

As Noites (In)comuns do Alvorada¹

Giovanna Rubim Parentoni COSTA²

Bianca Sávia CHINAGLIA³

Cinthia Imamura LINDOSO⁴

Éric Matheus PIO⁵

Helena Krisman BERTAZI⁶

Maísa JOANNI⁷

Maurício ZATTONI⁸

Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

RESUMO

Este trabalho apresenta e analisa o roteiro do curta-metragem “As Noites (In)comuns do Alvorada”, projeto realizado como trabalho de conclusão do curso de Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos. No filme, o grande passatempo de Isadora é criar histórias sobre os objetos que ela encontra esquecidos no cinema onde trabalha, até que uma simples caixa de papelão aparece para questionar a sua criatividade. O roteiro busca construir uma narrativa que explore o universo lúdico da imaginação ao mesmo tempo em que lida com o mistério que atormenta a personagem.

PALAVRAS-CHAVE: roteiro; curta-metragem; imaginação; cinema; criatividade.

1 INTRODUÇÃO

“As Noites (In)comuns do Alvorada” é um projeto de curta-metragem realizado como trabalho de conclusão de curso dos alunos do quarto ano do curso de Imagem e Som, da Universidade Federal de São Carlos, a UFSCar, sob a orientação do Professor Maurício Zattoni.

O roteiro apresenta a personagem Isadora, uma menina de vinte e poucos anos que trabalha no Cine Alvorada, um antigo cinema de rua. Entre suas funções está recolher tudo o que fora esquecido pelos distraídos espectadores e guardar numa sala de achados e perdidos. Essa sala é uma das grandes distrações de Isadora, praticamente um refúgio onde ela passa parte do tempo criando histórias sobre aqueles objetos que enchem as prateleiras.

¹ Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Roteiro de Ficção.

² Aluno líder do grupo e estudante recém-formado do Curso de Imagem e Som da UFSCar, email: giovannarubimp@gmail.com

³ Bacharel no Curso de Imagem e Som da UFSCar, email: bi.chinaglia@gmail.com.

⁴ Bacharel no Curso de Imagem e Som da UFSCar, email: cinthia.imamura@gmail.com.

⁵ Bacharel no Curso de Imagem e Som da UFSCar, email: eric.matheus@yahoo.com.br.

⁶ Bacharel no Curso de Imagem e Som da UFSCar, email: lebertazi@gmail.com.

⁷ Bacharel no Curso de Imagem e Som da UFSCar, email: maisajoanni@gmail.com.

⁸ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Imagem e Som da UFSCar, email: mauriciozat@gmail.com.

Entretanto, uma noite depois da última sessão, Isadora está recolhendo os objetos perdidos quando encontra uma caixa de papelão, lacrada com uma fita adesiva, esquecida em cima de uma poltrona. A curiosidade em descobrir o que tem dentro da caixa acaba acarretando em um bloqueio na imaginação da personagem e a faz repensar a forma como lida com a sua imaginação.

A principal referência para o desenvolvimento desse roteiro original foi o longa “O Fabuloso Destino de Amelie Poulain” de Jean-Pierre Jeunet, principalmente pela criação de uma atmosfera lúdica e pela centralização da narrativa em um único personagem principal que conduz toda a história.

2 OBJETIVO

Este roteiro começou a ser desenvolvido em meados de 2011, durante as disciplinas de especialização em roteiro e elaboração de projeto, já com o intuito de se tornar um projeto de curta-metragem a ser apresentado como trabalho de conclusão do curso de Imagem e Som.

Desde então o filme já tinha como objetivo trazer como temática a questão da memória tanto dos objetos quanto do próprio espaço que é o Cine Alvorada. Partiu-se então da premissa de que tanto os objetos quanto os lugares carregam consigo histórias, as mais variadas possíveis e podem ter valores e significados diferentes para cada pessoa. A Isadora é uma personagem que além de entender isso muito bem, brinca com essas histórias e se permite viajar nesse infinito de possibilidades que é uma sala de achados e perdidos. E ainda temos o Cine Alvorada, esse charmoso cinema de rua, que após cinquenta anos de funcionamento se mantém ativo.

A partir dessa idéia, pretendia-se criar uma narrativa que explorasse de forma bastante lúdica e divertida essa atmosfera de nostalgia, imaginação e criatividade vindas da personagem e do espaço. Mais do que isso, o objetivo também era propor uma nova perspectiva da imaginação através de uma concepção original que convidasse o espectador a criar junto com a personagem.

3 JUSTIFICATIVA

O que determina o valor de um objeto? O que o torna valioso para alguém? Muito mais do que simplesmente o preço de mercado, o valor afetivo é um fator essencial para responder a essas questões. Os objetos são participantes ativos do cotidiano do homem, eles

estão diretamente envolvidos nas práticas sociais, nos objetivos pessoais e é impossível não concordar que estão impregnados de significados e emoções.

Mesmo vivendo em um mundo moderno onde tudo é descartável e novos produtos surgem em tempo recorde, ainda fazemos questão de manter aquilo que nos traz lembranças ou remete experiências.

No curta-metragem essas significações e histórias são tratadas do ponto de vista de Isadora, que embora não seja a dona desses objetos e tampouco conheça a real história de cada um deles, entende o valor de tudo aquilo que está ali a sua volta esquecido. Através da imaginação, Isadora tenta criar e recriar essas histórias agregando valor a objetos que a primeira vista são extremamente simples, comuns, insignificantes.

Para ambientar essa proposta, a escolha de um cinema de rua como cenário casa com a idéia de manutenção da memória agora não mais dos objetos, mas também dos lugares e da relação deles com quem os frequenta. Em “As Noites (In)comuns do Alvorada” apresentamos um fictício Cine Alvorada que aparece como um cinema antigo, mas ainda ativo e que carrega todo o charme e romantismo dos cinemas de rua. A escolha do nome extremamente comum e a opção de não revelar sua localização foram estratégias para tornar o espaço o mais universal possível e aproximar o público desse clima nostálgico.

O roteiro buscou ainda abordar essa temática experimentando uma linguagem diferenciada, que explora o lúdico e possibilita a todas as demais áreas (direção de arte, fotografia, direção, edição de som e montagem) exercitar a criatividade e a experimentação, principalmente nas cenas do Imaginário. Além disso, como realização audiovisual universitária, o projeto ainda representa a síntese do conhecimento adquiridos durante esses quatro anos de graduação e a busca em contribuir para uma cinematografia universitária de qualidade e que consiga atingir um grande número de espectadores.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O ponto de partida do projeto “As Noites (In)comuns do Alvorada” foi uma descrição de personagem que, em resumo, contava sobre uma menina de 26 anos que depois de não conseguir ingressar na carreira de atriz, vai trabalhar num cinema de rua de sua cidade. A questão da relação da personagem com os objetos, que a princípio era bastante secundária, foi ganhando forças ao longo do processo de criação até se consolidar como um tema central já numa primeira versão do roteiro, ainda bastante cru.

O Cine Alvorada é o ambiente principal dessa história, concentrando todo desenvolvimento do filme num único espaço diegético. Dele surgem os demais personagens que compõem o filme: o simpático pipoqueiro, duas irmãs bilheteiras e fofoqueiras, um espectador distraído e um detetive, personagem de um filme que está sendo exibido no próprio Cine Alvorada. Também foi desenvolvida uma descrição desses personagens secundários, traçando suas principais características físicas e psicológicas, além de um breve histórico. Essas informações, mesmo as que não tenham ficado explícitas no roteiro final, foram importantes para a construção desse universo e depois auxiliaram a direção e os atores na construção e caracterização dos personagens.

O conflito foi construído a partir de um elemento, a caixa, cujo aparecimento altera a rotina dessa personagem principal, colocando um bloqueio na sua criatividade. Conseguir se livrar desse bloqueio e criar uma história para aquele novo objeto passa a ser a motivação de Isadora e, sua jornada, o fio condutor da narrativa.

Todas essas informações iam sendo organizadas em um quadro na parede que formava um diagrama dessa primeira ideia. Esse método permitia uma visão geral da história e ajudava a visualizar o fluxo da narrativa identificando os seus maiores problemas ainda antes de ir para o papel.

O desenvolvimento do roteiro de fato se baseou na estruturação dramática dividida em três atos, o que Syd Field chama de o “paradigma de um roteiro” (FIELD, 2001): **apresentação, confrontação** e **resolução**. Os atos são separados por dois pontos de virada, “mudança na qual uma ação toma rumo diverso do que vinha tomando” (CAMPOS, 2007).

A **apresentação** em “As Noites (In)comuns do Alvorada” introduz o público à rotina do cinema e de Isadora, revelando sua relação com o espaço, os objetos e a forma como ela lida com a sua imaginação. Para essa apresentação, utiliza-se como recurso narrativo um narrador onisciente e onipresente que expõe essa primeira descrição. O aparecimento da caixa e a incapacidade da personagem exercer sua criatividade mudam o rumo da história e são o primeiro ponto de virada.

A **confrontação** é toda a busca da personagem por uma resposta para suas duas questões, “de quem é a caixa?” e o “o que tem dentro dela?”, que acaba culminando num pesadelo (clímax) quando a própria imaginação tenta ajudar através do reencontro com o Detetive. Por fim, a **resolução** é o desfecho da história com a libertação da personagem de seu dilema, seguido por uma avalanche criativa que encerra o filme.

Depois de uma primeira versão escrita, o aperfeiçoamento desse texto foi acontecendo durante os encontros periódicos entre o grupo responsável pelo projeto e o professor orientador. Nesses encontros o roteiro era discutido, muitas sugestões eram colocadas e surgiam novas referências fílmicas e bibliográficas o que incentivava a revisão do texto e a escrita de um novo tratamento a ser debatido, seis até a versão final.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O roteiro de “As Noites (In)comuns do Alvorada” foi desenvolvido pensando o filme em três universos. O primeiro universo compreende todas as cenas que se passam no Cine Alvorada, seria o “real” dentro da diegese, englobando os espaços do foyer, sala de exibição e sala de achados e perdidos. Nessas cenas prevalecem o realismo e a naturalidade das ações e diálogos.

O segundo universo é o do imaginário, espaço onde o espectador é levado a acompanhar a imaginação de Isadora em ação, assim como acontece em “O Mundo Imaginário do Doutor Parnassus”, de Terry Gilliam. Esse espaço, por se tratar de um lugar abstrato e fantasioso, foi bastante discutido pelo grupo até se chegar numa concepção definitiva.

No roteiro ele é descrito como um espaço aparentemente grande, onde não se vê claramente seus limites, sugerindo um ambiente infinito que estaria localizado dentro da cabeça da Isadora. Lá suas lembranças, memórias e sentimentos estariam guardados nas várias estantes, gavetas, armários e baús que compõem o lugar. A proposta seria criar uma atmosfera surrealista em um espaço com uma forte influência teatral (que se solidificaria depois com as concepções de cenários, iluminação, decupagem e sonorização) sugerindo um palco em que a imaginação da personagem ganha vida.

Esses dois primeiros universos já são apresentados ao público na primeira sequência do filme, uma espécie de prólogo que introduz o Cine Alvorada e a Isadora através de um narrador desconhecido e onisciente.

O terceiro e último universo corresponde ao “filme do detetive” que está sendo exibido no Cine Alvorada e no qual Isadora se vê como uma personagem, assim como acontece em “500 dias com ela”, de Marc Webb. Esse universo tem uma influência direta da linguagem do *film noir*, gênero cinematográfico popular nos EUA durante os anos 40 cujas tramas tinham raízes nos romances policiais da época. O personagem do Detetive e a

projeção de Isadora numa *Femme Fatale*, figuras recorrentes do gênero, já sugerem essa intertextualidade que intensifica o mistério em cima do conflito causado pela caixa.

A resolução do conflito talvez tenha sido a parte mais desafiadora na escrita desse roteiro. A escolha sempre foi manter em segredo o verdadeiro conteúdo da caixa. O objetivo era deixar o espectador livre pra criar a sua história, assim como a Isadora cria as dela. Além disso, acreditava-se que qualquer que fosse a resposta para esse mistério, seria decepcionante quando revelado tão explicitamente. O ideal era valorizar a possibilidade de criar várias respostas em detrimento de uma única resposta pronta.

Quando, no início do processo, o nome da personagem Isadora fora escolhido, houve uma intenção de criar, mesmo que sonoramente, uma ligação com o nome Pandora, buscando uma relação com o mito grego que tanto dialoga com o filme. Com o aperfeiçoamento do texto e principalmente através dos debates que aconteciam durante os encontros com o professor orientador, essa intertextualidade foi ganhando força.

O Detetive é um personagem que está diretamente ligado a esse mistério da caixa, tem como característica essa arrogância e superioridade, se coloca como sendo o detentor da verdade e, além de tudo isso, é mais um elemento da imaginação de Isadora. Resolver o conflito do bloqueio da imaginação no próprio imaginário, com a ajuda de um personagem já existente e um elemento intertextual, foi a solução perfeita que garantiu ao curta um roteiro redondo, coeso e que agradou toda equipe.

Além da intertextualidade, outro ponto enriquecedor da narrativa de “As Noites (In)comuns do Alvorada” é o simbolismo que os próprios objetos carregam. O isqueiro, que aparece quase como um amuleto da personagem, também simboliza a sua própria capacidade de imaginar. Narrativamente o fogo, e conseqüentemente o isqueiro, é o que leva a personagem para o espaço do imaginário. Quando o isqueiro falha é a imaginação dela que está falhando, bloqueada pela caixa. E, por fim, quando Isadora recupera a sua criatividade, o mesmo isqueiro tem uma chama enorme. Talvez a relação não seja tão óbvia para todo o público, mas são alguns detalhes foram pensados buscando dar mais brilho e coerência à narrativa.

6 CONSIDERAÇÕES

Escrever o roteiro desse curta-metragem e junto com isso ter a oportunidade e o tempo para poder criar, discutir e ir melhorando-o a cada tratamento foi uma experiência inédita durante a graduação e muito enriquecedora. Durante as disciplinas de realização do

curso, embora houvesse a oportunidade de criar um roteiro, o tempo dedicado à sua elaboração fora sempre muito curto, já que essas disciplinas práticas concentram todo o processo de realização em apenas um semestre.

Até o último tratamento foi praticamente um ano dedicado à criação e desenvolvimento desse roteiro que se concretizou num filme que consideramos a síntese dos quatro anos de graduação. Durante o processo, foram fundamentais os aprendizados que tivemos dentro da universidade, tanto dentro de sala de aula, na teoria e na prática, como, principalmente, no convívio e nas experiências que tivemos com colegas de todas as turmas.

O filme, que está pronto, já teve algumas exposições públicas e está sendo inscrito em diversos festivais nacionais e internacionais buscando atingir o maior número de espectadores possíveis e disseminar a produção audiovisual universitária.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BULFINCH, Thomas. O Livro de Ouro da Mitologia: histórias de deuses e heróis. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004

CAMPOS, Flávio de. Roteiro de Cinema e Televisão. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2007.

CANNITO, Newton & SARAIVA, Leandro. Manual de Roteiro: ou manual o primo pobre dos manuais de cinema e TV. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

FIELD, Syd. Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

KEMP, Philip. Tudo Sobre Cinema. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

MCKEE, Robert. Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro. Curitiba: Ed. Arte&Letra, 2007.

REFERÊNCIAS FÍLMICAS

500 Dias com Ela (500 Days of Summer). Marc Webb, 2009

Inimigos Públicos (Public Enemies). Michael Mann, 2009

O Fabuloso Destino de Amelie Poulain (Le Fabuleux Destin d'Amelie Poulain). Jean-Pierre Jeunet, 2001

O Mundo Imaginário do Doutor Parnassus (The Imaginarium of Doctor Parnassus). Terry Gilliam, 2009

Os Amigos Bizarros do Ricardinho. Augusto Canani, 2009

Traz Outro Amigo Também. Frederico Cabral, 2010