



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

EZEQUIAS FERREIRA DE ANDRADE

HISTÓRIAS DE UMA CIDADE PACATA

FORTALEZA – CE
2019

EZEQUIAS FERREIRA DE ANDRADE

HISTÓRIAS DE UMA CIDADE PACATA

Memorial descritivo apresentado ao Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Dídimo Souza Vieira.

Fortaleza

2019

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)

A566h Andrade, Ezequias Ferreira de.
Histórias de uma cidade pacata / Ezequias Ferreira de Andrade. – 2019.
54 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Curso de Cinema e Audiovisual, Fortaleza, 2019.
Orientação: Prof. Dr. Marcelo Dídimo Souza Vieira.

1. Thriller. 2. Cultura Oral. I. Título.

CDD 791.4

EZEQUIAS FERREIRA DE ANDRADE

HISTÓRIAS DE UMA CIDADE PACATA

Memorial descritivo apresentado ao Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em Cinema e Audiovisual, orientado pelo Prof. Dr. Marcelo Dídimo Souza Vieira.

Aprovado em: 05 / 12 / 2019

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcelo Dídimo (Orientador) Universidade
Federal do Ceará (UFC)

Prof. Letícia César Lenz
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Maria Inês Dieuzeide
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A Deus,

Aos meus pais, Francisco e Erileuda,

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela minha vida,

Aos meus pais por terem investido desde cedo em minha educação e formação como ser humano,

A equipe e elenco de *Cidade Pacata*, a quem posso chamar de amigos,

A família que demonstrou tanto apoio, em especial, Tia Raimunda,

e velhos amigos que se mantiveram fiéis e contribuíram para a realização deste trabalho,

Ao meu orientador, Marcelo Dídimo, que contribuiu fortemente para o que este trabalho se tornou,

Aos professores do curso de Cinema e Audiovisual que contribuíram para a minha formação,

RESUMO

O presente memorial é um relato das memórias e processos de um realizador durante a construção de um curta-metragem intitulado *Cidade Pacata*. Aqui estão descritas as fases de feitura do roteiro e a realização do filme, desde o surgimento da ideia e como a vivência pessoal do realizador contribui para esta, até a fase de finalização da obra. Diversas questões estéticas e práticas concernentes à realização do filme são desenvolvidas, embasadas e descritas ao longo do texto.

Palavras-chave: Cultura Oral, Thriller

ABSTRACT

The present paper is the description of the memories and creative processes of a filmmaker during the production of a short film entitled *Quiet City*. Here are described the phases of screenwriting and filming, from the conception of the idea and how the personal life of the director has influenced such, to the editing and completion of the process. Several aesthetic and practical matters concerning the movie are broach and supported by the ideas and work of other artists as the text unfolds.

Keywords: Oral culture, Thriller

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. O ROTEIRO	8
2.1 Ideia	8
2.2 Escrita do roteiro	10
2.3 Personagens	14
3. A PRÉ-PRODUÇÃO	17
3.1 Patrocínio	17
3.2 Preparação de Atores	19
3.3 Visita às Locações	23
4. A PRODUÇÃO	24
4.1 Gravações	25
4.2 Som	28
4.3 Fotografia	32
4.4 Direção de Arte	33
5. A PÓS-PRODUÇÃO	36
6. CONCLUSÃO	37
7. BIBLIOGRAFIA	39
8. ANEXO A – 6º TRATAMENTO DO ROTEIRO DE <i>CIDADE PACATA</i>	40

1. INTRODUÇÃO

É comum que se conte histórias assustadoras para que crianças impulsivas se comportem: velho do saco, a loira do banheiro, o carro preto, etc. A lista é interminável e cada local tem histórias diferentes. Onde nasci e vivi os primeiros anos de vida, em Cajazeiras, no estado da Paraíba, tínhamos a lenda da menina que se transformou em cobra. Uma menina muito travessa, vivia aborrecendo sua mãe. Um dia, a menina passou dos limites e foi amaldiçoada por ela. Logo ela morreu, e em seu caixão, ela se transformou em uma cobra. Dizem, que ainda hoje em dia, se alguém encostar o ouvido no mausoléu da menina pode-se ouvir o som da cobra amaldiçoada se arrastando ali dentro.

É claro que tal história da menina nunca foi verdade. Inclusive o mausoléu a que se referem como sendo o da famosa lenda, pertence a um homem rico que foi enterrado ali, e não tinha nada a ver com a história. No entanto, no jardim de infância, onde os colegas contavam a história uns para os outros, ninguém ousava testar a veracidade do conto e sempre que alguém ia fazer alguma peraltice, a história voltava a memória, mesmo que de relance. Assim, muitos de nós pensávamos várias vezes antes de quebrar alguma regra.

Iguais a essa história, haviam várias outras no meu tempo de infância, como a do velho que fumava com a Caipora no quintal do seu sítio. No entanto, nem todas as histórias, por absurdas que parecessem, eram fantasiosas. Existiam histórias de mortes horríveis que se sucediam por ali e que, infelizmente, eram bem reais. Algumas de tão chocantes levavam tempo para serem assimiladas e provocavam dúvida nos mais céticos. Certas histórias, mais pareciam cenas de filmes e mesmo depois de crescido, continuava a escutá-las esporadicamente, agora imaginando-as de forma diferente. Havendo entrado no curso de Cinema e Audiovisual na UFC, em uma das conversas com meus pais quando se tocou no assunto dos causos de Cajazeiras, eu disse desinteressadamente: “Um dia eu vou fazer um filme sobre isso”. Foi a partir daí que veio a inspiração para este trabalho.

2. O ROTEIRO

2.1 Ideia

Na obra, é abordada a tradição oral da cultura nordestina. A maior parte das histórias que se contam no interior não possuem registro formal/escrito algum, mesmo que estas já tenham se consolidado como um “micro folclore” local. Dessa forma, narrativas relevantes, parte do imaginário local, e, portanto, da cultura, acabam por perder consistência, podendo vir a desaparecer, dado que a história fica à mercê da memória oral, que é volátil. Por outro lado, essa desvantagem confere aos causos uma característica interessante: a maleabilidade.

Esse tipo de história é contado em conversas informais, seja tomando um café, em um encontro casual no mercado, ou em outras infinitas situações onde a vida é compartilhada entre companheiros. Um compadre conta uma história a outro, que por sua vez a repassa a outrem. Nesse repassar e recontar histórias, elementos e versões vão surgindo e desaparecendo, logo novas narrativas, que naturalmente, vão se afastando do relato original e se tornando mais fantásticas e elaboradas. Com o passar do tempo é natural que detalhes da narrativa se percam e se confundam com outras memórias. Este efeito da psique humana sobre as narrativas que se compartilham, pode enriquecer as histórias de forma involuntária e sem propósito maldoso. É sabido que as pessoas fazem as histórias se tornarem mais interessantes ou provocativas incrementando detalhes irreais propositalmente. No entanto, a meu ver, esta prática não prejudica a cultura oral, senão que reflete uma característica da própria cultura assim como abre espaço para o desenvolvimento e surgimento de novas histórias.

A percepção sobre os fatos sempre é diferente de um indivíduo para outro, e embora os fatos relatados sejam os mesmos, o acontecido nunca corresponderá perfeitamente à nenhuma das descrições, logo abre-se espaço para elaboração narrativa. Algumas das histórias que serviram de inspiração para o filme existem nesta condição que aqui se apresenta: relatos populares que vão ganhando dimensões cada vez mais elaboradas à medida que são contadas. Nenhuma das pessoas de quem são colhidos os relatos não foram testemunhas das histórias, assim as histórias contadas são sempre a memória do relato de um terceiro e, portanto, vulnerável ao imaginário de múltiplos indivíduos que repassam a notícia.

Histórias de uma Cidade Pacata teve sua primeira origem em conversas em família e causos que parentes e amigos contam que se passaram no sertão do

nordeste, em especial, na minha cidade-natal, Cajazeiras (Paraíba), e adjacências. A região da cidade coleciona histórias que cruzam os limites do ordinário e do racional, como é comum pelo sertão brasileiro, de certa forma. Os causos de trancoso, como dizem os locais, rendem uma coletânea infindável de situações que se passaram na região – ou pelo menos, se conta que se passaram nas redondezas.

Os relatos variam de crimes hediondos diversos, suicídios, eventos sobrenaturais, e o folclore local que se confunde com o cotidiano. O absurdo das histórias que me contavam quando ainda muito jovem me impressionava, pensava na potência que aquelas histórias carregavam. Ainda depois de haver entrado na Universidade e no curso de Cinema e Audiovisual, por vezes, ouvia as repetidas histórias e daí comecei a pensar numa forma que aquelas histórias poderiam tomar cinematograficamente. Resolvi, então, por as ideias no papel, sem ainda ter certeza do que poderia realmente ser feito a partir delas.

Dessa forma iniciei a construção do projeto que viria a se tornar o filme *Cidade Pacata*. Iniciei a coleta de histórias e lembranças de infância que compunham um universo semifictício que eram um retrato da realidade segundo o que contavam as pessoas a minha volta. Entre contos macabros para manipular crianças trabalhosas e casos de polícia que pararam a cidade, deu-se início à uma pesquisa e construção que tomaria formas diferentes durante o processo e culminaria na realização do curta-metragem em questão.

2.2 Escrita do Roteiro

Inicialmente a ideia era de que o filme seria documental, possivelmente um longa-metragem, composto por cenas de pessoas contando as histórias e algumas cenas de reconstituição destas. Inspirando-me na forma do documentário *Vilas Volantes*, de Alexandre Veras, quis projetar uma obra que representasse a cultura e a história do sertão de onde vim. Depois, adaptando a forma para uma mais viável de realizar, formulei uma ideia, ainda que crua, para uma série documental, colocando cada uma das histórias que coletei para um episódio. Este projeto foi elaborado durante a disciplina de Oficina de roteiro Não-Ficção.

Pensei em visitar a cidade e entrevistar algumas pessoas da família que me contavam as histórias antigamente e, quem sabe, conhecer outros habitantes mais antigos da localidade que pudessem enriquecer o relato. Cogitei filmar os ambientes tradicionais da localidade, onde ainda se preserva o mesmo aspecto da época de minha infância, incluso alguns locais onde estão restaurando a arquitetura antiga, tempo quando as narrativas em questão povoavam o imaginário coletivo da população de toda cidade, o meu incluso. Imaginei reencenar os causos nos próprios locais da cidade onde ocorreram, ao menos nos locais que ainda existem. Muitos cenários não mantêm a mesma forma de antigamente e outros nem existem mais.

De fato, todos esses processos ocorreram, no entanto, a maneira como se deu o uso dos materiais obtidos foi bastante diferente do que foi pensado originalmente. Depois de se esquematizar, ainda que cruamente, quais seriam os custos e desafios de produção do filme, me pareceu sensato fazer uma remodelagem da ideia, mantendo seus aspectos fundamentais. Entenda-se por aspectos fundamentais a ideia da narrativa que é repassada oralmente e informalmente, assim como as consequências disso para o nível de veracidade do relato. As dimensões “fantásticas”, que a narrativa oral toma, como já foi dito, tornam a realidade mais interessante, portanto uma ótima fonte de inspiração para o cinema. Alexandre Veras (2008, p.12) escreve no projeto de seu documentário *Vilas Volantes: o verbo contra o vento*:

A estrutura da memória, para o contador de histórias, é algo que não aponta para a estrita fixação de dados – como na memória artificial do computador. Não se dissocia do fluxo histórico de uma coletividade, pela experiência comum de seu meio artesanal. Somente desta forma podemos perceber a lógica das condições de verdade que pontua sua representação da realidade. Uma representação essencialmente realista, mesmo quando utiliza-se do fantástico ou do esotérico para se efetivar.

A obra, que seria documental, primeiramente se tornou um Doc-Fic¹ e depois passou a ser inteiramente de ficção. As histórias, que foram selecionadas individualmente foram transformadas em uma só no processo de escrita e tratamento do roteiro, tornando-se uma grande e intrincada história, sendo que

¹ Doc-Fic: ou Docudrama, como se escreve Fernão Pessoa Ramos (2008, p.51) em “Mas afinal... O que é mesmo documentário?” é a “ficção baseada em fatos históricos” e “possui todas as características narrativas de uma ficção”. “O docudrama é fruído pelo espectador no modo ficcional de entreter-se, a partir de uma trama, dentro do universo do *faz-de-conta*, embora aqui a realidade module o *faz-de-conta*”.

antes, dado a limitação da quantidade de detalhes não passavam de anedotas. Preservou-se ainda, a presença do contador de histórias que funcionou como um guia para o desenrolar de história e condensar fatos que seriam de difícil representação imageticamente.

A forma como se escolheu para representar a figura do contador de histórias segue um reflexo de figuras do cotidiano da cidade do interior nordestino. O narrador conta histórias com naturalidade, realizando atividades rotineiras, como catar feijão, tomar café ou simplesmente sentar no quintal, onde é fresco, para conversar. Ele fala como se conversasse com um interlocutor de quem é próximo. A visão por trás deste gesto é colocar o espectador em uma posição confortável, que fica diante de um narrador que se apresenta como pessoa comum, não um especialista no assunto, alguém com quem pode se identificar. A figura do narrador aparece como um resquício da ideia original, que era de um filme documental, mas reformulada. Desde sempre pareceu mais interessante a ideia de um contador de histórias que narra os acontecimentos enquanto desempenha atividades simples e cotidianas. Originalmente esse contador seria alguém que tivesse vivido há anos nesse Sertão, aqui ele é um ator que representa este personagem.

Nossos personagens serão trabalhados através de seu cotidiano. A idéia é que mesmo os depoimentos sejam captados no meio de ações do dia a dia, como conversas, atividades manuais, compras na bodega, cozinha, oficinas, caminhadas pelas ruas. Procurar as narrativas que surgem entremeadas com a vida. (Alexandre Veras, 2008, p. 13)

Figura 1 – Vilas Volantes



Fonte: Screenshot do documentário “Vilas Volantes: o verbo contra o vento”.

Os entrevistados conversam entre si em um passeio pelas dunas de Tatajuba-CE.

Este método teve origem na forma de Alexandre Veras de retratar seus entrevistados em Vilas Volantes. No filme, ele captura o relato de antigos moradores da vila de Tatajuba, e adjacências, do litoral do Ceará, sobre como era a vida antigamente no local e as consequências que as transformações naturais do espaço trouxeram. Estas localidades foram engolidas pela areia das dunas móveis que existem na região. A maior parte dos moradores da pequena cidade são pescadores e suas famílias, além de pessoas ligadas ao mar e à pesca de várias formas, são pessoas simples e de baixa escolaridade que preservam, através da oralidade, a memória de onde viviam e dos que habitavam ali. A forma que Veras mostra os entrevistados é fluida e natural, levando as pessoas em passeios pela antiga Tatajuba, ou no mar onde ainda trabalham alguns pescadores, que contam suas histórias fantásticas. Pelo que se pode observar, o gesto de registrar essas pessoas no lugar onde vivem e em situações comuns a si permite que o relato se desenvolva de maneira fluida. Tal naturalidade buscou ser imitada em forma de ficção em *Cidade Pacata*.

Conforme o texto se estabelecia e a ideia se consolidava, mudanças fundamentais se pronunciavam. A ideia inicial era de construir uma atmosfera fílmica de terror leve, psicológico ou thriller. No entanto, o filme se modelou muito mais como faroeste, ainda que preservando traços do thriller e do terror psicológico. A época em que se passa o filme fica levemente indefinida, mas deduzível que se dá entre os anos 1990 e 2000. As histórias que contribuíram para a composição a trama se passam em múltiplas épocas diferentes, não muito distantes entre si nem da época do filme, mas definitivamente não se deram simultaneamente e não tem nenhuma ligação direta entre si. Daí vinha a primeira ideia de contar as histórias separadamente, no entanto, para o filme, pareceu melhor se as histórias fossem misturadas.

A decisão de escolher e misturar elementos específicos das várias histórias veio, inicialmente como uma forma de simplificar a produção, que precisaria de por volta de 20 atores e várias locações. Porém, tal proposta se estabeleceu como uma ótima forma de deixar a narrativa mais instigante, além de aliviar o receio quanto ao retrato da realidade, que poderia incomodar os moradores da cidade onde

ocorreram os fatos. Havia o receio que a ficcionalização das histórias pudesse soar como desrespeito e causar revolta, dado que muitos detalhes irreais seriam adicionados às histórias tanto para fins estéticos, como por necessidades de elaboração da trama. Jamais foi do interesse da realização causar qualquer tumulto, senão elevar a cultura regional e mostrá-la como interessante e rica. Ao construir personagens e situações que trouxessem elementos das cenas reais, se tornaria possível uma identificação das pessoas que conhecem as histórias, ao mesmo tempo que se eliminaria qualquer correspondência direta que pessoas reais pudessem ter com os personagens. Isso também traria liberdade para a elaboração do roteiro que não teria mais a preocupação de corresponder aos fatos reais, abrindo espaço para uma construção de uma narrativa muito mais potente em termos de complexidade de cenas e personagens.

2.3 Personagens

Os personagens do filme foram elaborados com inspiração em pessoas reais que, em minha concepção poderiam ter vivido na cidade em questão naquela época. Nas ideias iniciais para o filme, os personagens teriam relação direta com as pessoas reais envolvidas nas histórias populares, ou seja cada personagem seria uma pessoa que existiu realmente. Contudo, com a alteração da trama para uma mistura das muitas narrativas reunidas, não faria mais sentido ter personagens que seguissem o perfil das pessoas reais. Pensando assim, misturamos as características e funções dos personagens e, dessa forma colocamos eles de forma coesa dentro do filme.

Em seu livro, Manual do Roteiro Syd Field (1982, p. 35) fala sobre a construção de personagens:

Descubra quem é o seu personagem. Você pode querer começar com os avós de seu personagem, a fim de obter uma imagem mais nítida para si mesmo. Não se preocupe com o número de páginas que escrever. Você está iniciando um processo que continuará a crescer e se expandir durante a preparação criativa de seu roteiro.

Inicialmente, a história da mulher que mata o marido ao descobrir que ele a trai, era uma história isolada das outras, a história do homem que é executado por causa de uma dívida, também não tinha relação nenhuma com as outras, da mesma forma, a história do casal que é assassinado brutalmente não tem qualquer conexão

com as demais. Contudo, quando unidas as histórias, fazia-se necessária a fusão de personagens, em paralelo com o entrelaçamento dos fatos para que estes tivessem coesão. Daí, ficou estabelecido que o homem que mata o casal seria um pistoleiro que faz cobranças para um fazendeiro rico. Este homem tenta matar um outro, alegando que ele deve uma certa quantia (que não se sabe se é real ou apenas um abuso de seu poder), também é marido da mulher a quem trai com a moça que ele executa brutalmente. Colocadas dessa maneira, as características e funções dos personagens interligam eles dentro do roteiro e permitem que a narrativa se torne instigante.

Seguem breves perfis psicológicos de personagens traçados durante a escrita do roteiro:

Silvana

- Empreendedora, dona de um bar movimentado da cidade. Mais velha de 3 filhas, orfã de mãe, aprendeu com o pai a administrar o negócio que herdou e administra. Sua mãe morreu jovem de câncer, e o pai aos 50 anos, de um infarto. Jovem, decidida e desprendida se mostra muito ousada quando busca por algo. Farrista, gosta de beber e dançar. Apesar de gostar de namorar com um e outro sem se envolver, é emotiva e sonha com um romance verdadeiro. Sua fama de namoradeira rendeu boatos, que diziam que todo homem que se apaixonava por ela morria tragicamente. Nunca encontrou um homem que mudasse seu jeito solto, até que encontra Damiano sobre quem cria esperanças de viver uma relação especial.

Marlúcia

- Ingênua, fleumática e sensível. Sempre foi boa moça, devota de Nossa Senhora da Piedade, tem uma rotina diária de preces e não perde uma missa. Caseira e dedicada à família, faz de tudo para agradar seu marido e filho. Tem sua personalidade desbotada pela de Zé Arruda que tem o gênio forte. Apesar da repressão, é criativa e esperta, percebe as coisas nos detalhes. Sofredora, resiste às grosserias do marido sem revidar, pois, guarda uma boa imagem ilusória de seu marido cruel e infiel. Casou-se com Zé Arruda quando este ainda era peão na fazenda de Seu Rodrigues, e era um homem diferente.

Carlinhos

- Amante de quadrinhos, é um típico menino de sua idade. Almeja ser independente e reflete alguns traços do pai, sendo bastante calado, misterioso e de palavras afiadas. Tem comportamento dissimulado, como o pai, lida com a culpa da mesma forma, com ira.

Zé Arruda

- Frio, misterioso e rude. Paciente, porém impiedoso, acredita que faz justiça exterminando os caloteiros que devem a Seu Rodrigues, seu patrão. Era um jovem ingênuo quando começou como peão na fazenda, cuidando de gado. Um dia, quando ladrões tentaram roubar umas cabeças de gado, Arruda não hesitou em matar os homens, ganhando assim a confiança do patrão. É casado há anos com Marlúcia, com quem tem um filho, Carlinhos. Apesar de sua baixa instrução e seu “trabalho” indigno, preza que seu filho seja um homem “de bem”, exigindo do menino bom desempenho escolar. Depois de anos, já não ama a esposa, mas não a deixa.

Antônio (Seu Antônio Velho)

- Antônio Velho: Pele envelhecida e escura pelo sol, usa tapa olho e um chapéu.
- Simples, expressivo e emotivo. Solitário, no momento de desespero somente recebe a ajuda de seu amigo, Damião, a quem ensina o ofício de artesão. Em sua ingenuidade, perdeu muito dinheiro no jogo, onde também perdeu amigos e se afastou da família. Tem uma dívida com Seu Rodrigues que acreditava que havia sido perdoada.
- Abusa da paciência do capataz de Seu Rodrigues e é executado friamente. Sobrevivente da cruel tentativa de homicídio, mudou de identidade para esconder-se de Rodrigues e o Capataz, passando a ser conhecido como seu Raimundo. Ele é o narrador que nos conta como a história “aconteceu”.

Barbosa (Barista)

- Empregado de Silvana, trabalhando no bar observa tudo que acontece ali e fica a par das fofocas discretamente. "Come quieto".

Damião

- Amigo e pupilo de Antônio, é a única pessoa que aparece para ajudar no momento do sufoco. É esperto e desconfiado das circunstâncias as quais a cobrança acontece a Antônio. Paquera de Silvana. Educado e simples. Tem seu último encontro com ela na noite em que Zé Arruda o encontra e se vinga.

3. A PRÉ-PRODUÇÃO

Uma vez elaborado o roteiro, iniciamos a pré-produção, quando sem dúvida, um dos nossos maiores desafios foi compor uma equipe estável. A maior parte das pessoas que contatávamos estariam ocupadas no mês de outubro, quando seriam as gravações, portanto não poderiam estar nos sets de filmagem no período previsto para gravações. Havia uma grande quantidade de trabalhos sendo realizados simultaneamente no curso, o que nos impediu que encontrássemos muitos colegas do curso de cinema disponíveis para colaborar na realização. Tivemos a presença de pessoas de fora do curso e de fora da própria UFC compondo a equipe. Entre estes estavam a maior parte da equipe de arte e alguns de nossos atores, que eram do curso de teatro no ICA, mas também de fora da UFC, além de nossos colaboradores.

O roteiro em sua forma final demandou bastante trabalho da equipe de produção. A quantidade de atores e locações a serem conseguidos e preparados exigida era desafiadora para uma produção universitária e de baixo orçamento. Na empreitada, buscamos por apoio financeiro de pessoas da cidade de Cajazeiras, na esperança de que nossas necessidades de realização fossem supridas, além de buscarmos pelos nossos próprios meios de custear a realização.

3.1 Patrocínio

Ainda nessa fase de Pré-produção, organizei uma breve viagem á Cajazeiras, onde esperava encontrar possíveis patrocinadores e apoiadores para o projeto. Com ajuda de minha família, que tem mais contatos no local, localizei estrategicamente algumas empresas que já tinha o hábito de fomentar a cultura em suas diversas manifestações na cidade, usualmente festivais culturais locais.

Visitei algumas das empresas que foram indicadas e falei com alguns dos responsáveis por elas enquanto estive na cidade. Deixei o local com esperança de

firmar parcerias devido a empolgação que pude observar e o retorno positivo que recebi de alguns. Meu pai, Francisco, que está frequentemente na cidade, e minha tia Raimunda, que mora lá, mantiveram contato com algumas outras pessoas que poderiam ajudar, além de retornarem às empresas que já haviam sido contatadas. No entanto, não obtivemos um retorno efetivo de nenhuma das empresas, apenas promessas.

Apesar do malogro da tentativa de patrocínio, pude ter contato com algumas pessoas da cena cultural e audiovisual, ainda emergente, da cidade. Nesse contato, pude ouvir mais a respeito das histórias que escolhi para o filme, além de tomar conhecimento a respeito de detalhes com os quais nunca havia tido contato antes. Também pude entrar em contato com pessoas que realizam mostras de curtas na cidade, dando já um possível local para a exibição da produção.

Ainda nessa viagem, pude rodar pela cidade sendo guiado por meu primo Mateus Andrade. Fomos visitando os locais onde aconteceram as histórias reais e fiz registros em imagem e vídeo. A visita me ajudou a visualizar como aquelas histórias ocorreram de fato e selecionar alguns detalhes que poderiam ter importância na elaboração do filme. A partir dessas imagens colhidas, construímos um mood board² para que a equipe pudesse se inspirar. Além disso, usamos os vídeos de ambientes da própria cidade que preservam o aspecto mais antigo na montagem final do filme.

Figura 2 – Cajazeiras, PB



Fonte: imagem autoral.

Região do centro de Cajazeiras-PB onde se realizam feiras de rua.

² Mood board: Segundo Andrés Lucero (2012, p.438), “Mood boards são uma ferramenta de desenvolvimento de ideias usado por designers e clientes para comunicar, pensar e compartilhar suas diferentes visões que emergem do design enquanto definem futuros produtos ou tendências.” (tradução pessoal)

3.2 Preparação dos atores

Os ensaios foram realizados em grande parte no Teatro Universitário – TU e durante eles o filme ganhou nuances não imaginadas antes. Sem dúvida o trabalho de elaboração dos personagens pelos atores elevou o filme a um novo patamar. Observar os personagens incorporados e em construção ali trouxe questões que ainda não haviam sido cogitadas. Por exemplo, os atores que interpretariam as duas idades de Antônio deveriam ter traços minimamente semelhantes para que houvesse verossimilhança na representação. Inicialmente a ideia era de envelhecer o mesmo ator usando técnicas de maquiagem de efeitos especiais, contudo por diversas razões isso não se fez possível. Surge então, a necessidade de encontrar um segundo ator mais velho e que tenha um mínimo de semelhança³ com o ator mais jovem. Allen Costa foi a solução encontrada, contudo, com ele vem mais um desafio: seu sotaque.

Na fase de preparação dos atores fizemos questão que os atores preparassem sua fala pra reproduzir, ainda que sutilmente, o sotaque falado no sertão nordestino. Allen é paraense e sua fala é bastante diferente da que buscávamos, além de ser diferente da fala de seu próprio personagem mais novo. Com ele, passamos e repassamos fonemas específicos como S, T, D, N, que se pronunciam de forma bastante distinta com o sotaque paraense. Para os atores fortalezenses o desafio de reproduzir o sotaque sertanejo nordestino foi menor, dado as vivências pessoais dos atores no sertão do próprio Ceará. Dois dos atores já tinham naturalmente o sotaque. Raireno Maciel, que interpreta Damião, para nossa surpresa e deleite, veio da própria região da cidade onde se coletaram as histórias, São João do Rio do Peixe, vizinha a Cajazeiras. Fernando Otto, que interpreta Antônio ainda jovem, vem de Limoeiro do Norte, sertão do Ceará, onde se fala com sotaque idêntico ao paraibano.

Além de questões físicas, como já foram citadas, a aparência e a voz dos personagens, questões relacionais e psicológicas dos personagens ganharam nova dimensão durante a fase de preparação dos atores. Questões como a amizade entre Antônio e Damião, a paixão de Marlúcia, a presença de Carlinhos, a liberdade de

² Backstory: ou Contexto, como também é chamado é chamado por Syd Field (1982, p.35), em “Manual do Roteiro”(1982), é a história do personagem que não fica claramente definida na narrativa, mas tem essencial importância para o desenho do personagem em suas características em geral.

Silvana e a divisão de um mesmo personagem em duas fases da vida para dois atores vieram a tona e demandavam resposta e complexificação conforme as pontas soltas surgiam na elaboração dos personagens.

O desenvolvimento dos personagens aconteceu tanto antes dos ensaios, na escrita do roteiro, como durante, em conjunto com os atores. Durante a escrita, uma breve *backstory*² dos personagens foi elaborada para criar profundidade e estabelecer parâmetros, dentro dos quais eles seriam desenvolvidos. Isso ajudou na criação do roteiro, estabelecimento do desenrolar da ação e construção dos diálogos. A partir do momento em que conhecemos o personagem, mais profundamente podemos prever como ele reagiria se colocado em certa situação, dando fluidez à trama.

No entanto, as *backstories* criadas, não foram necessariamente seguidas com rigor. Deu-se preferência à interpretação dos atores e foram acrescentadas novas nuances enquanto outras foram descartadas. Na leitura e interpretação do texto feita, a preparadora de elenco, Lídia dos Anjos e os atores elaboraram características que estavam no texto, porém que não foram colocadas completamente de maneira intencional. Por exemplo: Damião, no filme, é um personagem que funciona de certa forma como a consciência de Antônio, compensando a sua ingenuidade, daí estabelece seu temperamento esquentado. Isso foi surgindo nos ensaios a partir do que os atores abstraíram do texto e em sua construção em conjunto. A *backstory* original dizia que Damião seria mais jovem que Antônio, e seria pupilo deste. Porém, em momento algum isso ficaria claro no filme, seja em diálogo ou em ação, logo, não seria relevante nem necessário de se mostrar, pois não era óbvio para o espectador. Como os atores que conseguimos tinham mais ou menos a mesma idade, parecia muito mais natural que eles fossem amigos de infância e assim sua intimidade ficaria justificada.

Outro exemplo de contribuição que os atores trouxeram foi a personagem Silvana. Nos diálogos e ensaios, o desenvolvimento de Silvana seguiu por uma direção muito diferente do que se estabeleceu na *backstory*, ainda que sem prejuízos para a trama. Silvana, como uma mulher solteira e independente em todos os sentidos, pareceu a todo o elenco como um “sopro de modernidade” na localidade atrasada onde se passa a história. Ela faz um contraponto à Marlúcia,

sendo seu absoluto oposto, e deixou todos com a impressão de que seria uma forasteira, que trazia em si uma forma de viver de outra cultura. Na backstory, ela era uma nativa, órfã de mãe, filha mais velha de três e que havia herdado o bar do pai. Tais características a um primeiro olhar podem não significar muito, mas tem profunda relação com um espírito independente e empreendedor da personagem. No entanto, a origem da personagem não teria função óbvia nem razão para ficar aparente, daí optou-se por usar a história que os atores imaginaram.

As relações entre os personagens que coexistem no espaço fictício de uma pequena cidade no sertão nordestino de uma outra época foram parte importantíssima da preparação dos atores. Saber que, por mais que os personagens não tivessem relação direta ou próxima entre si, eles compartilhavam um mesmo espaço e, portanto, tinham traços em comum. No caso da amizade entre Damião e Antônio, eles tinham que desenvolver a intimidade construída pelo entrelaçamento de suas backstories, desenvolvida nos ensaios.

Entre Marlúcia e Arruda era necessário criar uma relação entre marido e mulher que fosse unilateral e misturasse sentimentos controversos de afeição e desprezo, além do filho Carlinhos ter que ser inserido no meio dessa relação turbulenta. Entre Zé Arruda e suas vítimas deveria ser criado clima de tensão e medo que deveria ser demonstrado no corpo dos personagens. Os atores que interpretaram Antônio em suas duas fases da vida deveriam viver o personagem de forma que fosse fácil conecta-los, suficiente para que houvesse continuidade do personagem, que mudou com o passar dos anos, porém ainda preserva traços de seu antigo eu.

Figura 3 - Ensaio



Fonte: imagem autoral.

Dia de ensaios com (da direita para esquerda) Alen Costa, Fernando Otto e Raireno Maciel, preparando os personagens de Antônio, ambas fases, e Damião.

Nos ensaios e desenvolvimento de personagens usou-se o método das ações físicas de Stanislavsky. O método estabelece que a elaboração do personagem é constituída de ações físicas, não apenas gestos ou atividades por si só, como fala Grotowski, e também não surge e a partir de emoções, dado que estas não podem ser diretamente controladas pelo ator, apesar de que podem ser evocadas através das ações. Jerzy Grotowski (1988) afirma,

O velho Stanislavski descobriu verdades fundamentais e uma delas, essencial para o seu trabalho, é a de que a emoção é independente da vontade. [...] Agora, podemos achar toda a força, toda a riqueza de emoções de um momento, também durante um ensaio, mas no dia seguinte isto não se apresenta porque as emoções são independentes da vontade.

As ações físicas são mais complexas e profundas que os gestos ou simples atividades pois elas estão intimamente ligadas à força interna do ator. Os gestos profissionais ou atividades podem ser completamente vazios nesse sentido, a ação surge com uma espécie de dispositivo para um estado mental.

Dessa forma, foram colocadas algumas ações físicas como acessos para determinados estados mentais nas cenas, tais como: movimentos das mãos como um reflexo do medo, ritmo de respiração demonstrando uma forma de reprimir-se, forma de caminhar pelo espaço e olhar as pessoas em volta infligindo terror, entre outros. Estes dispositivos colocados no corpo ajudaram os atores a determinar e marcar dentro do personagem construído, as intenções e a vida interior.

3.3 Visita às locações

Pesquisando locais onde poderíamos gravar as cenas de um interior rural, tínhamos diversas opções, cada um com seus desafios particulares.

Segundo as pesquisas que a equipe de produção fez, tínhamos como opção dois sítios localizados no Eusébio. Um espaço como um sítio mais afastado do grande centro urbano nos permitiria ter a liberdade de gravarmos sem grandes importunos externos e, devido ao tamanho do espaço, juntar vários cenários no mesmo local. Um dos sítios, tinha uma casa e um espaço que poderia ser usado livremente por nossa equipe, no entanto, fazia um tempo que não era usado e necessitaria de um dia apenas para a produção do espaço, envolvendo limpeza, capinação e possíveis reparos na casa, além da decoração de cenário. O outro sítio, que pertencia a um contato de nossa Produtora, Sara B. Jales, foi um dos locais escolhidos que seria dos mais úteis. O local é mantido por um caseiro e recebe eventos constantemente, o que já atestava sua funcionalidade. A propriedade nos pareceu ideal porque abarcava, em um mesmo espaço, vários dos ambientes necessários ao filme, se localizava distante de estradas e ruas movimentadas, o que seria bom para que o som direto fosse captado sem grandes interferências de ruído e também era cercado de cenários semiurbanos, que remetem a uma paisagem rural, que serviriam ao filme.

Visitamos alguns locais para serem usados como o Bar de Silvana, entre os que a equipe sugeriu e que estariam disponíveis. Os produtores, junto com a equipe de arte visitaram diversos locais e depois, eu pessoalmente pude avaliar alguns deles que selecionamos a partir de fotos. Um bar/mercadinho, localizado no Bairro Mondubim, nos pareceu um local interessante, pois a decoração e todos os objetos no espaço lembravam muito os típicos pequenos pontos comerciais que existem em pequenas cidades do sertão nordestino. Havia desde garrafas de cachaça em uma prateleira de madeira, cigarros, balas e doces em recipientes de vidro, até talco Barla e outras miudezas.

Dentre as praças visitadas, pareceu melhor a praça do Campo do Asa, local onde uma equipe esportiva se reúne regularmente no campo de areia para treinar durante a noite. A região da praça é residencial e sem a presença de grandes edifícios, o que permitiu a criação da ilusão de uma pequena cidade. Na hora em

que visitamos o local pela primeira vez, por volta das 11 horas, não haviam grandes perturbações sonoras o que se tornou um grande ponto positivo com relação às outras praças, que sempre eram adjacentes a alguma via de grande circulação de carros. Além disso, as outras praças tinham muitos pontos comerciais em volta que tinham som ambiente e graffiti e pichações nas paredes, o que seria péssimo para a cenografia, pois estas denunciariam tanto o local quanto a época em que o filme foi gravado.

Para o local onde aconteceriam os assassinatos, pensei em alguma estrada que tivesse um barranco depois do acostamento, ou alguma estrada com mato em volta. Contudo, haveriam várias questões de produção envolvidas para se filmar em um local assim: transporte, falta de um ponto de apoio, onde se pudesse carregar baterias, segurança, etc. Tivemos que ser criativos na hora de buscar alternativas para este cenário. Conhecendo as dependências da UFC, sabíamos que havia uma área não construída e pouco movimentada próxima à UFC Virtual, que tinha veredas de terra alaranjada e mato alto. O local nos pareceu perfeito, pois tínhamos a própria universidade como ponto de apoio e tínhamos um mínimo de segurança por estarmos dentro dos seus muros, além de ser visualmente bastante convincente para o cenário que se buscava.

Assim que foram selecionadas as locações, a produção tratou de organizar como se estabeleceriam os sets em termos práticos, como o deslocamento da equipe, alimentação, segurança, além de tratar sobre horários e permissões com os responsáveis pelos locais. Terminamos esta fase com todos os detalhes projetados para a fase de gravações, que se iniciaria dali a alguns dias e confiança de que se poderia realizar tudo conforme o planejado, até que o acaso nos provasse o contrário.

4. PRODUÇÃO

A fase de produção foi bastante trabalhosa. Longas horas de gravações, pequenas viagens para os sets, corridas contra o tempo e intermináveis repetições de takes. Nossos sets de filmagem não correram tão dentro dos planos quanto esperávamos e enfrentamos vários imprevistos de última hora. No entanto, os problemas não chegaram a ser nada que fosse insolúvel ou gravemente comprometedor para a obra.

De fato, nessa fase, os problemas promoveram mudanças importantes na forma final do filme, pois conforme os imprevistos aconteciam trabalhávamos para contornar a dificuldade criativamente. As decisões tomadas para superar os empecilhos, de certa forma contribuíram positivamente para o filme e a estética. O decorrer do trabalho foi leve e prazeroso entre a equipe, que teve sinergia o suficiente para um bom desenrolar das filmagens.

4.1 Gravações

O período de gravações se estendeu entre os dias 07 e 14 de outubro de 2019 e se distribuiu em cerca de 5 locações na região de Fortaleza que compreenderam todos os cenários do filme. O primeiro dia aconteceu no sítio no Eusébio, onde projetamos realizar todas as cenas que se passavam na casa dos personagens Antônio, Marlúcia, além dos ambientes onde Seu Antônio Velho conta as suas histórias. Prevíamos gravar ali, durante dois dias.

O primeiro dia se desenvolveu sem grandes problemas. As dificuldades desse dia foram técnicas, em maior parte. Quanto ao som, o problema era porque a área onde estávamos gravando era muito aberta e o microfonista não pôde se posicionar de uma forma que não captasse o ruído de vento. Também com relação à Direção de Arte, houveram questões quanto a objetos de cena que serão descritas a fundo mais à frente. Apesar de alguns atrasos e outros imprevistos, conseguimos manter um bom ritmo e encerramos o set no horário previsto, tendo gravado todas as cenas da casa de Antônio e todas as cenas de Seu Antônio Velho.

Já no segundo dia, tivemos um sério problema com a iluminação do local. Como iríamos realizar cenas com Noite Americana, necessitávamos de luz artificial, porém o serviço de energia elétrica na propriedade estava apresentando problemas, muito instável, e não conseguíamos ligar as luzes por tempo o suficiente para gravar. Com isso não pudemos gravar todas as cenas que se passavam na casa de Marlúcia, criando um sério atraso e problema de logística.

Figura 4 – Dia de gravações



Fonte: Making of do filme.

Cenário da casa de Marlúcia na locação do sítio em Eusébio.

No terceiro dia de gravações, gravamos nossas cenas em uma praça do Parque Manibura. A principal dificuldade que encontramos no local, na hora das gravações, era a grande circulação de pedestres. A praça era muito utilizada pelos moradores do local para a prática de esportes e por várias vezes a equipe de filmagem se encontrou como um empecilho para o livre trânsito das pessoas ali. Chegamos a perder alguns takes, unicamente devido a presença de pessoas que circulavam em meio a ação.

Na cena de violência que encenamos ali, foi necessário todo um trabalho específico da produção para que não houvesse tumulto ou alguma reação indesejada por parte das pessoas do local. A vizinhança foi comunicada de nossa presença extensivamente, além de comunicado o departamento de polícia da região sobre o uso de uma arma cenográfica e a simulação de agressão física. Nossa colega Ianna Leal, nos cedeu encarecidamente a sua casa para ser usada como ponto de apoio e cenário para o final da Cena 15, onde a ação continua em um beco escuro, culminando com o assassinato de Silvana.

O quarto dia de gravações aconteceu dentro da UFC Campus Pici, próximo à UFC Virtual, bloco onde se localiza o curso de Sistemas e Mídias Digitais. Ali existe um matagal que serviu como cenário para os momentos em que Arruda assassina suas vítimas. Em uma clareira á beira do mato alto, foi filmada a cena 2, onde

acontece a cena de apresentação de Arruda com um primeiro assassinato, mesmo local onde mais tarde, Antônio ressuscita, porém visto de outro ângulo. Há alguns metros dali, filmou-se a cena da tentativa de assassinato de Antônio, em uma vereda que dá acesso a algumas casas construídas dentro do terreno da UFC, simulando uma estrada de terra onde acontece a execução.

Chegamos ao matagal no início da tarde para filmar a segunda cena do filme e aproveitar o sol ainda forte. Correndo contra o tempo, para não perdermos a luz natural que rápido se perdia, terminamos a cena e aguardamos o sol começar a se pôr para dar continuidade a luz da cena anterior que acontece na praça. O carro cênico, um Fiat Prêmio ano 1993, estava apresentando problemas e em certo momento durante as gravações, parou de funcionar. Para repetirmos os takes, naturalmente, tínhamos que empurrar o carro, ladeira acima, para o início do trajeto sempre que a cena era cortada. Uma vez feito isso, a equipe tinha que dar impulso para que ele corresse certa distância de volta, para que a ação dentro do carro se desenrolasse no início de cada novo take.

Ao fim do dia de gravações, por volta das 22 horas, recolhemos o equipamento e desocupamos a UFC Virtual. Nosso assistente de produção, Rafael Brasileiro, iria levar o carro para a sua garagem, facilitando a devolução do mesmo. Com alguma insistência, o carro voltou a funcionar, mas não por tempo suficiente para retirar o carro das dependências da universidade. Ainda dentro do campus, a equipe empurrou o veículo até a vaga de estacionamento mais próxima, e ali ele ficou durante a noite. No dia seguinte, voltamos ao local, Luiz Santos, o assistente de direção, e eu, para averiguar e tentar fazer o carro funcionar, sem sucesso. No outro dia, pude trazer o dono do carro à UFC para fazê-lo funcionar. Com algum esforço, conseguimos dar a partida e levá-lo a um posto próximo para abastecer. Finalmente, conseguimos dar jeito à situação e dono levou o carro de volta à sua casa, no Eusébio.

Para o quinto dia de gravações, tínhamos um bar como locação no Bairro Mondubim cujo o dono era conhecido do nosso Diretor de arte, Gomes-Ávila, que também cedeu sua casa como ponto de apoio, onde produzimos nossos atores e organizamos os objetos de cena. Chegada a hora das gravações, fomos ao local onde seria o set e o encontramos fechado. O dono do bar havia saído e ficamos sem

um local de gravação por aproximadamente uma hora, cogitando possíveis locações alternativas para as cenas. Gomes, conhecendo o dono de um pequeno restaurante que ficava na localidade, se dispôs a conversar com ele e conseguiu o espaço emprestado por algumas horas. Para agilizar a produção e atrapalhar o mínimo possível da rotina do local, que não esperava nos receber, procuramos resumir a decupagem da cena a menos planos do que havia sido planejado.

Para filmar as cenas da casa de Marlúcia, que não puderam ser filmadas no dia previsto, nosso Produtor de Set, Fabrício Alves, conseguiu a casa de uma amiga, Dona Silvanira da Silva, em uma propriedade no distrito de Minguaú, em Caucaia, Região Metropolitana de Fortaleza. O local se mostrou até mais adequado em termos de cenografia do que a nossa primeira opção, no Eusébio. As cores das paredes e dos móveis, o tipo das portas, o telhado sem forro e até a posição com relação ao sol tornou a locação mais favorável á construção da cena. Apesar disso a ação dos personagens ficou limitada a um espaço bem menor do que o previsto e o número de posições onde a câmera poderia se localizar também foi abreviado, devido a falta de recuo. Chegamos ao local na segunda-feira, 14, pela manhã e encerramos o Set por volta das 23 horas com todas as cenas do filme gravadas.

4.2 Som

Na obra, a voz tem papel essencial para que a narrativa tenha clareza e possa desenvolver-se. A qualidade dos diálogos tinha que ser clara em seu conteúdo e forma, além de transparecer verdade. O cinema, em uma estética clássica, tende a ser vococêntrico, ou seja, há uma valorização do som da voz com relação aos demais. Michel Chion, em seu livro *The Voice in Cinema* (1999, p. 5), declara: “Nos filmes, para espectadores reais, não existe o som que inclui a voz humana. Existe a voz, e daí todo o resto. Em outras palavras, em toda mixagem de áudio a presença da voz humana instantaneamente estabelece uma hierarquia de percepção.”⁴

Dá surgiram alguns improvisos e novas palavras, que foram substituídas tanto no tratamento do roteiro como durante as gravações. Em situações, por exemplo, como na cena 07, no bar de Silvana, quando a fala original dela seria:

⁴ Tradução pessoal.

“Quando o mel é bom, a abelha sempre volta. Tá me procurando, Zé Arruda?”

No entanto, a fala parecia clichê e por sugestão da equipe a fala foi trocada pela que aparece em cena:

“Garrafa que carrega querosene jamais perde o cheiro. Tá me procurando Zé Arruda?”

Essa fala pareceu mais natural para o contexto que os personagens estavam incluídos, em um bar no sertão nordestino, em um momento descontraído, além de parecer encaixar melhor para a personagem de Silvana. Outra situação em que houve alterações de improviso no diálogo dos personagens foi na cena 12, na casa de Marlúcia, quando Zé Arruda chega em casa e tem uma discussão com a mulher na mesa onde jantam. A fala original de Zé era:

“De novo, esse interrogatório? Me deixa em paz, mulher!”

No entanto, pareceu ao ator mais interessante trocar a palavra “interrogatório” por “peitica”, que, segundo o Dicionário Michaelis, significa pessoa que chateia ou incomoda, então, por extensão, compreendemos popularmente a palavra como sinônimo de implicância. Para o ator, a palavra “interrogatório”, não soava como uma palavra que o personagem de Zé Arruda diria, dado que ele era um homem bruto e de pouca instrução, preferindo colocar o jargão popular. Além disso, a palavra ajudou a sublinhar o sotaque do personagem, pela presença do fonema T.

Além disso, foi dada especial atenção à qualidade dos diálogos captados no som direto, pois sem as informações que são dadas ao espectador nos diálogos, a trama se torna turva, pouco compreensível. Ao falar sobre o filme com uma amiga estrangeira, que não fala português, Abigail, ela teve curiosidade de ver o filme. Enviei um link contendo uma das versões em processo de montagem, e ela assistiu o filme com o áudio em português, e claro, sem legendas. Abigail elogiou o filme pela qualidade cinematográfica, mas confessou não ter sido capaz de compreender muito da narrativa somente pelas ações. Daí pode se ter uma noção da importância da qualidade da voz e de seu conteúdo neste filme.

A música teve importância crucial na construção da atmosfera do filme. O Synthwave, ou também chamado Retrowave, é um estilo contemporâneo, que tem origens em gêneros de música dance no ‘Nu Disco e ‘House, mas remonta à música

Euro Disco da década de 1980, trilhas musicais de filmes e jogos da época e ao EDM (Electronic Dance Music) (Synthwave Blog, 2018)⁵. Trata-se, portanto, de um gênero musical que recicla sons de uma época, e por isso se assemelha a ela, no entanto, o Synthwave não simplesmente imita o estilo dos anos 80, mas cria uma nova sonoridade a partir desta dando nova potência aos elementos usando tecnologias atuais. Dessa forma este estilo musical, que serviu para a trilha original composta por Andy S.S. Carvalho, foi criada para ajudar a construir a atmosfera de uma década passada, seguindo como referência a série de suspense *Stranger Things*, em que toda a diegese remete aos anos 1980.

Em muitas cenas, a música serviu de reflexo para o estado mental dos personagens e foi elaborada em consonância com os outros elementos do som e da diegese. No filme, a música também serviu para estabelecer uma atmosfera fílmica que dificilmente ficaria estabelecido da mesma através de outros elementos neste filme. Inês Gil discorre em seu artigo “A Atmosfera como Figura Fílmica”: A atmosfera manifesta-se sempre no exterior, mesmo quando se trata de um espaço-estado interior, como a alegria ou a morbidez, por exemplo. O espaço interior manifesta-se sempre através de uma relação particular ao mundo exterior. Sob essa perspectiva, estabelecemos que haveria uma relação forte da música como reflexo do estado interno dos personagens e, portanto, um elemento que revela o tom da situação mostrada e reforça outros elementos da cena.

Em cenas, como por exemplo, quando Arruda pergunta a Antônio onde está o dinheiro, o choque que o rapaz sente ao se deparar com uma arma apontada para si é sentido pelo espectador quando ele escuta as notas graves na música da cena 14 ou cena 8. Outro exemplo claro disso é a cena 15, quando Zé Arruda chega na praça e começa a beber, podemos acompanhar a crescente loucura dele, movido pelo estresse de ter seu plano frustrado com Antônio, seguido do litro de cachaça e da descoberta da traição de Silvana para com ele. Nessa cena, conforme a música se desenvolve, os outros elementos, como ambiência e ruídos, se tornam menos intensos revelando o estado mental do personagem em seu momento caótico, que

⁵ SYNTHWAVE Blog. What is Synthwave? 2018 Edition. **Iron Skullet**. 01 Mar. 2018. Disponível em: <https://ironskullet.com/2018/03/01/what-is-synthwave-2018-edition/>. Acesso em: 19 Nov. 2019 - Synthwave

se desprende aos poucos da realidade. A música foi composta criando um efeito Shepard, que reflete essa tensão e loucura crescente presente na cena.

O efeito Shepard é um som criado a partir de ondas senoidais sobrepostas e que criam a sensação de estarem infinitamente em ascendência, ou descendência. No efeito, pelo menos três ondas são divididas entre si por uma oitava e são colocadas em loop, ficando organizadas de modo que sua intensidade varia. No decorrer de um loop ascendente, a onda mais aguda se torna menos intensa, a média permanece constante e a mais grave se torna mais aguda. Como sempre há dois tons audíveis em ascensão e o cérebro não percebe o fim do loop, provocando a sensação de uma ascendência de tom infinito. Esse efeito é usado em trilhas musicais de filmes para transmitir tensão e suspense e pode ser observada em trilhas de grandes filmes como “Batman: O cavaleiro das trevas” e “Dunkirk”, ambas trilhas compostas por Hans Zimmer. (MCGREGOR, 2017)⁶

Em referência à música e cultura nordestina, a música dos créditos foi composta seguindo a uma escala modal, tipo comumente usada nas músicas folclóricas brasileiras e em especial, nordestinas, mas ainda usando o estilo Synthwave presente em todo o filme, criando uma mistura inusitada e interessante. A música modal surge a partir da influência da música indígena, em especial dos povos incas e a música gregoriana, mais especificamente dos modos eclesiásticos, um claro reflexo de como se constrói a cultura brasileira: a partir da mistura de culturas diversas. A música modal é o tipo característico encontrado nas toadas de cantoria, canções típicas dos vaqueiros, também presente nas toadas de candomblé e, por consequência, influencia no trabalho de artistas populares como Luiz Gonzaga e outros nomes da música regional.

Diversos sons precisaram ser acrescentados na pós-produção, tais como o do carro dirigido por Zé Arruda, o som da arma disparando e o som de algumas ambiências. O som de alguns planos inteiros foi construído inteiramente na pós, como o plano aberto da Cena 2, quando Zé Arruda executa sua primeira vítima no filme e a cena em que Silvana observa Damião e Antônio do outro lado da rua enquanto bebe. Isso se deu por motivos de produção em maior parte, mas também

⁶ MCGREGOR, Lewis. The power of Sound: Using the Shepard Tone In Filmmaking. **The Beat**. 27 Jul. 2017. Disponível em: <https://www.premiumbeat.com/blog/shepard-tone-sound-design-filmmaking/>. Acesso em: 20 Nov. 2019

pela dificuldade de encaixar o microfone a equipe em qualquer lugar na cena onde fosse viável captar os sons. Por vezes, tínhamos que trabalhar em um espaço de tempo muito pequeno e sincronizar as equipes de foto e som entre si levaria mais tempo, então nas cenas em que não havia nenhuma fala ou expressão dos atores que fosse necessária, preferimos produzir esse som na pós-produção. Como consequência disso temos uma maior liberdade na construção da paisagem sonora do local, dado que não temos que necessariamente trabalhar em cima do captado no momento, porém mais trabalho de construção de sons artificiais.

4.3 Fotografia

A trama do filme se passa em uma época específica no sertão brasileiro, antes da chegada da internet, smartphones e da popularização de meios de comunicação como computadores e televisão a cabo no local. O que se tinha como principal forma de contato com os grandes centros formadores de cultura (leia-se eixo Rio-São Paulo) era o sinal de televisão aberta, que tinha um número bem limitado de canais, por sinal. Essa janela para uma realidade bem diferente da que se tinha no sertão, com os luxuosos estúdios de TV e filmes hollywoodianos, trazia uma característica visual marcante, que era em parte, assimilada e replicada na cultura local. O uso da película fotográfica cria uma textura na imagem que se tornou característica das imagens produzidas durante as décadas finais do século passado.

A partir disso, escolheu-se como referência visual para o filme, Petra Collins e Allen Jiang. Ambos são fotógrafos que usam filme fotográfico em seus trabalhos, que capta a espécie de luz de maneira peculiar e produz um efeito único desse tipo de material. Petra Collins tem um estilo que chamou a atenção de artistas como Carly Rae Jepsen, Selena Gomez e Cardi B, que a convidaram para produzir videoclipes, além de marcas como Gucci, Bulgari, Adidas e MAC. No presente trabalho, a intenção com essa escolha é reproduzir a estética visual de uma época, evocando, inclusive, uma memória afetiva dos espectadores que viveram essas épocas. São usados filtros de grãos de filme em sobreposição á imagem digital para produzir esse efeito, além de disfarçar o ruído digital, naturalmente produzido pelo sensor da DSLR.

Na nossa decupagem, optamos por não mostrar a morte de nenhum dos personagens na imagem, exceto a de Zé Arruda. Isso faz com que o filme não se

torne chocante pela imagem que é mostrada na tela, mas pela que o espectador forma em sua cabeça, continuando a ação colocada em iminência diante de si. Dessa forma, o nível de terror provocado nas cenas de morte é estabelecido pela própria pessoa que assiste, não excedendo seus limites e ainda assim provocando o choque desejado. A morte de Zé Arruda é a única que decidiu-se mostrar, pois a cena em que essa acontece é o momento de satisfação e vingança do espectador, que aos poucos vai nutrindo ódio para com o vilão no decorrer de suas ações no filme. Quando Marlúcia crava a faca inesperada e precipitadamente no lado de Arruda, o choque logo é substituído por um sentimento de vingança feita por todos os personagens que sofreram nas mãos do assassino, contrastando com o sofrimento da mulher e do menino assiste a cena da porta.

Na cena 17, na casa de Marlúcia quando ela mata Arruda, o enquadramento usado dá sinais do que está por vir, na cena. Primeiro que a cena é introduzida com o plano das velas acesas no altar da mulher, e logo após, nos planos em que vemos Marlúcia servindo o marido, a câmera centraliza muito mais a faca do que o próprio rosto de Zé Arruda. O fato de a câmera não apontar diretamente para o rosto do ator enquanto ele fala e se focar em uma ação que parece trivial, traz um certo incômodo ao espectador que, pode perceber o aviso sutil que a câmera dá se assistir ao filme com certo nível de atenção.

Fez se uso de planos-sequência em diversos momentos da trama como efeito estético, mas também como forma de reduzir o tempo de produção no set, dadas as situações que enfrentamos durante as gravações. A cena 10, na casa de Antônio, quando ele revira suas coisas em busca de dinheiro, o plano-sequência transmite o desespero que o personagem sente, sendo uma escolha estética. Em uma situação de gravação diferente, a cena 09 do bar de Silvana foi filmada em um plano único na intenção de reduzir o tempo que passaríamos no restaurante, cujo o dono nos cedeu o espaço tão gentilmente apesar do convite de última hora. Mesmo que feito de última hora, o plano único da cena 09 não trouxe prejuízo para a cena e manteve a estética da decupagem.

4.4 Direção de Arte

Durante o fim do período da pré-produção, já depois de haverem iniciado os ensaios, conseguimos alguém que assumiria a Direção de arte, Gomes-Ávila. Em

uma primeira reunião já pudemos ter muitas ideias para os locais de gravação, cores e objetos.

Por limitações de orçamento e tempo de produção, utilizamos muitos objetos e figurinos emprestados. A família de nossa produtora executiva, Sara B. Jales, tinha inúmeros objetos que poderiam ser usados, dado que eram muito típicos nas casas do interior do nordeste. Coisas como filtro de barro, imagens de santos feitas de gesso, altar e rosário de madeira, louça de ágata (pratos de metal com desenhos pintados), entre vários outros objetos. Algumas roupas, por praticidade, foram pedidas aos atores, pois aí já seria fácil ter um figurino de tamanho certo, outras foram tiradas do guarda-roupas da própria equipe.

Por uma interessante coincidência, muitos dos nossos figurinos vieram em tons de azul, o que deu harmonia entre os visuais dos personagens. Todas as peças escolhidas eram leves, como se usa na região quente e seca do sertão. Nos visuais estão muito presentes: camisas xadrez de algodão, calçados de couro, os típicos chinelos de dedo, além de acessórios, que refletem características pessoais dos personagens.

Na fase de desenvolvimento, imaginava-se Arruda usando um chapéu de couro como sua marca. Contudo após uma reunião com a equipe de arte, estabeleceu-se que os óculos seriam um acessório mais interessante para ele. Conforme o consenso da equipe, o chapéu estaria associado demasiadamente ao western americano e à figura do cowboy, preferimos fugir de alguns estereótipos fortes nesta produção e demos lugar aos óculos escuros. O acessório agregou ao visual do personagem, o mistério que lhe é inerente e ajudou a representar o distanciamento com o qual Arruda trata as pessoas.

Outra mudança quanto ao personagem de Zé Arruda aconteceu já em set, no primeiro dia de filmagens. A equipe de Arte não conseguiu a arma de Zé Arruda a tempo para o início das gravações. A produção tinha um contato com quem poderiam tomar emprestado o objeto de cena, mas que só poderia ser acessado com tempo para o segundo dia de gravações. Para solucionar o impasse, resolvemos assumir a ausência do objeto e utilizar uma faca como objeto de cena. Tendo o cuidado de não mostrar em câmera o local onde Arruda guarda a arma junto ao corpo, no cós da calça, poderíamos assim adicionar a arma cenográfica no

dia seguinte sem perda de continuidade. Dado que não haveriam cenas de morte a serem filmadas nesse dia, concordamos que o fato de que ele usa a faca para ameaçar e o revólver para matar poderia ser absorvido como característica do personagem. Isso não traria prejuízos à trama e poderia ser tido como um método do assassino.

Os visuais de Marlúcia refletem também suas características psicológicas. Seus vestidos não possuem decotes profundos, em seu dia comum o cabelo está sempre preso em uma trança, e como uma boa mulher devota de Nossa Senhora, ela sempre traz uma pequena cruz de madeira suspensa em um cordão no pescoço. Dessa forma, não são necessárias muitas explicações sobre o caráter dedicado e fleumático de Marlúcia. Seu constante interesse em ser uma boa mulher, chegando a passar por cima de seu próprio bem-estar para agradar aos outros, fica subentendido em seu visual.

Nos planos do altar, há uma pequena simbologia nas velas acesas aos santos. Cada uma das velas é acesa para cada um dos membros da família: uma pequena, de Carlinhos, uma mais alta, de Zé Arruda, e uma média e muito desgastada, de Marlúcia. Acredita-se, segundo a superstição tradicional, que quando uma vela acesa para alguém e esta “chora” muito, ou seja, sua cera derrete rápido, significa que esta pessoa está sofrendo. Logo, a vela que seria de Marlúcia se desgasta mais que as outras. A simbologia dessas velas também se revela na cena em que Marlúcia mata Zé Arruda, pois a vela dele se apaga sozinha, o que segundo superstições tradicionais, significa augúrio de morte.

Os objetos de cena e visuais dos personagens foram essenciais na construção da diegese de *Cidade Pacata*, pois transmitem uma dimensão forte, porém sutil da atmosfera no filme. Os sentimentos que se gostaria de transmitir com relação aos personagens e ambientes são provocados, muitas vezes, através da presença de pequenos objetos em cena, que dão nuances diferentes a esta. Por exemplo, uma carteira de cigarro na mão de Silvana, dá a esta personagem uma dimensão diferente da que ela teria se ela carregasse uma xícara de chá. Da mesma forma, o fato de Marlúcia usar um tipo de vestido mais recatado, diz alguma coisa sobre a vida mulher. Assim, detalhes deste tipo, foram cuidadosamente pensados para acrescentar ao tipo de presença que se queria colocar.

5. A PÓS-PRODUÇÃO

O processo de montagem do filme (ainda em desenvolvimento), rendeu até o momento 4 (quatro) cortes, com cerca de 20 minutos. A montadora, Amanda Aguiar, trouxe nuances interessantes para o filme através dos cortes e a edição de imagem. Em transições, como por exemplo, o fim da cena 11 para a cena 12, quando termina a cena em que Arruda deixa a casa de Antônio e inicia a cena na casa em que Marlúcia entra com o menino. Temos o fim de uma cena com uma porta fechando e outra que se inicia com uma porta abrindo, esse efeito criado ficou muito interessante imageticamente.

Outra forte contribuição da montagem para o filme foram as cenas 15 e 16 que se entrelaçam. O filme inteiro é o relato do narrador, Seu Antônio Velho, e especificamente nessas cenas, isso fica muito claro na forma como a montagem organiza o transcorrer da história como fala dele. Quando o narrador, consternado, pela história que conta faz uma pausa na cadência com a qual conta os fatos, saímos da cena na praça e voltamos ao local onde está Seu Antônio Velho. Ou seja, acompanhamos o narrador, através da montagem, em seu respiro dentro da história que se desenrola.

Os jump cuts⁷ do início da cena, quando Arruda está bebendo, condensam em alguns segundos o tempo inteiro em que o personagem leva para tomar um litro de cachaça, seguido por imagens com delay⁸ até certo ponto do plano em que ele caminha pela rua, acompanhado da música crescente. Esses elementos visuais e sonoros se mostram como um reflexo do estado mental de Arruda furioso, pois acaba de ter seu plano de receber o dinheiro de Antônio frustrado, culminando com o assassinato. Somado a isso o álcool entorpece os seus sentidos e acentua o seu ímpeto. Para piorar o cenário, Arruda descobre a traição de Silvana e ali no próprio local faz uma confusão que termina com o assassinato de Damião e o estupro e morte de Silvana.

⁷ Jump Cuts: Segundo Luís Nogueira (2010, p.170) em "Planificação e Montagem", o jump cut é "uma mudança abrupta entre planos, com cortes nitidamente visíveis" e "resulta de uma supressão de períodos de uma ação, mas em que os planos são feitos num mesmo local e de um mesmo eixo visual."

⁸ Delay: termo do idioma inglês que em tradução literal significa "atraso". Aqui utilizado para se referir a um efeito estético, em que a imagem é replicada e sobreposta sobre ela mesma com um pequeno atraso e menor opacidade criando um rastro de movimento na imagem.

Como já foi citado antes, partes importantes dos sons do filme são criados na fase de pós-produção. Os sons do disparos e algumas ambiências foram colocadas na edição do som. A presença desses sons na diegese é necessária pois estabelece o espectador no espaço e dá a ele compreensão do que se passa na cena. Por exemplo, na cena 15/16 na praça, quando Zé Arruda flagra o casal, fica pouco compreensível a razão pela qual Damião cai no chão, imóvel, se não tivermos o som da arma disparando. Da mesma forma, nas transições entre os planos internos externos, fica mais clara a localização para o espectador se ele tem como referência o som dos pássaros e da brisa no local, diferente da ambiência do local interno, seja este qual for.

As vozes dos diálogos captados não tiveram uma qualidade excelente em todos os planos, por isso foram marcadas sessões de regravação da voz dos atores presentes nesses takes, para uma data posterior a data da defesa. Como foi dito anteriormente, a qualidade do diálogo é importante na obra, então apesar de a edição ter feito um bom trabalho em melhorar o material captado, se fará necessário gravar uma dublagem dos atores da voz deles próprios para que se tenha máxima clareza do que é falado.

Por razões práticas da equipe de pós-produção, não apresento a versão final do filme nesta defesa. Para que pudéssemos cumprir o prazo de entrega para a avaliação da banca decidimos interromper o processo de montagem, no intuito de dar tempo suficiente de trabalho para o editor de som. O corte apresentado, apesar de ainda não estar finalizado, representa suficientemente bem o que se desejava como produto final. Ainda será elaborada mais uma versão, mais refinada em termos de som e montagem, e com duração de até 20 minutos, para que possamos circular em amplamente em festivais e mostras de cinema.

6. CONCLUSÃO

Durante a produção, o título *Histórias de uma cidade pacata*, nunca ficou muito bem estabelecido para as pessoas da equipe. Aparentemente, o comprimento do título parecia exageradamente longo e não fixou bem. Além disso, quando se diz por título: "*Histórias de uma cidade pacata*", pode-se criar uma expectativa óbvia para uma narrativa a ser contada. *Cidade Pacata*, como sempre se referiam as pessoas ao filme, ficou com tal título na versão final. A mim também pareceu mais

interessante essa forma reduzida, parece-me mais instigante para aquele que assiste o filme.

A feitura desta obra audiovisual representa para o povo nordestino e sua cultura, um pequeno esforço por aumentar sua representatividade e resistir ao apagamento de sua identidade. Reitera que necessitamos valorizar nossa própria cultura e dar visibilidade às nossas raízes e forma de existir para que sejam lembradas e reconhecidas. Toda a produção serviu de imenso aprendizado para todos os membros da equipe, para mim especialmente, e uma experiência que será levada na memória para a vida e carreira de todos os envolvidos.

BIBLIOGRAFIA

CHION, Michel. The Voice in Cinema. New York. Columbia University Press, Tradução 1999

COLLINS, Petra. **Petra Collins - Films.** Disponível em: <http://www.petracollins.com/category/films/>. Acesso em: 10. Out. 2019

DE ALENCAR PINTO, Aloysio. A melodia do Nordeste e suas constâncias modais. Revista do Instituto do Ceará. 1994. Disponível em: <https://www.institutodoceara.org.br/revista/Rev-apresentacao/RevPorAno/1994/1994-AMelodiadoNordesteesuasconstanciasmodais.pdf>. Acesso em: 21 Nov. 2019

FIELD, Syd. Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. 14ª Edição. Rio de Janeiro. Editora Objetiva. 1982.

GIL, Inês. A atmosfera como figura fílmica. ACTAS DO III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO – Volume I. FOTOGRAFIA, VÍDEO E CINEMA. p. 141-146. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/gil-ines-a-atmosfera-como-figura-filmica.pdf>. Acesso em: 15 Jun. 2019

GROTOWSKI, Jerzy. Sobre o método das ações físicas. **Grupo Tempo.** Disponível em: http://www.grupotempo.com.br/tex_grot.html. Acesso em: 19 Nov. 2019

LUCERO, Andrés. Framing, Aligning, Paradoxing, Abstracting, and Directing: How Design Mood Boards Work. Newcastle, UK. DIS 2012. 11-15 Jun. 2012. p. 438-447. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Andres_Lucero/publication/254462023_Framing_aligning_paradoxing_abstracting_and_directing_How_design_mood_boards_work/links/0f31753403beca3c7e000000.pdf. Acesso em: 27 Nov. 2019

MCGREGOR, Lewis. The power of Sound: Using the Shepard Tone In Filmmaking. **The Beat.** 27 Jul. 2017. Disponível em: <https://www.premiumbeat.com/blog/shepard-tone-sound-design-filmmaking/>. Acesso em: 20 Nov. 2019

NOGUEIRA, Luís. Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem. Covilhã. LabCom Books. 2010.

“PEITICA”. **Dicionário Michaelis Online.** Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=peitica>. Acesso em: 20 Nov. 2019

RAMOS, Fernão Pessoa. Mas afinal... o que é documentário?. São Paulo. Editora SENAC São Paulo. 2008.

SYNTHWAVE Blog. What is Synthwave? 2018 Edition. **Iron Skullet.** 01 Mar. 2018. Disponível em: <https://ironskullet.com/2018/03/01/what-is-synthwave-2018-edition/>. Acesso em: 19 Nov. 2019 - Synthwave

THE SOUND illusion that makes Dunkirk so intense. **Vox.com.** <https://www.youtube.com/watch?v=LVWTQcZbLgY>. Acesso em: 20 Nov. 2019

VERAS, Alexandre. Vilas Volantes: o verbo contra o vento. In Manual Didático - Oficina para formatação de Projetos DocTV Brasil IV. 2008.

ANEXO A – 6º TRATAMENTO DO ROTEIRO DE CIDADE PACATA

CENA 01 - CASA DE SEU ANTÔNIO

SEU RAIMUNDO (Antônio velho) é um senhor da terceira idade, cabelo curto e grisalho, de óculos com um tapa-olho por baixo. Saindo do portão de sua casa, se senta em uma cadeira na calçada, com uma bacia diante de si, debulha milho, enquanto conta a história para o interlocutor.

SEU ANTÔNIO VELHO

É, meu fi, num se engane não. Aqui é cheio dessas histórias. Olhe, tinha aqui, por essa região, um homem ruim. Ai daquele que se metesse com esse homem.

CENA 02 - EXT. FIM DE TARDE. TERRENO BALDIO

SEU ANTÔNIO VELHO

(over)

Esse homem era empregado de um fazendeiro rico que tinha por essas bandas, um faz-tudo, né?

Um homem ofegante, de mãos ao alto e expressão aflita treme diante de ZÉ ARRUDA, 30, tem a pele queimada de sol, usa um chapéu de couro, olha nos olhos de sua vítima.

ZÉ ARRUDA

eu só vou perguntar mais uma vez: cadê a outra parte do dinheiro?

VÍTIMA

(trêmulo)

homem... eu já lhe disse... tava na botija de trás da porta... eu botei lá... pelamor de Deus... deixe eu ir que eu acho pra você...

Zé Arruda põe a arma entre os olhos da vítima.

ZÉ ARRUDA

Se o dinheiro tivesse dentro daquela botija, tu acha que eu tava perdendo meu tempo aqui, fiduma égua?

A vítima recua extremamente nervoso e trêmulo se arrastando enquanto Arruda avança em direção a ele.

ZÉ ARRUDA

Tu se acha muito sabido, né, seu cabra? Tu acha que pode andar roubando Seu Rodrigues desse jeito e ficar por isso mesmo, né? Pois vai servir de exemplo pros outros gaiatos que quiserem fazer igual.

VÍTIMA

Homem, pelamor de Deus, tenha piedade... eu tenho uma mulher... um minino...

ZÉ ARRUDA

Tivesse pensado nisso antes de virar ladrão.

Arruda aponta a arma para a cabeça do homem e puxa o gatilho sem titubear.

CENA 03 - CASA DE SEU ANTÔNIO

Seu Antônio Velho dá seguimento à história.

SEU ANTÔNIO VELHO

Esse homem era casado com uma mulher louca de apaixonada. Já ele... eu duvido que um homem daquele algum dia soube o que é amor ...

CENA 04 - INT. NOITE CASA DE ARRUDA

MARLÚCIA, mulher de meia idade, ajoelhada, com véu na cabeça faz suas preces com um rosário, diante de um pequeno altar num canto. Balbuciando as últimas palavras, ela se benze e se levanta. Guardando o rosário e o véu, começa a servir a pequena mesa de jantar no ambiente de luz fluorescente e decoração simples, com alguns quadros e um vasinho de planta.

MARLÚCIA

Oh Carlinhos! Venha jantar, que seu pai daqui a pouco chega.

CARLINHOS

(off)

Já vou!

Chega o marido, Arruda. Ele entra na sala, pendura o chapéu e começa a tirar os sapatos, jogando-os no canto. Marlúcia vai até ele para dar-lhe um beijo, carinhosa.

MARLÚCIA

Como foi hoje, Zé? Tá cansado?

ZÉ ARRUDA

(Seco)

Mesma coisa de sempre.

MARLÚCIA

Pois ande filho, venha comer que hoje eu fiz aquele cuscuz que você gosta, olhe. No capricho.

Marlúcia acompanha o marido, até a mesa e lhe serve um prato. Ele se senta folgando a roupa e pergunta:

ZÉ ARRUDA

E esse menino, já trouxe o boletim?

Cadê o boletim, Carlinhos?

O menino olha para os cantos e engole seco.

MARLÚCIA

Trouxe ainda não, mas deixe comigo que amanhã eu vou no colégio conversar com a professora dele, saber o que foi que aconteceu. Né, Carlinhos?

Carlinhos acena com a cabeça baixa e olha para o pai, que lhe devolve um olhar desconfiado enquanto come. Marlúcia se senta à mesa e, servindo seu prato, observa o marido.

MARLÚCIA

Tá meio abatido, Zé. Tá acontecendo alguma coisa diferente? Seu Rodrigues disse alguma coisa?

José Arruda responde olhando para a comida.

ZÉ ARRUDA

Mesmo de sempre.

CENA 05 - INT. BAR DIA

Zé Arruda entra no bar e se senta ao balcão. Pode-se observar várias garrafas de vidro de bebida atrás do balcão. Na parede, cartaz de anúncio de bebida. O barista, Barbosa, vestindo um avental, lhe serve uma dose em um pequeno copo. Arruda toma e pergunta:

ZÉ ARRUDA

Cadê Silvana?

CENA 06 - CASA DE SEU ANTÔNIO VELHO

SEU ANTÔNIO VELHO

Silvana era uma mulher muito independente. E era conhecida, visse. Dona do bar mais movimentado da cidade.

Seu Antônio Velho agora com uma xícara de café, está de pé no portão. O vapor do café sobe.

SEU ANTÔNIO VELHO

Agora tinha esse boato de que todo homem que gostava dela se danava. Agora num era assim, só de achar ela bonita não. O mistério acontecia quando, de alguma forma, ela fisgava o coração do homem. Um tempo antes desse que eu tô contando, ela teve outro. Certo dia, ele dirigindo, sozinho na estrada capotou 3 vezes, morreu na hora. Vieram achar ele no outro dia.

Seu Antônio faz uma expressão de dúvida para a câmera.

CENA 07 - INT. DIA BAR

SILVANA, 20 e tantos anos, pele morena, cabelos partidos ao meio, olhos pretos, vestida sensualmente, aparece encostada no vão da porta, fechada por uma cortina.

SILVANA

É como diz a história, né. Quando o mel é bom a abelha sempre volta. Tá me procurando, Zé Arruda?

Zé Arruda se vira e sorri. O barista que seca um copo levanta o olhar para ela e ri maliciosamente. Silvana leva Zé Arruda pelo braço e o barista assiste os dois saírem. Termina de secar o copo e o põe sobre o balcão.

CENA 08 - EXT. CASA DE ANTÔNIO

ANTÔNIO, homem de pele morena e cabelo curto. Reclinado em uma rede na varanda de sua casa com o chapéu no rosto, ressona. Zé Arruda chega e aborda o homem.

ZÉ ARRUDA

Antônio?

Antônio desperta sobressaltado.

ZÉ ARRUDA
Acorda, homem.

ANTÔNIO
minha nossa senho... (pigarreia) Opa,
boa tarde.

ZÉ ARRUDA
Boa... Vim pra receber do senhor o que
o senhor tá devendo a Seu Rodrigues.

ANTÔNIO
Devendo? E alguma vez eu deixei de
pagar a Seu Rodrigues?

Zé Arruda, colocando a mão sobre a arma, insiste.

ZÉ ARRUDA
Homem, pague o que você tá devendo que
é melhor pra você.

ANTÔNIO
E eu ando comprando nada a ninguém sem
pagar, homem. Vá procurar o que fazer,
vagabundo.

Zé Arruda, aborrecido, começa a avançar para perto de
Antônio, intimidando-o.

ZÉ ARRUDA
Homem, pague e deixe de me enrolar que
eu não tenho tempo a perder, não.

Zé Arruda põe a arma na barriga de Antônio, que responde
coagido.

ANTÔNIO
Homem... Peça só que Seu Rodrigues me
explique direitinho que dinheiro é
esse que ele tá me cobrando. Eu sou
homem direito, num gosto de ficar
devendo nada a ninguém, não.

ZÉ ARRUDA
São 600 contos. Amanhã eu volto aqui.

CENA 09 - INT. BAR NOITE

Barbosa, o barista, guarda bebidas e utensílios debaixo do
balcão. Chega Silvana e se encosta no balcão, suspira
cansada.

BARISTA

Andou aqui a tarde, aquele tal de Arruda, de novo. Atrás de você. Silvana ri, puxando o cabelo para trás.

SILVANA

De novo, foi? E disse o quê?

BARISTA

Disse nada, não, só perguntou por ti e bebeu. Aquele homem encara a gente e mete medo só de olhar. Deus me livre.

SILVANA

(rindo)

Mete nada, ele tá comendo na minha mão. Iludido, achando que eu quero um caso sério com ele. Agora eu achei coisa muito melhor. Quem sabe com esse dá certo.

BARISTA

Eita... tá apaixonada, Dona Silvana? Num acredito.

Silvana dá de ombros e checa as unhas, rindo nervosa.

CENA 10 - INT. CASA DE ANTÔNIO

O tempo passa. Antônio começa a procurar em toda parte, dentro de sua casa pequena, por qualquer dinheiro que possa ter guardado. Abre potes, caixas, vasculha roupas, olha embaixo do colchão. Por fim, se ajoelha contando uma quantidade insuficiente de dinheiro. Frustrado, passa a mão pelos cabelos, quando chega Damião.

DAMIÃO

mandou me chamar, Antônio?

ANTÔNIO

Damião, se lembra daqueles 50 conto que tu tá me devendo?

DAMIÃO

Lembro, homem. Mas que agonia é essa?

ANTÔNIO

Homem, é caso de vida ou morte. Seu Rodrigues botou na cabeça que eu tô devendo 600 conto a ele. Ontem, já mandou o jagunço me cobrar, hoje ele

vem aqui. Me acuda, pelo amor de Deus...

DAMIÃO

Homem, e o que você quer que eu faça?
Eu num tenho esse dinheiro agora não.

Ouvem-se batidas na porta. Os dois homens se calam
assustados.

As batidas persistem.

DAMIÃO

(sussurando)

Tu arranjou quanto dinheiro?

ANTÔNIO

Menos da metade.

DAMIÃO

Eita... leva pelo menos o que tem, se
não é pior...Vai!

Antônio engole seco enquanto as batidas persistem.

ZÉ ARRUDA

(gritando)

Oh Antônio?

Antônio sai com o dinheiro mal dobrado em mãos, nervoso.

CENA 11 - EXT CASA DE ANTÔNIO

ANTÔNIO

O-opa. Oh, tá aqui o dinheiro que era
da dívida...

Zé Arruda conta o dinheiro e olha intransigente para Antônio.

ZÉ ARRUDA

Você acha que eu sou besta, seu
cabra?Cadê o resto?

ANTÔNIO

É-é que... Eu tô só esperando um amigo
meu me trazer um dinheiro que ele
ficou de me trazer... daqui pra mais
tarde ele chega.

Zé Arruda olha para o chão suspira. Ele caminha lentamente
intimidando Antônio. Antônio recua até que ele encosta numa
parede.

ZÉ ARRUDA

Pois faça assim: sexta-feira, pode vir, você e seu amigo se quiser, pro churrasco que Seu Rodrigues fazer do aniversário de Dona Ceição. Pode esperar na pracinha que eu vou buscar. Aí lá você me entrega o que eu você tá devendo.

ANTONIO

Oh, que é isso num tem necessidade de dar uma honra dessa...

ZÉ ARRUDA

Eu insisto.

ANTÔNIO

E-então... Que horas lhe aguardo?

ZÉ ARRUDA

Tardezinha, quando o sol 'tiver se baixando, pode aguardar que eu chego pra lhe levar.

ANTÔNIO

Tá certo. Pois, sexta-feira a gente conversa.

ZÉ ARRUDA

Até lá, tenha uma boa tarde.

ANTÔNIO

Boa tarde...

Zé Arruda vira as costas e parte por onde veio.

CENA 12 - INT. DIA COZINHA

Marlúcia serve um copo de água fria e mistura com uma colher de açúcar, trêmula.

MARLÚCIA

Carlinhos, pra quê que tu escondeu esse boletim esse tempo todinho? Agora tu vai ficar de recuperação pra aprender.

Marlúcia bebe do copo, enquanto o filho responde afrontoso.

CARLINHOS

Ora, se o papai pode esconder as

coisas por que eu num posso esconder também?

MARLÚCIA

Mas que menino malcriado! Olhe você preste atenção no que você fala. Tá ouvindo, senhor?

Carlinhos cruza os braços e baixa a cabeça.

MARLÚCIA

Você se comporte. Ora.

Marlúcia termina de tomar do copo e olha para o relógio.

MARLÚCIA

Menino, cadê teu pai que não chega? Zé Arruda chega em casa e repete seu ritual ao entrar.

MARLÚCIA

Homem, isso é hora de chegar? Eu já tava me preocupando: "o que foi que aconteceu com Zé Arruda?"

Mal ela termina de falar ele retruca, ríspido.

ZÉ ARRUDA

E eu te pedi que esperasse, ora.

MARLÚCIA

Oxe, homem, pra quê essa ignorância? Eu me preocupo.

ZÉ ARRUDA

Mode quê? Pra ficar me enchendo? Me investigando?

Marlúcia fica constrangida e começa a servir um prato para José.

MARLÚCIA

Homem se acalme. Ande, venha jantar. Você tá só cansado, esfrie a cabeça.

Zé Arruda senta-se à mesa e começa a comer. Marlúcia passa a mão sobre seus ombros quando encontra um fio de cabelo comprido na roupa do marido. Procurando ignorar o achado estranho, ela senta-se ao lado.

MARLÚCIA

Quer um suco? Tome.

Ela serve um copo enquanto pergunta ao homem:

MARLÚCIA

Tá tudo bem, Zé? Tá acontecendo alguma coisa diferente no trabalho?

ZÉ ARRUDA

(seco)

De novo esse interrogatório? Me deixa em paz, mulher.

Marlúcia se ajeita na cadeira, olhando reprimida para o marido. Ela, então, se volta para o vazio à sua frente enquanto seu rosto perde a expressão.

CENA 13 - FIM DE TARDE PRACINHA

Na pracinha há movimento e música tocando. Silvana está sentada sozinha a uma mesa. Antônio e Damião observam o movimento na praça enquanto aguardam Zé Arruda chegar. Silvana repara em Damião, de longe.

DAMIÃO

Rapaz, essa conversa de festa tá me cheirando mal. Onde é que já se viu um negócio desses?

ANTÔNIO

Ele tá só dando uma chance a mais pra pagar. Eu vou só lá entregar o dinheiro e me mandar.

DAMIÃO

E tu tá devendo a ele o quê mesmo?

ANTÔNIO

Até agora eu tô sem entender, direito. Mas numa situação dessa eu vou questionar?

DAMIÃO

Rapaz, se eu fosse tu eu já tinha sumido do mapa. Tu acha que ele não vai dar falta do resto?

ANTÔNIO

Mas eu vou estar lá cara a cara com o homem, não é possível que ele não queira nem me escutar.

DAMIÃO

Sei não, esse Rodrigues não é flor que se cheire. Tem alguma coisa errada. Essa festa tá com cara de arapuca.

Antônio olha para o companheiro, parece apreensivo. A alguns metros dali, passa Zé arruda. Ele para o carro diante de Antônio e Damião.

ANTÔNIO

É ele... Opa..

ZÉ ARRUDA

Opa. Entre aí.

Antônio entra no carro dando uma última olhada para Damião e daí parte. Damião, agora sozinho, vai aonde estão as pessoas bebendo na praça. Silvana, vendo Damião chegar, deixa a sua mesa e vai para perto dele.

SILVANA

Tem gente nessa cadeira aqui?

DAMIÃO

(surpreso)

Tem não.

Silvana se senta cruzando as pernas e dá uma boa olhada para Damião. Ele olha para ela de volta. Silvana se encosta na cadeira jogando o cabelo para trás, fingindo costume.

DAMIÃO

Tá sozinha por aqui?

SILVANA

Só se você me deixar sozinha.

CENA 14 - EXT NOITE ESTRADA/BECO

O trajeto de Arruda e Antônio segue desconfortavelmente silencioso. Chegando a um ponto escuro no caminho, onde não há habitações, Arruda para o carro.

ANTÔNIO

Oxe... Que foi, homem? Parou por quê?

ZÉ ARRUDA

Trouxe o dinheiro?

Antônio engole seco e põe a mão no bolso desconfortavelmente, sentado dentro do carro. Tira um envelope e entrega a Zé

Arruda, que o abre para analisar.

ANTÔNIO

Olhe, antes de você se irritar, eu pensei que ia chegar lá e ia poder conversar com o patrão... explicar a ele a minha situação...pedir...

ZÉ ARRUDA

(interrompendo)

Desça do carro.

Zé Arruda puxa a arma e aponta para Antônio. Antônio desce relutante e ergue as mãos.

ZÉ ARRUDA

Bora.

Eles vão para a frente do carro a beira da estrada.

ANTÔNIO

Homem, pelo amor de Deus, não faça uma desgraça, não. Tenha piedade, pelo amor de Deus.

ZÉ ARRUDA

De joelho aqui.

Arruda põe Antônio de joelhos no chão. Antônio engole seco e Arruda dispara em sua cabeça.

CENA 15 - EXT NOITE PRACINHA

De volta à pracinha, Arruda se senta e pede uma bebida. Depois de algumas doses, ele está visivelmente alterado pelo álcool, tem uma expressão vazia no olhar. Ele se levanta e se vira para sair. No caminho ele vê Silvana e Damião juntos num canto da rua. Enfurecido, ele vai até onde eles estão e puxa Silvana pelo cabelo.

ZÉ ARRUDA

Você tá pensando o quê, sua quenga?

DAMIÃO

Tá doido? Solte ela, seu bêbado.

Zé Arruda puxa a arma e aponta para Damião, que recua erguendo as mãos.

SILVANA

Me solta, Zé!!

DAMIÃO

Homem, deixe ela em paz. Ela não lhe fez nada de mal.

ZÉ ARRUDA

Você fique na sua aí!

SILVANA

Me solte, Zé! Tá me machucando!

Zé Arruda sai arrastando Silvana para um beco.

ZÉ ARRUDA

É pra machucar mesmo, que é pra aprender.

DAMIÃO

Deixe ela...

Zé Arruda impaciente com a insistência, atira nele à queima roupa.

SILVANA

NÃO! Seu cretino! Você matou ele! Me solta! Eu não te quero! Seu canalha!

Entrando no beco Zé Arruda joga Silvana no chão.

ZÉ ARRUDA

Pois, agora você vai vai ver.

CENA 16 - INT. DIA COZINHA

SEU ANTÔNIO VELHO

O que aquele homem fez não se faz nem com o pior ser humano da face da terra. Eu não consigo nem lhe explicar tamanha violência. Ainda fico arrepiado toda vez que eu lembro da história.

Seu Antônio Velho passa a mão pelo rosto e suspira.

SEU ANTÔNIO VELHO

Foi uma cumade minha que morava perto de onde aconteceu que me falou. Ela escutou os gritos da menina, desesperada, pedindo pelo amor de Deus que alguém ajudasse. Quando foi de manhã que encontraram os corpos dos dois... foi uma carnificina...

CENA 17 - INT. DIA CASA DE MARLÚCIA - CENA 09

O tempo passa e Zé Arruda chega, Marlúcia está toda arrumada e sentada à mesa esperando. Quando ele entra, ela se levanta e se alinha. Arruda indaga com uma expressão de estranheza:

ZÉ ARRUDA

Oxe mulher, o que é isso? Vai pra uma festa?

MARLÚCIA

Vou não, estou só agradando meu homem.

ZÉ ARRUDA

(debochado)

Ixe... tu não combina com essas coisas não, Marlúcia.

Marlúcia se levanta e se aproxima de José. Ele reage evasivo. Ela tenta lhe dar um beijo e José a empurra. Marlúcia, constrangida, se recompõe e se dirige a mesa começando a cortar uma porção de carne.

MARLÚCIA

Tá com fome, Zé? Eu fiz uma coisinha diferente, hoje.

José se senta á mesa hesitante. Marlúcia serve o marido, que evita olhar para ela.

MARLÚCIA

Pronto. Depois eu coloco mais.

Arruda grunhe e começa a comer. Marlúcia começa a servir um prato para si.

MARLÚCIA

Tudo pra agradar meu marido que é pra ele não ter do que reclamar.

Marlúcia se senta e começa a comer. Arruda dá uma pequena risada de deboche.

ZÉ ARRUDA

Se acha muita coisa, Marlúcia. Fica só em casa sem fazer nada, só engordando. E acha que faz de tudo, doidinha.

Marlúcia para de comer com o talher no ar. Ela baixa a mão com o utensílio e limpa a boca. Ela ergue o rosto e pergunta:

MARLÚCIA

Tu tem outra, Zé?

Zé Arruda olha para o canto e responde evasivo.

ZÉ ARRUDA

Tá é doida, Marlúcia. Faz alguma coisa, bota mais comida aqui.

Marlúcia suspira, levanta e vai servindo o marido enquanto pergunta.

MARLÚCIA

Tu tem certeza disso que tu tá me falando, né, Zé?

Ela começa a cortar mais carne.

ZÉ ARRUDA

Mulher, deixe de besteira. Parece que tá ficando é doida.

MARLÚCIA

Você tá muito estranho ultimamente, José. Claro que eu vou ficar desconfiada.

ZÉ ARRUDA

Deixa de besteira, mulher. Se fazendo de doida.

MARLÚCIA

O que foi que eu deixei de fazer por ti? O que foi que tu buscar na rua que não teve em casa, hein, José?

Arruda dá mais um risinho debochado.

ZÉ ARRUDA

Uma mulher.

Marlúcia se ira e enfia a faca no lado de José. Com a faca cravada na barriga de José ela cai em si enquanto o homem cai e perde a consciência lentamente.

MARLÚCIA

(assustada)

Não! Não! Não me deixa, José! Fica comigo, Zé!

Marlúcia, tenta reanimar o marido enquanto chora. Ela remove a faca do ventre de Zé Arruda e observa o sangue escorrer da

faca.

CENA 18 - INT DIA COZINHA

Seu Antônio Velho encara o interlocutor.

SEU ANTÔNIO VELHO

Rapaz, não faltava mais nada acontecer naquela noite. Só um morto se levantar mesmo (riso).

CENA 19 - EXT. NOITE BEIRA DA ESTRADA

Antônio acorda desorientado e com a visão turva. Após alguns segundos de confusão, ele se vira e se ergue ainda sem conseguir distinguir bem as coisas. Antônio anda fraco e desengonçado. Sem conseguir ver o que está a sua frente tropeça em algo e cai. Ele tampa o olho com a mão de onde parece vir maior parte do seu rosto ensanguentado. Um carro passa com faróis altos ao longe, ele corre em direção à estrada.

ANTÔNIO

socorro, pelo amor de Deus, me socorra.

Um carro para em sua frente.

CENA 20 - INT DIA COZINHA

Seu Antônio Velho tira por um momento os óculos para limpar deixando evidente seu tapa-olho.

SEU ANTÔNIO VELHO

Aí você escutando uma história dessa, você diz: "Num é possível!". Ainda mais num lugar como esse. Mas eu num tô lhe dizendo? É verdade. Ainda hoje aquele homem ainda tá vivo contando a história por aí.

Seu Antônio Velho olha para a câmera e ri.