vlad e Franky ficam intrigados com a ideia e pesam em botá-la em ação. Bart também diz que alguém terá que pegar uma substância como aquela. Vlad diz que ele e Franky vão cuidar de tudo e Bart não precisa se preocupar com nada.

CENA 16- INT. BIBLIOTECA DA ESCOLA- DIA

Franky chama Vlad para tentar descobrir que substância é aquela. Depois de lerem vários livros da biblioteca, acabam descobrindo a planta mandrágora, cuja essência pode simular a morte.

CENA 17- INT. LAB. DA ESCOLA- DIA

A dupla vai até o laboratório da escola, procurando a planta, e acabam achando-a, porém não podem pegá-la, pois está sempre sendo guardada por um segurança que não deixa absolutamente ninguém chegar perto dela. Franky sugere que eles usem a “força”. Eles voltam logo depois com roupas diferentes das de antes e mascarados para conseguirem a planta. Ameaçam o segurança com uma arma de brinquedo, pegam a planta e vão embora.

CENA 18- INT. QUARTO DO VLAD- DIA

Vlad e Franky montam um “minilaboratório” e começam o trabalho de extrair a essência da mandrágora. Passam um bom tempo lá e saem com a essência em um frasco.

CENA 19- EXT. CASA DO BARTOLOMEO- DIA

A dupla chega na casa de Bart com a poção e a entregam a ele. Franky diz para ele estar no restaurante Rica Pancita às 18:00 sem atrasos.

CENA 20- INT. CASA DO VLAD- NOITE

Vlad faz uma videoconferência com Shi, diz que já está tudo pronto para a morte de Bartolomeo, que vai matá-lo de um jeito diferente, envenenado, e que é para ele estar no restaurante Rica Pancita às 18:30 se quiser ver o “espetáculo”.

CENA 21- INT. RICA PANCITA- NOITE

Vlad e Franky se disfarçam de garçons, Bartolomeo chega e se senta em uma das mesas, logo depois Shi chega e se senta em uma mesa ao lado dele.

CENA 22-INT. COZINHA DO RICA PANCITA- NOITE

Vlad coloca um pouco do poção na bebida de Bart e vai até a sua mesa.

CENA 23- INT. RICA PANCITA- NOITE

Franky se dirige à mesa de Shi para servi-lo enquanto Vlad serve a bebida envenenada a Bartolomeo. Ele desmaia, bate a cara na mesa. Os outros clientes se assustam. Franky diz que ele morreu engasgado e todos ficam um pouco mais calmos. Vlad solta uma bomba de fumaça e ele, Franky e Bart desaparecem. Seu chefe fica satisfeito e vai embora.

CENA 24- INT. CARRO- NOITE

Os três comemoram juntos a vitória e o plano bem-sucedido enquanto vão descansar na casa de Bartolomeo.

CENA 25- INT. ESCRITÓRIO DO SHI- DIA

Shi ainda desconfia do que aconteceu, então manda um de seus espiões investigar sobre o caso.

CENA 26- INT. CORREDOR EM FRENTE AO ESCRITÓRIO DO SHI- DIA

Vlad escuta toda a conversa de Shi e seu espião e conta tudo por meio de um aplicativo de mensagens a Bart e Franky o que ouviu para fazerem algo a respeito, para bolarem um novo plano.

CENA 27- INT. CASA DO BARTOLOMEO- DIA

Os três se reúnem e começam a discutir sobre o que fazer, já que agora todos eles correm perigo. Bart propõe que eles armem um falso funeral para enganá-lo. Vlad e Franky concordam com o plano e começam a botar ele para funcionar.

CENA 28- INT. GARAGEM DA CASA DO BARTOLOMEO- DIA

Vlad, Franky e Bart fizeram de tudo para parecer um funeral de verdade, contrataram pessoas para se passarem por amigos e parentes de Bart, colocaram um colete à prova de balas nele caso qualquer coisa acontecesse e fizeram uma decoração de velório.

CENA 29- INT. QUARTO DO PRIMEIRO ANDAR DA CASA DE BARTOLOMEO- DIA

Vlad e Franky se escondem, para não serem vistos pelo espião, e ficam observando a movimentação do falso funeral. Vlad resmunga por ter gastado todo seu salário do mês com figurantes.

CENA 30- INT. GARAGEM DO BARTOLOMEO- DIA

O espião chega em uma moto, vestido com uma jaqueta preta entra no funeral de capacete para não ser reconhecido e para certificar-se de que está morto dá cinco tiros em Bart. Todos fogem correndo. O espião também vai embora para contar que já está tudo resolvido ao chefe. Bart não sente nada e saiu ileso.

CENA 31- INT. COZINHA DO BARTOLOMEO- NOITE

Os três comemoram a vitória absoluta comendo pizza. Vlad e Franky sugerem que Bart faça parte da Máfia Geek junto com eles. Bart aceita.

CENA 32- INT. ESCRITÓRIO DO SHI- DIA

Vlad e Franky apresentam Bartolomeo como Cesar para Shi. Dizem que ele quer muito entrar para a organização. Shi aceita e diz precisa de três guardas pessoais e que eles são perfeitos para o papel. Os três ficam entusiasmados com a notícia e aceitam a proposta. Shi os nomeia como Trio Calafrio.

MUSICA “WAKE UP” DE ONE PIECE.

ANEXO I – ESCALETA DO ALUNO 4

FADE IN

1 - INT. SALA - DIA

MALU (13) e DANIEL (15) estão em uma das salas se beijando. As luzes estão apagadas. 2- 2 - EXT. CORREDOR – DIA

Malu e Daniel saem da sala arrumando a blusa que está amassada. Vão até os amigos. 3-

EXT. 3 - QUADRA – DIA

Os amigos estão conversando quando Malu chega. Logo depois Daniel chega e eles decidem jogar o jogo da garrafa. Quando a garrafa cai em Daniel, ele escolhe verdade. O desafiador pergunta se é verdade que ele e Malu estão ficando, ele mente e diz que jamais ficaria com ela.

4 - INT. SALA – DIA

Malu e Daniel discutem. Ela diz que não vai ficar com ele enquanto o garoto não assumir para os colegas. Daniel responde “está certo”.

5 - EXT. COLÉGIO – DIA

Malu chega na escola e Daniel está na porta do colégio beijando outra garota. Malu vê a cena e seus olhos se enchem de lágrimas. Ela dá meia volta e vai para a casa da amiga JU.

Daniel, enquanto está beijando a garota, chama-a de Malu.

6- EXT. PORTA DA CASA DA JU – DIA

Ju abre a porta da casa e se depara com Malu, que em prantos, cai em seus braços. Ju leva a garota para dentro de casa.

7 - INT. QUARTO DA JU – DIA

Malu está com a cabeça deitada no colo de Ju, que está passando a mão na cabeça da amiga tentando acalmá-la.

8 - INT. QUARTO DE DANIEL – NOITE

A garota que Daniel estava ficando tenta seduzi-lo. O garoto a empurra e sai do quarto.

9- EXT. CASA DA MALU – NOITE

Daniel bate na porta da casa da Malu. Após um tempo, ela atende. Malu se assusta com a visita. Daniel diz que a quer de volta e ela diz “Só lamento”. Fecha a porta na cara de Daniel.

10- INT. CAFETERIA – NOITE

Daniel entra e vai direto para mesa onde Ju e MELISSA estão sentadas. Ele senta e diz que precisa da ajuda delas para reconquistar a Malu. Elas ficam com um pouco de receio no começo, mas depois percebem que ele tem boas intenções.

11- EXT. FACHADA DO COLÉGIO – ENTARDECENDO

Vários alunos estão saindo da escola. A fachada está lotada. Daniel aparece com um violão cantando a música “Te assumi pro Brasil”. Ju e Melissa estão atrás dele, uma delas está segurando um buquê. Malu fica chocada, Daniel fica na frente dela cantando. Nesse momento já se formou uma roda de alunos ao redor do casal. Ao terminar de cantar a música entrega o violão para Ju e pega o buquê com Melissa. Entrega o buquê para Malu e se ajoelha. Tira uma caixinha do bolso. Malu está chorando. Ele abre a caixinha e aparece um anel. Malu beija o garoto. Todos em volta batem palmas.

FADE OUT

ANEXO J – ESCALETA DO ALUNO 5

Cena 1- tela preta

Nada além de uma tela preta que vai clareando, com o barulho de um monitor cardíaco avisando a morte de alguém.

Cena 2- casa 1/quarto de Ana- INT/dia

Ana Maria desliga o despertador de seu celular, que emitia o barulho do monitor cardíaco. Cena 3- casa 1/ sala- INT/dia

Daniel tomando café. Ana entra e pega uma toalha de cima da mesa, derrubando uma foto de Daniel, Melissa e Ana.

Cena 4- Rua- EXT/ dia

Ana e Alex caminhando juntos e conversando sobre suas famílias. Cena 5- Delegacia/escritório de Daniel- INT/dia

Daniel sentado com uma garrafa de whisky na mão, que esconde ao ver alguém na porta. Um policial entra e pede para Daniel dar uma olhada em um certo suspeito.

Cena 6- delegacia/ sala de interrogação- INT/dia

Daniel conversando com o suspeito. Se exalta quando ele fala em Melissa e a garrafa na sua sala.

Cena 7-prédio/ escritório- INT/dia

Ana em uma entrevista de emprego. O chefe na fala se ela passou ou não, mas dá a entender que ela falhou.

Cena 8-prédio/corredor- INT/dia

Ana recebe uma mensagem de Daniel pedindo para falar com ela. Cena 9- rua- EXT/dia

Ana entra no carro e vai embora. Uma mulher misteriosa sai de uma loja. Outra pessoa, dentro de um carro, tira uma foto dela.

Cena 10- delegacia/ escritório de Daniel- INT/ dia

Ana entra e Daniel está sentado. A garrafa está visível, mas ela não nota ainda. Daniel fala que não mandou mensagem nenhuma. Ana nota a garrafa e os dois brigam.

Cena 11- casa 1- EXT/tarde

Ana nota que a porta está destrancada

Cena 12- casa 1/sala- INT/dia

Tem uma carta e uma foto em cima da mesa. Ana abre a carta e observa a foto.

Cena 13- casa 1/cozinha- INT/ noite

Daniel entra. Ana sentada em uma cadeira, paralisada. É revelado que a mulher misteriosa pode ser Melissa. Ana e Daniel brigam.

Cena 14- casa 2- EXT/noite

Ana bate na porta e Alex abre. Ana entra.

Cena 15- casa 2/ sala-INT/ noite

Sebastian está sentado comendo e vendo tevê. Ana e Alex vão para a cozinha.

Cena 16- casa 2/cozinha- INT/noite

Ana fala sobre a carta e a foto. Alex reconhece a loja e diz que pode levar ela lá no dia seguinte.

Cena 17- loja- EXT/dia

Ana e Alex em frente da loja.

Cena 18- loja- INT/dia

Ana conversa com Carlos (o vendedor) sobre a mulher da foto. Ele fala que o nome dela é Clarice, mas só sabe isso.

Cena 19- Rua- EXT/dia

Ana e Alex caminham e veem Clarice um pouco mais adiante. Eles a seguem, mas ela desaparece.

Cena 20- Casa de Clarice- INT/dia

Clarice tira seus óculos e os põem perto de uma foto de Ana, Daniel e Melissa.

Cena 21- casa 1/sala- INT/tarde

Ana sentada com o celular na mão e o contato do pai selecionado. Ela escuta um barulho vindo da cozinha.

Cena 22- casa 1/cozinha- INT/ tarde

Close em uma janela aberta. Ana pega uma faca.

Cena 23-casa 1/ quarto de Ana- INT/ tarde

Ana entra no quarto. O invasor a pega, tenta sufoca-la e fala que Carlos o mandou. Ana enfia a faca na barriga do invasor e liga para seu pai.

Cena 24- Rua- EXT/noite

Carros dá polícia e uma ambulância ao redor dá casa 1. Ana conversando com Daniel. Alex chega, deixando escapar que eles foram atrás de Melissa. Daniel fica furioso.

Close no rosto de Clarice, que estava no fundo. Ela sai.

Cena 25- loja- INT/ dia

Ana confrontando Carlos. Ela sai e um homem misterioso entra.

Cena 26- Rua-EXT/dia

Ana entrando no carro. No momento em que ela sai, é possível ouvir uma bala.

Cena 27- casa 1/sala- INT/noite

Ana sentada vendo tevê. A matéria é sobre a morte de Carlos. Alguém bate na porta. Ana abre era Clarice na porta. Ela entra com pressa. Clarice revela ser Melissa. Ana e ela brigam. Alex entra e começa a falar seu plano.

Cena 28- carro- INT/dia

Lembrança da cena 9, dessa vez, é possível ver Alex tirando a foto.

Cena 29- beco- EXT/tarde

Alex conversando e pagando o invasor dá cena 23.

Cena 30- casa 2- INT/dia

Alex colocando uma roupa preta, uma jaqueta preta e uma arma com seu pai.

Cena 31- loja- INT/dia

Lembrança da cena 26, com Alex dando o tiro.

Cena 32- casa 1- INT/noite

Ana e Melissa são ameaçadas por Alex, que tira uma arma de baixo da camisa. Sebastian e outros 5 homens chegam. Ana aperta um botão em baixo da mesa.

Cena 33 - delegacia/escritório do Daniel- INT/noite

Daniel está olhando a garrafa de whisky. Uma mensagem chega em seu computador.

Cena 34- delegacia/ sala principal- INT/noite

Daniel sai de sua sala e ordena que todas as viaturas disponíveis vão para sua casa.

Cena 35- casa 1/sala-INT/noite

Alex e Sebastian discutem. Alex atira em Sebastian. Um de seus capangas apaga Melissa. Daniel chega e acorda Melissa. Ana não está lá.

Cena 36- galpão- INT/ noite

Ana amarrada. Alex começa a falar porque está fazendo isso.

Cena 37- Rua-EXT/noite

Lembrança do dia dá morte da mãe e da irmã de Alex. Os três estão em um carro. Atravessando o sinal, outro carro bate neles. Alex vê Daniel saindo do outro carro, confuso e visivelmente bêbado.

Cena 38- hospital- INT/dia

Alex conversa de seu depoimento para Daniel, mencionando que ele foi o culpado.

Daniel o ameaça.

Cena 39- escola- EXT/dia

Alex sentado, sozinho. Ana e Melissa passam, falando de Daniel.

Cena 40- escola- EXT/tarde (dia seguinte)

Melissa deixa sua bolsa em cima de uma mesa para ir atrás de Ana. Alex coloca drogas e armas na bolsa, depois dá o endereço de Melissa para a polícia.

Cena 41- velha casa do Alex- INT/noite

Alex sorrindo enquanto vê a notícia do desaparecimento de Melissa. Também são mencionadas as armas e as drogas.

Cena 42- galpão- INT/noite

Ana vê um caco de vidro no chão. Também tem uma pedra. Ela alcança o caco.

Cena 43- Rua-EXT/tarde

Lembrança do dia em que Ana e Daniel se mudaram. Nenhum deles reconhece Alex.

Cena 44-galpão- INT/noite

Ana se desamarra e joga a pedra em Alex.

Cena 45- galpão-EXT/noite

Ana sai correndo e encontra a polícia, junto de Daniel e Melissa. Junto de um policial, Ana vai pegar Alex.

Cena 46- galpão- INT/noite

Alex sumiu. O policial que estava com Ana é baleado

Cena 47- galpão- EXT/noite

Melissa escuta o tiro. Pega uma arma e vai ver.

Cena 48- galpão- EXT/noite

Ana pega a arma do policial. Alex reaparece. Ana atira, mas erra. Alex atira em sua cabeça. Melissa entra e atira em Alex. Daniel e alguns policiais entram.

Cena 49-hospital- INT/noite

Ana está em uma maca. A tela escurece e o barulho de monitor cardíaco começa a parar, encerrando o filme

ANEXO K – ROTEIRO DO ALUNO 1

FADE IN

1.EXT CIDADE DESTRUÍDA-TARDE

FOCO no suor descendo na cara de um HOMEM que ficará indefinido, ele para, olha para trás.

HOMEM
(Gritando com raiva)
Maldito seja!!!

2.INT. SALA FECHADA-NOITE

Vários líderes de países discutem arduamente um tema. GORDON chega até JOEL.

GORDON

Grande homem!!! Que dia hein rapaz? Logo, logo a gente vai poder colocar um pouco de paz nesse mundo, hein?

JOEL

Sim, sim mas espero que isso não caia em mãos erradas.

Eles são interrompidos por LISIE, que está animada com a recente notícia.

LISIE

Pessoal, é incrível! O projeto R.I.A.V.T foi aprovado!!! Logo, logo poderemos ter a oportunidade de viajar no tempo, só que quem fará isso serão androides com inteligência artificial, por isso a sigla R.I.A.V.T, Robôs de Inteligencia Artificial para Viagens Temporais

JAMES chega na sala onde eles estão e abraça Gordon.

JAMES

Isso é um marco na história Gordon.

3. INT. LABORATÓRIO-NOITE

FOCO no corpo de um homem, porém seu rosto não é deixado à mostra, ele abre a CABINE e dela SAI JACK, o homem e Jack se abraçam.

4. INT. SALA DE REUNIÕES - DIA

James, Gordon, Joel e Lisie estão presentes nessa sala discutindo com as maiores potências econômicas para que o R.I.A.V.T seja aceito.

JAMES

Ora, rapazes, vejam bem, com o R.I.A.V.T aprovado, poderemos acabar com a violência da terra, resolver crimes "impossíveis" e etc. Façamos assim, os que estão apoiando o R.I.A.V.T levantem a mão.

Os presidentes levantam a mão, o projeto é aceito pela maioria dos países, porém os que negaram pedem a palavra.

PRESIDENTE DO EUA

Faça o que quiser James, mas tudo o que ocorrer, seja isso bom ou mal, toda a culpa será jogada somente em você!

James acena com a cabeça, ele aperta a mão dos representantes dos países envolvidos, James dispensa Joel e o restante dos países. Antes que Joel SAIA da sala de reuniões, Lisie o impede.

LISIE

Joel, o que me diz de sairmos juntos? Vamos ao parque, passear, andar vai ser legal

JOEL

Tá bom, mas não entendo o por quê

5.EXT. PRAÇA - DIA

Lisie e Joel andam pelo parque, admirando as paisagens e rindo das coisas mais aleatórias possíveis. Os dois conversam sobre a atual situação da ONU, e sobre o projeto R.I.A.V.T

LISIE

Joel, você acha que esse R.I.A.V.T é mesmo seguro? Há diversas probabilidades de rupturas temporais, podemos mudar muito o futuro, podemos destruí-lo tenho medo só de pensar.

JOEL

James sabe o que faz, se Gordon estiver comandando, tudo dará

certo.

6.INT. LABORATÓRIO - DIA

Um INSPETOR passa pelos 30 andróides escolhidos para o R.I.A.V.T, revistando-os minuciosamente.

INSPETOR

Lixos de metais, acham mesmo que podem chegar às terras dominantes dos homo sapiens sapien? Serão jogados no lixo, isso sim!

E ele continua passando, chutando e descartando-os. Logo, dos 30, sobram apenas dez.

INSPETOR

Tirem esses daqui da minha frente.

Jack os segue por pura curiosidade.

7.INT. SALA FECHADA - DIA

Jack olha pela PORTA o inspetor desmontando os andróides. Jack vê seus irmãos morrerem. Assustado, ele tenta fugir, o inspetor percebe.

INSPETOR

Quem está aí? Olha só o que temos aqui, me acompanhe, rapaz!

O inspetor SAI da sala segurando Jack pelo braço.

8.INT. CORREDOR - DIA

O inspetor vai levando Jack violentamente pelo braço, Jack não faz nada.

INSPETOR

Mas se depender de mim, você terá o mesmo destino que os outros!

O inspetor ENTRA no LABORATÓRIO.

9.INT. LABORATÓRIO - DIA O inspetor joga Jack no chão

INSPETOR

Por que ele não está no lixo como deveria ser? Quem ele acha que é?

GORDON

O comandante que irá organizar o

primeiro batalhão do R.I.A.V.T.

O inspetor e Jack se olham. Os dez andróides abrem a porta temporal e passam por ela, Jack é o último a passar.

10.EXT. PRAÇA - TARDE

Joel e Lisie passeiam pelo parque. Até que param e ficam se encarando. Ela vai lentamente se aproximando de Joel, que não entende por que Lisie está tão perto dele.

JOEL

Você tá bem, Lisie? Quer um copo de água?

LISIE

N-Não, apenas esqueça

Ela fica envergonhada, porém os dois voltam a caminhar pelo parque.

11.EXT. DESERTO, PASSADO - TARDE

As tropas procuram algo no chão, Jack se comunica com James.

JACK

James, perdemos nossa máquina, estamos procurando há horas, poderia me dar as coordenadas?

JAMES

Claro que sim... Elas já estão marcadas em seu dispositivo cheque-o, por favor.

Jack avisa sobre o comando de James e pede para que eles o sigam.

JACK

Anda, mais na frente é onde encontraremos a máquina.

12.EXT. DESERTO, PASSADO - NOITE

Eles chegam ao local das coordenadas indicadas e novamente Jack se comunica com seu chefe.

JACK

James, estamos no local marcado, mas não vejo máquina alguma.

JACK

(Gritando)

JAMES? JAMES?!?!?!?

Há uma interrupção na conversa, Jack pede para que os andróides o sigam para outro lugar.

JACK

Anda pessoal, talvez se voltarmos, eu posso ter um sinal melhor.

ANDROIDE

Não, já andamos demais por hoje, sugiro que passemos à noite aqui.

JACK

O.K, então, eu vou me afastar um pouco de vocês, mas já eu volto, vou ver se tenho sinal.

Jack se afasta do grupo, ele escuta alguém falando no rádio.

GORDON

Saia daí o mais rápido possível garoto, você está prestes a testemunhar os ataques de HIROSHIMA e NAGAZAKI. Corra!

JAMES

Mas, por que você me mandou aqui?! Você sabia disso? Meus irmãos irão morrer!

Novamente há uma interrupção na chamada, Jack corre para avisar seus irmãos.

JACK

Pessoal, anda se vocês ficarem aqui irão morrer, rápido!!!

ANDROIDE

Que hipérbole, hein cara, relaxa um pouco, não vamos sair daqui até amanhã

Jack corre para o mais longe possível.

13.EXT. PRAÇA - NOITE

Joel aparece com dois sorvetes, ele entrega um para Lisie.

LISIE

Obrigada, Joel

JOEL

De nada. É o mínimo que eu posso fazer para agradecer por esse passeio.

LISIE

Então você gostou? É que eu sempre me sinto tão sozinha, como se ninguém se importasse comigo.

JOEL

Vamos, deixe de drama sempre eu e Gordon estamos com você é só uma fase, vai passar.

LISIE

(Chorando)

D- Do que você está falando? Acha que eu estou fingindo?

Lisie se levanta e corre chorando, Joel olha para ela, ainda, tomando seu sorvete.

14.EXT CIDADE DESTRUÍDA-TARDE

Aparece em close suor escorrendo pela face do homem que ficará indefinido. Cenas 6,7,8 e 9 passam rapidamente. Ele para, olha para trás e começa a gritar.

HOMEM

(gritando com raiva)

Maldito seja!!!

O close lentamente vai se afastando, revelando um cenário destruído. Rapidamente um close na face de ódio de Jack. Ele liga para James

JACK

James? A culpa é sua, todos os meus irmãos estão mortos por que você fez isso?

JAMES

Você ainda está vivo? Que

engraçado. Enfim, vocês eram apenas testes, um outro batalhão está vindo para pegá-lo, fique ai, Hein.

Jack quebra o rádio com as mãos, e ri

JACK

P-Por que fizeram isso? Irmãos, eu juro vingança contra a raça humana!

15.SSEQUÊNCIA DE CENAS

- 15.1 - Jack aparece desmontado.
- 15.2 - Outro ANDROIDE e Jack estão sendo jogados no lixo.
- 15.3 - Alguém aparece entre o lixo e pega Jack e o outro androide.
- 15.4 - Jack aparece sendo montado.
- 15.5 - Jack é colocado em uma CÁPULA, e o outro androide noutra.
- 15.6 - A cápsula é aberta e Jack sai dela, abraçando quem o tirou de lá.

FUSÃO

Jack grita com todas as suas forças.

16.INT. CENTRAL DE COMUNICAÇÕES DO R.I.A.V.T - TARDE

James bate na mesa e chama Gordon.

JAMES

Quero que mande novas tropas para onde Jack está, pra já!

Gordon os junta e sem a mínima fiscalização os coloca na porta temporal, como James falou.

17.EXT. CIDADE DESTRUÍDA - TARDE

Jack vê vários androides passando, ele avança em direção a eles.

Tomando a ARMA de um androide, elimina todos que estão ali. Ele rouba a máquina do tempo deles.

JACK

Não se preocupem, meus irmãos, é para o bem de todos.

18.INT. RESTAURANTE - TARDE

Jack conversa com MARILYN MONROE.

JACK

Vamos, me acompanhe. Olhe ouvi falar que você será assassinada

hoje de noite. Se vier comigo,
poderei salvá-la!

MARILYN MONROE

N-Não sei o que dizer.

Antes que ela dê a resposta, Gordon aparece pulando na janela.

GORDON

A casa caiu Jack, mãos para cima!

JACK

Você é um tolo!

19.INT. SALA FECHADA - TARDE

James está numa sala com todos os envolvidos no projeto R.I.A.V.T.

JAMES

Senhores, é com imenso desgosto
que os informo que o projeto
R.I.A.V.T foi um completo
fracasso. Por conta disso, serei
condenado à prisão perpétua, a
não ser que Jack seja preso antes
disso. Por isso prometo uma
quantia em dinheiro a quem o
pegar primeiro. Conto com você,
Gordon.

Gordon acena com a cabeça.

20.INT. CORREDOR - DIA

Gordon, juntamente com Joel, está escolhendo a dedo quem irá
participar da operação para capturar Jack. Apenas 7 são escolhidos
para acompanhar Gordon e Joel.

GORDON

Acho que estamos prontos, hein
garoto.

Lisie vai até Joel e o abraça.

21.EXT. ESTRADA, PASSADO - TARDE

A câmera está focando no carro. Uma paisagem de fundo vai
contrastando com o pôr do sol e a sombra do carro, quando, de
repente, o carro explode. O vulto de Jack vai se aproximando de
Gordon, matando aqueles que estão à sua frente. Jack se aproxima
de Gordon.

JACK

(Sussurrando)

Eu os espero.

22. INT. CENTRAL DE COMUNICAÇÕES DO R.I.A.V.T. - DIA

JAMES

Osama Bin Laden presidente dos
EUA? China se alia com Brasil
para reconquistar a terra do polo
sul? Sexta guerra mundial prestes
a acontecer?

James põe as mãos na cabeça e liga para Gordon.

JAMES

Gordon, Jack parou de se mover.
Siga o caminho indicado em seu
dispositivo.

23. EXT. PRAIA, FUTURO - DIA

Jack está parado contemplando o futuro. Gordon e Joel aparecem por
detrás dele.

JOEL

Anda, se ajoelha. Ele se ajoelha,
começa a rir.

JACK

Olha que lindo, admirem essa paz
Tudo isso é maravilhoso. É um bom
futuro, eu admito, mas os humanos
não o merecem. Todas as guerras,
mortes e pecados, tudo deveria
vir em forma de castigo para os
humanos. Fome, desordem social e
ignorância é isso que os humanos
merecem.

GORDON

N-No que você se tornou, filho?

Gordon o abraça, Jack se levanta surpreso, relembra a cena 3, 15.3
e 15.6, sendo revelada a face de Gordon. Jack o abraça.

JACK

Eu me tornei morte, a destruidora
de mundos.

Jack mata Gordon, olha para Joel e se afasta. Joel corre para os braços de Gordon.

JOEL

P-Por que? Gordon, respire,
vamos, vamos você consegue! Por
favor fique comigo.

GORDON

Escute, Joel... assim como ele.
Jack é seu irmão. Assim como ele,
você é um androide

Cenas 15.2 e 15.5 revelando Joel como o outro androide.

24.EXT. PRAÇA - EXT. - NOITE

Lisie se levanta e corre chorando. Joel olha para ela. Ainda, tomando seu sorvete. Ele percebe que Gordon está ligando para ele, confuso, Joel apenas desliga seu celular.

25.EXT. PRAIA, FUTURO - DIA- CHUVA

Joel avança contra Jack e o derruba no chão. Depois desfere vários socos contra ele. Lágrimas vão escorrendo do rosto de Joel, que, ao ver seu irmão, para com os golpes.

JOEL

(Gritando)

POR QUEEEEEEE?!?!?!?!?

25.EXT. PALANQUE - DIA

Uma comemoração é feita para celebrar o feito de Joel e homenagear a morte de Gordon. James chama Joel.

JAMES

Venha aqui, Joel. Olhe, foi
prometido a Gordon que ele
receberia uma quantia em dinheiro
caso Jack fosse capturado. Venha
receber por ele.

Joel e James ENTRAM no laboratório

26.INT. LABORATÓRIO - DIA

O corpo de Joel aparece desmontado. James está guardando as partes de Joel numa cápsula e a tranca, bota nela um selo de lixo e, logo após, bebe um gole de seu champanhe e diz a si mesmo.

JAMES

Isso sim, é um marco na história

FADE OUT

ANEXO L – ROTEIOR DO ALUNO 2

1.EXT. - CORREDOR DA ESCOLA/TARDE

A CÂMERA mostra uma MENINA, que não fica em evidência, andando em ritmo lento. Ela se vira, mas logo continua seu caminho.

2.EXT. - PÁTIO DA ESCOLA/DIA

LANCE observa os grupos de amigos, dos quais não participa. CLOSE na cabeça de Lance.

FUSÃO

3.EXT. - ANTIGA SALA DE AULA DE LANCE/DIA

O PROFESSOR está com as PROVAS na mão.

PROFESSOR

Alunos, prestem atenção, aqui estão os resultados da nossa última avaliação. Para deixá-los nos nervos, vou falar os resultados do pior para o melhor, ok?...Amanda...Tiago...Lance.

Lance se levanta assustado.

PROFESSOR

Parabéns, Lance você foi o melhor! Todos, o aplaudam por favor!

Lance observa os alunos enquanto todos batem PALMAS para ele.

4.EXT. - PÁTIO DA ESCOLA/DIA

FOCO no rosto cheio de determinação de Lance.

LANCE

Cara, eu vô me tornar o mais popular esse ano!

5.EXT. - CORREDOR DA ESCOLA/DIA

Lance anda em direção ao bebedor, quando esbarra em CALÍOPE.

CALÍOPE

(pegando suas coisas no chão) Mil desculpas... tô tão confusa que nem te vi. qual seu nome mesmo? Nunca te vi por aqui.

LANCE

(com muita dificuldade) M-
mim...s-ser...Lan...ce

CALÍOPE

Er... Prazer, Lance...

Calíope continua seu caminho. a CÂMERA FOCA em Lance.

LANCE (V.O)

Ela tá apaixonada por mim!

CAIO esbarra em Lance.

6.EXT. - PÁTIO DA ESCOLA ESCOLA/TARDE

FOCO num BUQUÊ DE FLORES. A CÂMERA vai se afastando, revelando Lance segurando o buquê e observando Calíope e Caio abraçados.

7.EXT. - CORREDOR DA ESCOLA/TARDE

A garota da cena 1 vai em direção a uma multidão enorme, mas antes ela olha para trás, com olhar de decepção. Ela retoma seu caminho com uma feição triste.

8.EXT. - QUARTO DE LANCE/NOITE

9

Lance está em seu notebook. CLOSE na tela de pesquisa:"como consertar coração partido". SOM DE PORTA BATENDO, a MÃE DE LANCE está recebendo seu PAI.

CORTE DESCONTÍNUO

Lance está no notebook criando um canal de vídeos na internet.

LANCE (V.O)

Se me tornar famoso, serei popular.

Lance COMEÇA A GRAVAR ao vivo. Durante o vídeo, ele se arrepende e encerra a gravação, mas se esquece de remover o vídeo.

9.EXT. - PÁTIO DA ESCOLA/DIA

Lance vê uma multidão ao redor de um colega assistindo um vídeo. Ele reconhece que o vídeo é dele, com medo de que alguém possa o reconhecer, ele se afasta da multidão.

10.EXT. - QUARTO DE LANCE/TARDE

Lance está no notebook deletando seu vídeo.

LANCE

Sou puro demais para a fama me corromper.

11.EXT. - RUA/NOITE

Lance, frustrado, vê os fogos de artifício.

LANCE

Já passou um ano e ainda não sou popular...

12.EXT. - CORREDOR DA ESCOLA/TARDE

A garota da cena 1 e 7 está sentada no chão, como se estivesse esperando alguém.

GAROTA

Cadê aquele "baka"? Se eu ver ele de novo vô dar um soco nele. Ninguém deixa uma dama esperando...

13. EXT. - SALA DE AULA/DIA

PROFESSOR #2

Senhores alunos, vocês estão recebendo agora um convite de um passeio pela cidade que teremos agora no fim do mês...

LANCE (V.O)

Isso pode ser legal! Talvez seja popular em outros lugares!

14.EXT. - ENTRADA DA SALA DE AULA/DIA

BEATRIZ está entregando convites aos alunos.

BEATRIZ

Venha a minha festa de quinze anos! Vai ser aqui na escola, mais informações é comigo.

LANCE (V.O)

Dois convites num dia? Tô ficando popular...

15.EXT. - LADO DE FORA DO COLÉGIO/DIA

Lance está olhando os alunos entrando organizadamente no ônibus. FOCO no rosto feliz de Lance.

16.EXT. - PRAÇA/DIA 17

PROFESSOR #2

Alunos, depois que se passarem três horas, por favor, voltem aqui, se não, ficarão perdidos aqui... Formem duplas para serem parceiros.

Lance fica com uma garota que nunca tinha visto antes, CLARICE

CLARICE

Oi, eu sou Clarice, nunca tinha te visto antes. Você também é invisível? Invisíveis são pessoas que não são vistas, mas estão sempre lá, que nem eu, mas não é igual aos filmes.

LANCE

Que legal... então ninguém é capaz de nos ver? Isso é muito interessante.

CLARICE

Anda, vamos ao parque, lá temos dinheiro o suficiente.

17.EXT. - PARQUE/DIA

CLARICE

Anda! Lance você é muito lento, sabia?

LANCE

(ofegante)

Nunca precisei correr antes...Você que é muito rápida.

A CÂMERA mostra Lance e Clarice brincando e correndo.

18.EXT. - PRAÇA/TARDE

Clarice e Lance voltam rindo. Avistam os professores e alunos esperando os restantes.

LANCE

Isso foi muito louco. Você é bem animada.

CLARICE

(rindo)

Você que não é muito animado...
"baka".

Ambos riem.

CORTE CONTÍNUO

O ônibus chega e todos vão embora.

19.EXT - CORREDOR DO COLÉGIO/TARDE

Clarice se levanta e decide entrar na multidão.

CLARICE

(ressentida)

Tomara que ele esteja no outro
lado.

Clarice vai sumindo no meio da multidão.

20.EXT. - QUADRA DO COLÉGIO/NOITE

Durante a festa, Lance tenta se enturmar, sem sucesso.

LANCE

Droga... Com a Clarice foi tão
fácil. Será que ela não está
aqui?

Lance então começa a procurar por Clarice. E ele acaba esbarrando
nela na busca.

LANCE

Ah, então você veio. Eu tava
ficando solitário nessa festa.
Anda, vamos conversar em outro
lugar.

Eles acabam ficando em frente a quadra olhando todos que estão lá.

LANCE

Clarice, você não tem vontade de
sei lá, se tornar uma não
invisível, tipo, deixar de "não
existir"?

CLARICE

É claro que tenho, mas, eu já fui
popular uma vez e não gostei,

tipo, é muito chato. Eu prefiro muito mais não ser vista do que ter um milhão de olhares me julgando.

LANCE

Vamos fazer uma jura de dedinho: vamos nos encontrar de novo. ok?

LANCE E CLARICE

Eu juro!

21.SEQUÊNCIA DE CENAS

21.1 - Lance procura Clarice.

21.2 - Clarice procura Lance.

Por serem invisíveis, Lance e Clarice nunca se viam, mesmo estando no mesmo lugar.

22.EXT. - CORREDOR DO COLÉGIO-/TARDE

É o último dia de aula, Lance procura por Clarice, sem sucesso. Ele então decide entrar na multidão. No meio da multidão. ele vê ela, que vai sumindo cada vez mais.

LANCE

(gritando)
Clarice!

FOCO no rosto de Lance. LEGENDA: Ele venceu sua timidez. A CÂMERA passa pelos olhares da multidão.

LANCE

O que vocês estão olhando? Eu é que devia estar julgando vocês... tão sempre por aí pensando que são melhores do que os outros e desprezando seus próprios amigos como se fossem descartáveis. Se vocês vissem quem vocês desprezam, pensariam duas vezes antes de dizer que é estranho ou não.

A multidão, como forma de desculpa, abre caminho para ele passar.

23.EXT. - ENTRADA PRINCIPAL DO COLÉGIO/TARDE

CLARICE

Lance! Aff... melhor eu voltar
pra casa mesmo, nunca mais o
verei...

LANCE

Clarice, estou aqui! Desculpe a
demora...

Lance recebe um soco na cara de Clarice que derruba ele no chão.

CLARICE

(chorando)

Seu idiota... me deixou
esperando, pensei que nunca mais
o veria. Você demorou muito
sabia?

LANCE

(se levantando)

V-você que é muito rápida.

Os dois vão embora do colégio.

LANCE (V.O)

Clarice, você me fez ver a
verdade.

eu nunca quis ser popular. Ser
popular... quem precisa disso?

FADE OUT

ANEXO M – ROTEIRO DO ALUNO 3

1.EXT. CORREDOR-DIA

A CAM passa lentamente pelo corredor de uma escola. Uma mão bate na janela da porta da sala. VLAD(15) SAI da sala com um pirulito na boca.

2.EXT. ESCADAS-DIA

Vlad desce as escadas. FRANKY(15) liga para ele.

FRANKY

(Bravo)

Por que você não me avisou sobre a missão?! Nós somos uma dupla, sabia?!

VLAD

(Despreocupado)

Eu sei, Franky, mas é que eu já estava aqui por perto e resolvi fazer o que o chefe nos mandou fazer...

FRANKY

Ah, então tá. Até logo.

VLAD

Tá, tchau.

3.EXT. RUA-DIA

Vlad levanta a mão chama um táxi e SAI.

4.INT. CASA DO VLAD-NOITE

Vlad faz uma videoconferência com SHI(18).

SHI

(Rindo)

Muito bem, Vlad! Eu sabia que você faria a coisa certa!

VLAD

Sim, Shi-sama, a missão foi um sucesso.

SHI

(Sorrindo)

Sim! Você receberá seu pagamento
depois. Até.

VLAD

Tchau.

Vlad desliga seu notebook e SAI do quarto.

5.INT. SHOPPING-DIA

Vlad e Franky se encontram na praça de alimentação do shopping.

FRANKY

Por que você disse para eu vir
até aqui?

VLAD

Não fui eu, foi o chefe.

FRANKY

(Meio assustado)
O Shisama?!

VLAD

Exato.

FRANKY

Então por que ele nos chamou?

VLAD

Não sei. Ele só disse que iria
ligar.

O celular de Vlad toca. Ele atende.

SHI

(Contente)

Olá, meus queridos subordinados!

VLAD

Olá, chefe.

FRANKY

Olá, chefe-sama.

Bem, vou direto ao ponto. Pra variar quero que vocês matem alguém.

FRANKY

Hm...Isso será fácil.

VLAD

Concordo.

SHI

Se vocês dizem...

FRANKY

Chefe, poderia dizer logo quem teremos que executar?

SHI

Oh, sim. Bem, vocês terão de matar...Bartolomeo Kato.

VLAD

(Meio assustado)

Hum...O quê?!

FRANKY

(Olhando para Vlad)

Está bem, Shi-sama. Nós iremos fazer o que você nos mandou.

SHI

(Rindo)

Ótimo!

Shi termina a ligação.

VLAD

(Nervoso)

Por que você fez isso?! Ele quer que nós matemos, o meu melhor amigo, Bartolomeo!

FRANKY

(De braços cruzados)
Não se preocupe, Vlad! Se

nós tivéssemos dito que o Bartolomeo é seu amigo, aí sim teríamos problemas.

VLAD

Sim, mas eu não quero matá-lo!

FRANKY

Está tudo bem, não precisamos matá-lo.

VLAD

O quê?

FRANKY

Sim, é só dizer ao Shi-sama que nós o matamos.

VLAD

Hm...Pensando bem, até que faz sentido.

FRANKY

Bem, já que tudo tá resolvido, podemos ir embora.

VLAD

Sim, vamos.

6.EXT. ESTACIONAMENTO DO SHOPPING-DIA

Vlad se dirige a um carro à sua direita e Franky vem atrás dele. Shi liga novamente para o celular de Vlad.

VLAD

Hm...? Shi-sama?

SHI

Sim, sou eu.

FRANKY

O que aconteceu?

SHI

Só me esqueci de falar uma coisa sobre a missão.

VLAD

(Meio assustado)

S-sim, pode falar.

SHI

É que eu quero ver o Bartolomeo morrer, de perto, sabe...Para não restarem dúvidas.

Vlad e Franky se olham assustados.

FRANKY

Está bem, Chefe-sama! Nós faremos o melhor "show" pra você, não haverá erros!

SHI

(Sorrindo)

Assim espero, até.

Shi finaliza a chamada. Os dois se olham, se viram de frente para o carro e batem, ao mesmo tempo, suas cabeças nele. ENTRAM no mesmo carro e vão embora.

7.INT. PÁTIO DA ESCOLA-DIA

Franky e Vlad se encontram no pátio da escola.

FRANKY

E então? Por que me chamou aqui?

VLAD

Tive um plano, vamos fazer o Shi-sama mudar de ideia.

FRANKY

Como?!

VLAD

Sei lá, mas eu já tô ligando pra ele.

FRANKY

O quê?! Shi atende o celular.

SHI

Sim? O que é?

VLAD

Er...Sou eu Chefe, o Vlad.

SHI

Oh, sim, o que você quer?

VLAD

Bem...É sobre a missão.

SHI

O que tem ela?

VLAD

Bem, é que esse Bartolomeo é filho de um cara rico e anda com um monte de seguranças por perto.

SHI

Sim, eu sei, por isso vocês são os responsáveis por essa missão.

VLAD

Sim, mas...

SHI

(Com raiva)

Ora, não me venha com um "mas"! Vocês dois já passaram por muita coisa bem mais difícil que essa! Como naquele dia em que vocês roubaram 75% de todo o dinheiro de um banco que estava cheio de policiais! E ainda saíram ilesos! Façam jus aos codinomes: Vlad, o Cirurgião da Morte, e Franky, o Déspota de Ferro!

Shi desliga na cara deles.

FRANKY

E agora?! O que faremos?!

VLAD

Er...Parece que vamos precisar de outro plano.

FRANKY

Você acha?!

VLAD

Bem, de qualquer forma, é melhor falarmos disso depois.

FRANKY

Hum...Tem razão. Então, até logo.

VLAD

Tá, mas, pelo amor de Deus, não se esquece de pensar em um novo plano, a vida do meu amigo tá nas nossas mãos!

FRANKY

C-Calma cara, vai dar tudo certo.

VLAD
(Meio zangado)

É melhor que esteja certo, seu maldito!

Vlad e Franky saem.

8.INT. CASA DO VLAD-NOITE

Vlad está deitado em sua cama mexendo em seu celular.

FOCO NO CELULAR DE VLAD.

Mensagem pelo Whatsapp:

FRANKY

Sabe de uma coisa? É melhor a gente contar ao Bartolomeo sobre aquilo.

VLAD

Não sei não viu...E se ele contar pra polícia sobre tudo, sobre nós, a organização?

FRANKY

Bem, não temos outra escolha, não acha?

VLAD

Hm...É, parece que tu tem razão.

FRANKY

O que acha de nós dois irmos na

casa dele amanhã de manhã?

VLAD

Ah, tá bom então. Até amanhã...

FRANKY

Hm...Tchau.

9.EXT. CASA DO BARTOLOMEO-DIA

Vlad e Franky tocam a campainha da casa de BARTOLOMEO(14). O próprio Bartolomeo abre a porta.

BARTOLOMEO

O quê? Vlad, ha quanto tempo!

VLAD

Sim, digo o mesmo, mas precisamos ser breves, pois o tempo está correndo.

BARTOLOMEO

O que você quer dizer com isso? E quem é esse do seu lado?

VLAD

O nome dele é Franky. Agora, vamos entrar, sim?

10.INT. CASA DO BARTOLOMEO-MANHÃ

Os três ENTRAM na casa.

BARTOLOMEO

(Nervoso)

O quê?! Vocês fazem parte de uma máfia?!

VLAD

E ainda tem mais!

BARTOLOMEO

(Assustado)

Mais?!

FRANKY

Oh, sim, vamos ter que te matar.

Bartolomeo e Vlad ficam de boca aberta.

VLAD

Mas nós vamos só fingir que te matamos!

BARTOLOMEO

Ai, ufa.

FRANKY

Sim, mas nós temos que descobrir como se faz isso.

BARTOLOMEO

Eu sei como! Existe uma planta que pode simular a morte por três horas!

VLAD

Isso é ótimo!

FRANKY

Acho que sei onde podemos encontrá-la.

VLAD

Onde?

FRANKY

No laboratório da escola.

VLAD

Então vamos lá hoje mesmo!

FRANKY

Não se preocupe, Bartolomeo! Você não morrerá!

BARTOLOMEO

Assim espero! Vlad e Franky SAEM da casa.

Vlad e Franky vão até o laboratório da escola e encontram um SEGURANÇA (40).

VLAD

Com licença, nós podemos entrar?

SEGURANÇA

(Zangado)

Mas é claro que não! Só o pessoal autorizado! Portanto, deem o fora!

A dupla vai até o canto da sala.

FRANKY

É melhor nós usarmos a "força".

VLAD

Tem razão.

Os dois SAEM e voltam em seguida com roupas diferentes e com máscaras.

FRANKY

(Com uma arma na mão) Com licença, mas nós podemos entrar?

SEGURANÇA

(Assustado)

S-sim, senhor!

A dupla entra no laboratório pega a planta e saem correndo.

12.INT. CASA DO BARTOLOMEO-DIA

Vlad, Bartolomeo e Franky começam a extrair a essência da planta.

VLAD

Pronto! Metade do plano está completo! Barto, você tem que estar naquele restaurante às dezoito horas, sem atrasos!

BARTOLOMEO

Está bem!

13.INT. QUARTO DO VLAD-NOITE

Vlad faz uma videoconferência com Shi.

SHI

Como vai a missão?

VLAD

Está quase pronta, Chefe. Para completá-la, o senhor tem que ir até o restaurante... Me esqueci o nome, mas logo lhe passo o endereço. Tem que estar lá às dezoito e trinta.

SHI

(Rindo)

Ótimo ótimo! Estarei lá! Os dois encerram a videoconferência.

14.INT. RESTAURANTE-NOITE

Bartolomeo chega ao restaurante. Shi chega logo depois e se senta em uma mesa ao lado de Bartolomeo.

15.INT. COZINHA DO RESTAURANTE-NOITE

Vlad coloca a essência da planta em uma bebida.

16. INT. RESTAURANTE-NOITE

Vlad serve a bebida envenenada a Bartolomeo. Ele desmaia.

Os clientes ficam assustados. Shi vai embora sorrindo. Vlad lança uma bomba de fumaça e some com Bartolomeo.

17.EXT. RUA DO RESTAURANTE-NOITE

Franky espera Vlad no carro. Vlad entra nele e vão embora, comemorando a vitória.

18.INT. ESCRITÓRIO DO SHI-DIA

Shi fica de costas para ABSALON(17).

SHI

Eu te chamei aqui por que desconfio da última missão que dois dos meus homens realizaram, e você é o cara certo para comprovar se o que eles fizeram foi verídico ou não, estou certo Absalon?

ABSALON

Sim, senhor.

SHI

Ótimo, quero que investigue a morte de Bartolomeo.

ABSALON

Farei o que me manda.

19. INT. CORREDOR EM FRENTE AO ESCRITÓRIO DE SHI-DIA

Vlad escuta toda a conversa e SAI correndo em direção à saída.

20. INT. CASA DO BARTOLOMEO-DIA

Vlad conta o que ouviu a Franky e Bartolomeo.

FRANKY

Precisamos de um novo plano.

BARTOLOMEO

Vamos armar um falso funeral!

VLAD

Boa ideia! Vamos começar amanhã.

21. INT. GARAGEM DO BARTOLOMEO-DIA 21

Vlad e Franky colocam uma mesa grande e algumas cadeiras ao redor dela. Contratam algumas pessoas para se passarem por familiares.

FRANKY

Barto, nós vamos colocar esse colete à prova de balas em você, tá? Caso qualquer coisa aconteça.

VLAD

Respire pouco e não dê sinal de vida.

BARTOLOMEO

Está bem.

FRANKY

Vamos nos esconder lá dentro Vlad.

VLAD

Sim, vamos logo!

Logo após eles se esconderem, Absalon chega em sua moto, com uma

arma na mão e dispara 10 vezes contra o peito e a barriga de Bartolomeo. Absalon sai rapidamente.

22. INT. SALA DO BARTOLOMEO-NOITE

Os três comemoram a vitória absoluta comendo pizza.

BARTOLOMEO

Até que enfim tudo acabou!

VLAD

É...Sabe, você poderia entrar pra Máfia Geek.

BARTOLOMEO

Eu?

VLAD

Sim! com essa sua inteligência o Shi-sama vai te aceitar com certeza!

BARTOLOMEO

Hm...Está bem! Vou me apresentar a ele como César.

VLAD

Isso merece um brinde!

23. INT. ESCRITÓRIO DO SHI-DIA

Vlad, Bartolomeo e Franky ENTRAM no escritório de Shi.

SHI

O que vocês querem? E quem é esse aí?

VLAD

O nome dele é César e ele quer entrar pra máfia.

FRANKY

Sim senhor! Ele é muito esperto.

SHI

Hm...Isso é interessante...Meu caro César, preencha esse teste e depois me entregue ele. Então irei avaliar se você está apto.

BARTOLOMEO

Sim, senhor!

Bartolomeo preenche o teste e entrega a Shi.

SHI

(Lendo o teste)

Hm...Muito bem você agora é um dos nossos!

BARTOLOMEO

Puxa! Muito obrigado!

VLAD

Parabéns, César!

SHI

Isso não é tudo.

FRANKY

O que o senhor quer dizer com isso?

SHI

(Sorrindo)

Bem, eu preciso de três guardas pessoais, e vocês são os melhores para esse papel! Vocês agora fazem parte do Trio Calafrio!

VLAD

I-isso é ótimo!

BARTOLOMEO

Ótimo não! É maravilhoso!

FRANKY

Nem maravilhoso, isso é SUPER!!!

MÚSICA "WAKE UP" DE ONE PIECE

ANEXO N – ROTEIRO DO ALUNO 4

1.INT.SALA-DIA

MALU (13) e DANIEL (15) estão em uma das salas se BEIJANDO. As luzes estão apagadas. FOCO NAS CINTURAS COLADAS. FOCO NOS OMBROS. FOCO NAS BOCAS.

2.EXT.CORREDOR-DIA

Malu e Daniel saem da sala arrumando a blusa que está amassada. Vão até os amigos.

3.EXT.QUADRA-DIA

Os amigos estão sentados na quadra conversando quando Malu chega. Logo depois Daniel chega.

JU

Vamos jogar o jogo da garrafa?

TIAGO

Vamos

TIAGO(15) pega uma garrafa e a gira. FOCO na garrafa girando. Cai resposta em Daniel e pergunta em Tiago.

TIAGO (cont'd)
Opaaaaa!Verdade ou desafio?

DANIEL

Verdade

TIAGO

Fracote

DANIEL

Vai logo

TIAGO

É verdade que já ficou com a Malu?

DANIEL

Não

TIAGO

Ah vá, nem um beijinho?

DANIEL

Jamais

Todos RIEM. FOCO no rosto de insatisfação da Malu.

4.INT.SALA-DIA

A iluminação da sala está fraca. Daniel está sentado enquanto Malu está em pé brigando com ele

MALU

Tu é um idiota, Daniel, um idiota. Eu não vou voltar a ficar contigo enquanto tu não assumir nossa relação. Isso é ridículo

DANIEL

Não vou assumir.

Malu pega a bolsa e sai da sala.

5.EXT.COLÉGIO-DIA

CAM foca em Malu chegando na escola. CAM foca em Daniel beijando outra garota. CAM foca em Malu vendo a cena e enchendo os olhos de lágrimas. Malu sai.

CAM foca no beijo de Daniel. No ouvido da garota, ele a chama de Malu.

6.EXT.PORTA DA CASA DA JU-DIA

Ju abre a porta da casa e se depara com Malu, que em prantos, cai em seus braços. Ju leva a garota para dentro de casa.

7.INT.QUARTO DA JU-NOITE

Malu está chorando com a cabeça deitada no colo de Ju que faz carinho em seus cabelos.

JU

Malu?

MALU

Oi.

JU

Você não pode chorar por esse babaca.

MALU

Mas ele mal acabou comigo e já está com outra!

JU

Exatamente por isso.

8.INT.QUARTO DO DANIEL-NOITE

Daniel está sentado em uma cadeira. A garota que o beijara está na cama. Ela se levanta e vai até o garoto, passa o dedo por seus lábios e tórax. Ela lhe dá um beijo delicado.

GAROTA

Você tá precisando se distrair.

Daniel vira o rosto. A garota se senta em seu colo e tenta beijá-lo de novo. Daniel a empurra e sai do quarto.

9.EXT.CASA DA MALU-NOITE

Daniel bate na porta da casa da Malu. Após um tempo, ela abre a porta.

DANIEL

Sinto sua falta.

MALU

Que pena.

DANIEL

Malu eu sei que eu fiz besteira, e eu tô muito mal com isso tudo.

MALU

Ainda bem que você sabe.

Malu fecha a porta na cara de Daniel.

P.O.V Daniel. Conversa de Daniel com Ju através do Whatsapp.

DANIEL

Ju, preciso de vcs. Sorveteria daqui a 20 minutos.

JU

Ok, saio já com a Mel.

10.INT.SORVETERIAS NOITE

Daniel está sentado em uma mesa. Ele olha no relógio meio

impaciente. As meninas chegam, Daniel se levanta.

DANIEL

Até que enfim hein!

JU

Tu disse 20 minutos

DANIEL

Já faz mais de 20!

JU

Fazem só 10.

Todos se sentam.

MELISSA

O que foi que aconteceu?

DANIEL

É sobre a Malu

JU

Tamo fora

DANIEL

Preciso de ajuda pra reconquistar
ela

MELISSA

Depois de toda merda que tu fez?
Para de ser babaca e deixa a
garota ser feliz

DANIEL

Mano, sério, eu tô arrependido
demais de ter feito isso com ela.
Sei que fui muito otário, mas eu
preciso de pelo menos mais uma
chance pra tentar consertar as
coisas. Mel, tu sabe como ela é
importante pra mim!

Ju e Melissa se olham.

11.EXT.FACHADA DO COLÉGIO-ENTARDECENDO.

O sinal toca. Vários alunos vão para fora do colégio. Malu

também sai. Daniel aparece com Ju e Mel atrás, uma delas está segurando um buquê. Daniel está tocando violão

DANIEL

Ser feliz pra mim não custa caro

Nesse momento, já se formou uma rodinha de alunos ao redor do casal. Daniel entrega o violão para Ju e pega o buquê com Melissa. Malu está chorando e rindo ao mesmo tempo. Ele entrega o buquê para Malu.

DANIEL (cont'd) Sei
que não fizemos as coisas direito
da primeira vez. Mas prometo que
dessa vez você vai ser a garota
mais feliz do mundo.

Malu ri. Daniel tira uma caixinha do bolso e se ajoelha.

DANIEL (cont'd)

Malu, aceita namorar comigo?

MALU

É claro

O garoto se levanta e põe o anel no dedo dela. Põe a mão no seu pescoço e a beija. Todos que estão em volta batem palmas.

ANEXO O – ROTEIRO DO ALUNO 5

Fade in

SOM DE MONITOR CARDÍACO avisando a morte de alguém

1.INT.-QUARTO DE ANA/DIA

ANA(20) desliga o despertador de seu celular, que fazia o som do monitor cardíaco.

2.INT.-CASA 1/COZINHA/DIA DANIEL(40) está tomando café e Ana ENTRA.

ANA

oi pai.

DANIEL

oi querida.

ANA

você viu minha toalha de rosto?

DANIEL

em cima da MESINHA. só cuidado com...

Ana puxa a toalha, derrubando uma foto.

ANA

ai meu Deus! desculpa. era sua foto favorita...

DANIEL

tudo bem, tudo bem.

Close na foto quebrada. É uma foto de ANA(7), DANIEL(27) e MELISSA(27) mais jovens.

DANIEL

sua mãe sempre achou que tinha saído esquisita. você não tem uma entrevista de emprego daqui a pouco?

ANA

sim. e você não tem que trabalhar agora?

DANIEL

apenas vá se arrumar, ok?

3.EXT.-RUA/DIA

Ana andando até ALEX(21) CHEGAR em um carro.

ALEX

oi Ana. pra onde ta indo?

ANA

oi Alex. só uma entrevista de emprego para ser secretaria. não era meu sonho, mas um dia chego onde eu quero.

ALEX

quer carona? não tenho nada de bom pra fazer mesmo.

ANA

seria ótimo!

ALEX

então, pra onde hoje, madame?

ANA

engraçadinho. para a aaron corp, por favor.

O carro SAI.

4.INT. - CARRO/DIA

ANA

então, como vai?

ALEX

o de sempre... só meu pai chegando tarde de novo. ele tem feito isso sempre! se concentrar muito no trabalho. desde a mote da mamãe e da minha irmã.

ANA

meu pai fez quase o mesmo quando minha mãe sumiu... só que ao invés de se concentrar no trabalho, ele se concentrou na bebida. mas ele já superou. nem

bebe mais no trabalho.

5.INT.-DELEGACIA\ESCRITÓRIO DE DANIEL/DIA

Daniel com uma GARRAFA DE WHISKY, que esconde ao ver um POLICIAL na porta, mas o SUSPEITO, que estava passando perto da janela, ainda consegue ver.

POLICIAL

tem um suspeito que o senhor pode querer ver.

6.INT.- SALA DE INTERROGATÓRIO/ DIA

DANIEL

então, senhor...(olha uma folha) BUCK NEIL. Aqui diz que foi pego vendendo drogas e que no caminho pra cá; falou sobre uma gangue. o que tem a dizer sobre isso?

BUCK

que não sou obrigado a responder nada sem a presença de um advogado.

DANIEL

na verdade, você é, então é melhor começar a falar o que sabe, neil.

BUCK

certo. sei que você ainda é casado.

DANIEL

o que?

BUCK

também sei que ela sumiu a quase 13 anos. e que depois disso você começou a beber e se mudar muito.

DANIEL

do que está falando?

BUCK

E que até tem uma GARRAFA DE WHISKY na gaveta da sua mesa.

Daniel tenta dar um soco na cara de Buck, mas outros policiais o impedem.

7.INT.- ESCRITÓRIO DA ARON/ DIA

CHEFE

então, senhorita danvers, certo?
Seu currículo parece bom, mas eu
estou procurando alguém com um
mínimo de experiência, e você
acabou de se formar. por que eu
deveria lhe contratar?

ANA
(gaguejando)

bem, eu... eu...

CHEFE

o fato de nem ter um argumento
pronto já ajuda a saber qual a
minha decisão. Pode ir agora.

Ana baixa a cabeça em aceitação e SAI.

8.INT.- CORREDOR DA EMPRESA/DIA

Ana está andando normal, até receber uma mensagem. Close em seu celular. Na mensagem diz "por favor, vem aqui" e quem a enviou foi Daniel.

9.EXT.-RUA/DIA

Ana SAI andando. Depois, uma MULHER MISTERIOSA SAI de uma loja e alguém, em um carro, tira uma foto dela.

10.INT.-DELEGACIA\ESCRITÓRIO DE DANIEL/DIA

Ana ENTRA e Daniel está sentado. Ele esquece a GARRAFA na mesa.

ANA

Oi pai.

DANIEL

oi querida. o que faz aqui?

ANA

como assim? Você pediu pra eu vir
aqui.

DANIEL

eu? quando?

ANA

a uns trinta minutos. eu ainda
tava na entrevista. a propósito,
acho que não rolou.

DANIEL

mas meu celular ta sem bateria.

ANA

serio? estranho. enfim, enquanto
eu vinha, escutei uns policiais
falando sobre você querendo bater
em um suspeito. o que ele fez?

DANIEL

não importa o que ele fez, só
importa que ele merecia.

Ana finalmente vê a GARRAFA.

ANA

(gritando)

está bebendo de novo? achei que
tínhamos resolvido isso.

Daniel guarda a GARRAFA.

DANIEL

não era pra você ver isso. só vai
pra casa, certo? esqueça que viu
isso.

ANA

bela maneira de resolver as
coisas...

DANIEL

Apenas vai embora.

ANA

É melhor mesmo.

Ana vai até a porta.

ANA

só fica sabendo que isso nunca
resolverá nada!

Ana SAI e a CAM foca em Daniel, que está massageando a cabeça com culpa.

11.EXT.-CASA 1/TARDE

Ana na porta de sua casa, notando que está destrancada.

12.INT.-CASA 1/TARDE

Ana vê uma CARTA e uma FOTO encima da MESA. Ela lê a CARTA e olha a FOTO e então se senta.

13.INT.-CASA 1/NOITE Daniel ENTRA e Ana está sentada.

DANIEL

O que foi Ana?

Ela entrega a CARTA.

ANA

leia. depois olha a foto.

Daniel lê a CARTA e depois pega a FOTO.

DANIEL

isso é besteira. MELISSA(40)
nunca estaria em um lugar como
esse.

ANA

mas e se estiver. na carta diz
que essa mulher da FOTO apareceu
aqui 8 meses depois da mamãe
sumir. e ela se parece.

DANIEL

primeiro: como alguém saberia
quando a melissa sumiu? isso deve
ser coisa daquele seu amigo
estranho. segundo: isso pode ser
só uma coincidência. e terceiro:
não, não parece.

ANA

bem, e se ela tiver tentando
fazer contato? Alex nunca faria
isso.

DANIEL

se ela estivesse tentando fazer
contato, ela já estaria aqui, não
acha?

ANA

e se ela não puder? pai, a mamãe
pode estar viva! não está feliz?

DANIEL

não a razões para estar feliz.
Isso pode ser só uma brincadeira
de mal gosto. quero ela de volta
tanto quanto você, mas isso é
suspeito demais para engolir. por
favor, siga em frente.

ANA

é isso que diz quando vê o seu
reflexo naquela garrafa? quer
saber? se não vai me ajudar, vou
procurar alguém que ajude.

DANIEL

adianta dizer que é uma má ideia?

ANA

Claro que não.

DANIEL

Então só cuidado.

14.EXT.- CASA 2/NOITE

Ana bate à porta e Alex abre.

ALEX

ana?

ANA

oi, posso entrar?

ALEX

claro, mas...

Ana apenas ENTRA.

15.INT.-CASA 2\SALA-NOITE

Alex e Ana vão para cozinha. Na CAM, fica apenas o pai de Alex,
SEBASTIAN(50), que está sentado vendo TV.

16.INT.-CASA 2\COZINHA-NOITE

ALEX

calma, então sua mãe desaparecida
ta viva e resolveu aparecer do
nada?

ANA

isso.

ALEX

certo. e você falou de uma FOTO.
cadê?

ANA

aqui. (entrega a FOTO a ele) você
provavelmente não acredita, mas
se puder me ajudar a pelo menos
enterrar esse assunto, eu...

ALEX

eu acredito em você.

ANA

serio?

ALEX

sim. e eu conheço essa loja que
ela ta. se quiser, eu te levo lá,
mas só amanhã.

ANA

nossa, muito obrigada. (abraça
ele) não sei o que faria sem
você...

17.EXT.-LOJA/DIA

ALEX

se quiser, eu entro com você.

ANA

não. eu consigo. é só uma
pergunta simples.

Ana ENTRA na loja.

18.INT.-LOJA/DIA

ANA

oi.

VENDEDOR (35)

oi. posso ajudar?

ANA

talvez. você é o Carlos, certo?

CARLOS

sim, por que?

ANA

ótimo. então... (Ana pega a foto do seu bolso) você conhece essa mulher?

CARLOS

Quem quer saber?

ANA

a filha... de uma amiga dela. é que minha mãe morreu e eu vim convida-la pro enterro.

CARLOS

ah. então sim. CLARICE (40) vem aqui de vez em quando.

ANA

clarice... certo, obrigada.

CARLOS

ei.

ANA

oi?

CARLOS

Meus pêsames.

ANA

obrigada.

19.EXT.-RUA/DIA

ANA

clarice. esse é o nome dela.

ALEX

Que saco, em?

ANA

não. ela pode ter só mentido o nome.

Ana nota que Clarice estava andando na direção deles, mas dá meia volta quando vê eles.

ANA

é ela. vamos.

Ana e Alex perseguem Clarice, mas ela some.

20.INT.-CASA DE CLARICE/DIA

Clarice tira os óculos e o chapéu e os põe perto de uma foto de Ana, Daniel e Melissa jovens (igual a que Ana quebrou).

21.INT.-CASA 1/TARDE

Ana está sentada com o celular na mão. Ela escuta um BARULHO vindo da cozinha.

22.INT.-CASA 1/COZINHA/TARDE

Close SAINDO da janela aberta. Ana abre uma gaveta e pega uma FACA.

24. INT.-QUARTO DE ANA/TARDE

Ana ENTRA no quarto. O INVASOR(25-35) a pega e tenta sufoca-la.

INVASOR

não devia ter falado com o Carlos, garota. ele ficou mesmo bem assustado com você.

ANA

Você também devia.

(Da uma facada na barriga do invasor)

O invasor cai no chão, sangrando. Ana pega o celular e liga para Daniel.

25.EXT.-RUA/NOITE

Várias viaturas e uma ambulância ao redor da casa 1. Ana conversa com Daniel, mas não é mostrado o que eles falam. Alex ENTRA.

ALEX

ana! tudo bem? eu vi os carros e fiquei preocupado.

ANA

sim, eu to bem.

ALEX

acha que isso tem haver com a gente ter ido atrás da melissa?

DANIEL

Vocês o que?

ALEX

Você não contou? desculpa.

DANIEL

eu avisei, mas você me escutou? claro que não.

ANA

Você não pode reclamar. Eu pedi sua ajuda, mas você se recusou.

DANIEL

porque eu sabia que algo assim aconteceria.

A CAM SAI dos três e foca em Clarice, que estava no fundo. Ela então SAI.

26.INT.-LOJA/DIA

Ana ENTRA.

CARLOS

Posso ajudar?

ANA

claro. comece falando porque mandou alguém ir me matar.

CARLOS

não sei do que está falando.

ANA

claro que sabe. por acaso ficou com medo de eu descobrir por que minha mãe sumiu? por acaso tem algo a ver com isso?

CARLOS

saia da minha loja ou eu chamarei a polícia.

ANA

claro. mas saiba que eu vou descobrir aonde ela está e eu vou voltar.

Ana SAI e outra pessoa misteriosa ENTRA.

27.EXT.-RUA/DIA

Ana vai embora. é possível ouvir o SOM DE UMA BALA.

28.INT.-CASA 1/NOITE

Ana sentada vendo TV.

JORNALISTA

Em ultimas noticias, o comerciante Carlos Ribeiro foi encontrado morto em seu estabelecimento...(SOM DE CAMPANHIA)

ANA

Já vai.

Ana abre a porta e era Clarice, que simplesmente ENTRA.

ANA

ei, o que ta fazendo...

CLARICE

cale a boca e escute, nós não temos muito tempo, eles devem ter me visto.

ANA

de quem ta falando? quem é você?

CLARICE

eu sou (tira o óculos e o chapéu) sua mãe.

ANA

pera ai! serio? por que não simplesmente veio falar com a gente antes?

MELISSA

Porque não queria meter vocês em problemas, mas você se meteu sozinha. parabéns!

ANA

não teria se você só tivesse aparecido antes.

MELISSA

nós não temos tempo pra isso! temos que...

Alex abre a porta.

ANA

alex?

MELISSA

Ah não...

ALEX

olá, meninas. melissa, finalmente. esperei tanto por esse dia...

ANA

por que não to gostando do rumo dessa conversa...

ALEX

ah, ana... foi tão fácil enganar você. Você até merece um esclarecimento.

FLASH BACK PARA:

29.EXT.-RUA/DIA (Á DOIS DIAS)

Alex dentro do carro tirando a foto de Clarice/Melissa

30.EXT.-RUA/TARDE (Á UM DIA)

Alex pagando o invasor.

31.INT.-LOJA/DIA (Á ALGUMAS HORAS)

Alex atirando em Carlos.

DE VOLTA AO PRESENTE:

32.INT.-CASA 1/NOITE

Quatro homens e Sebastian ENTRAM.

SEBASTIAN

finalmente pegas. parabéns,
filho. você conseguiu.

ALEX

obrigado, pai. agora, matamos as
duas.

SEBASTIAN

ainda não. ainda temos que
esperar o responsável pela nossa
dor.

ALEX

por que? Vamos só deixar ele
viver com essa dor.

Enquanto Alex e Sebastian brigam, Ana aperta um botão embaixo da MESA.

33.INT.-DELEGACIA\ESCRITÓRIO DE DANIEL/NOITE

Daniel sentado com uma GARRAFA na mão. Recebe uma mensagem em seu computador.

34.INT.-DELEGACIA\SALA PRINCIPAL/NOITE

DANIEL

(gritando)

Cinco viaturas para o meu
endereço, agora.

35.INT.-CASA 1/NOITE

SEBASTIAN

do que tudo isso vai ter valido
se nós deixarmos ele vivo?

ALEX

ele vai sofrer, assim como nós
sofremos. quer saber?(tira uma
arma de baixo da camisa)vai ser
do meu jeito.

Alex atira em Sebastian, que cai.

ALEX

agora... vamos ao que interessa.
na verdade, apaguem a
velhota. (olha para Melissa) vou
deixar vocês tentando encontra-
la.

Um dos homens bate em Melissa com uma arma.

ANA

mãe!

HOMEM

E quanto a ela?

ALEX

vamos levá-la pros galpões. Vou
mata-la na frente dele.

CORTE DESCONTÍNUO

DANIEL

melissa! melissa!

MELISSA

daniel?

DANIEL

É você mesmo?

MELISSA

sim, sou eu sim. espere, onde
está a ana?

DANIEL

eu não sei. quando chegamos só
tinha você aqui.

POLICIAL

chefe, também tem essa carta.

DANIEL

que carta?

36.INT.-GALPÃO/NOITE

Ana está amarrada com uma pedra e alguns cacos ao seu lado.

ANA

por que ta fazendo isso?

ALEX

por que eu te contaria?

ANA

eu vou morrer mesmo. por que não?

ALEX

verdade. bem, tudo começou quando eu tinha oito anos.

FLASH BACK PARA:

37.EXT.-RUA/NOITE (Á 13 ANOS)

ALEX (V.O)

estávamos voltando pra casa,
minha mãe, minha irmã e eu, como
sempre, de carro, mas aquela foi
a ultima vez.

Carro com a família de Alex andando normal. Outro carro vem no sentido oposto, fora de controle. Os dois colidem. JOVEM ALEX(8) sai do carro e vê o dono do outro carro saindo.

ALEX (V.O)

e sabe o pior? foi o seu pai.

38. INT.-HOSPITAL/DIA (Á 13 ANOS)

Alex deitado. Daniel ENTRA.

DANIEL

ok, garoto. pronto para o depoimento?

ALEX

O senhor já deveria saber o que aconteceu. foi o senhor mesmo.

DANIEL

você me viu. certo. mas quem iria acreditar em um muleque confuso? eu sou policial. Tenho essa vantagem. você é só uma criança. e se tentar me entregar para alguém, seu querido pai será preso pelo seu falso testemunho.

ALEX (V.O)

O que eu poderia fazer naquela situação? ele estava certo. mas se não podia me vingar dele, talvez pudesse acertá-lo por outros.

39.EXT.-ESCOLA/TARDE (Á 13 ANOS)

Alex vê Ana e Melissa junto de Daniel.

ALEX (V.O)
e então eu conheci você e sua mãe. ai, no outro dia...

40.EXT.-ESCOLA/TARDE (Á 13 ANOS)

Melissa SAI e esquece a bolsa

ALEX (V.O)
foi só questão de saber o que fazer e quando.

Alex coloca drogas e armas na bolsa de Melissa.

41.INT.-VELHA CASA DO ALEX/NOITE (Á 13 ANOS)

REPÓRTER (V.O)
melissa danvers, possível traficante, está desaparecida. se você tem qualquer informação...

Alex sorri.

DE VOLTA AO PRESENTE:

42.INT.-GALPÃO/NOITE

Ana alcança o caco e começa a se desamarrar.

ALEX
e ai, um dia você e seu pai apareceram como meus novos vizinhos. mas nenhum se lembrava de mim, o que foi um grande golpe de sorte.

Ana se desamarra e joga a pedra em Alex.

43.EXT.-DOCAS/NOITE

Ana corre e encontra a policia.

ANA
aqui! aqui!

DANIEL

ana!

ANA

pai, mãe! foi o Alex. ele armou
tudo desde o começo

MELISSA

e onde ele está?

ANA

no galpão. ele desmaiou.

DANIEL

certo. (aponta para um policial)
Você vai com ela. Prendam ele.

44.INT.-GALPÃO/NOITE

Ana e o policial ENTRAM.

POLICIAL

e onde ele está?

ANA

ele tava aqui. deve ter se
escondido em algum lugar aqui
perto.

O policial leva um tiro.

45.EXT.-DOCAS/NOITE

Melissa escuta o tiro. Pega uma arma e vai ver.

46.INT.-GALPÃO/NOITE

Ana pega a arma do policial morto.

ANA

aparece! vamos encerrar isso!

Alex SAI de trás de uma caixa.

ALEX

com prazer.

Ana atira, mas consegue errar.

ALEX

bela tentativa, mas não.

Alex atira na cabeça de Ana. Melissa ENTRA e atira em Alex. Daniel e alguns policiais entram. SOM DE MONITOR CARDÍACO começa.

47.INT.-HOSPITAL/DIA

Ana e alguns médicos ENTRAM. Ana está em uma maca.

Fade out com o SOM DO MONITOR CARDÍACO parando até parar totalmente.