

**VAGNER TRINTIM RAMOS**

**ROTEIRO PARA CURTA METRAGEM DE ANIMAÇÃO SEM DIÁLOGOS:  
A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA SOB A INTERFERÊNCIA DA  
SUBJETIVIDADE E DA TÉCNICA.**

Trabalho de pós-graduação apresentado ao curso  
de Cinema, Universidade Tuiuti do Paraná.

Orientadora: Professora Denize Araújo

**CURITIBA  
2010**

# SUMÁRIO

<b>SUMÁRIO .....</b>	<b>2</b>
<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>4</b>
<b>DA IDEIA AO ARGUMENTO .....</b>	<b>6</b>
1.1 - COMEÇANDO A ESCREVER .....	6
1.2 AS SITUAÇÕES DRAMÁTICAS .....	7
1.3 AS PRIMEIRAS LINHAS DA HISTÓRIA .....	9
1.4 STORY LINE .....	10
1.5 A CRÍTICA.....	10
1.6 DANDO CORPO À HISTÓRIA .....	11
1.7 A ESCALETA .....	15
1.8 O ARGUMENTO .....	16
<b>2 O DRAMA E O ALÉM .....</b>	<b>18</b>
2.1 DRAMA.....	18
2.2 OS LIMITES DO DRAMA .....	19
2.3 ÉPICO .....	20
2.4 LÍRICO .....	21
2.4 NA PRÁTICA.....	22
<b>3 AS FÓRMULAS BÁSICAS DOS QUATRO REINOS DO DRAMA.....</b>	<b>23</b>
3.1 MELODRAMA .....	23
3.2 TRAGÉDIA .....	23
3.3 COMÉDIA .....	24
3.4 FARSA.....	24
3.5 CONCLUINDO .....	24
<b>4 A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA .....</b>	<b>26</b>
4.1 O PLOT E O CLÍMAX.....	26
4.2 OS TRÊS ATOS .....	27
4.3 AJUSTES.....	27
<b>5 AS TÉCNICAS DO ROTEIRO.....</b>	<b>29</b>
5.1 OS ONZE ELEMENTOS DA LINGUAGEM .....	29
5.1.1 PERSONAGEM.....	29
5.1.2 CENÁRIO .....	29
5.1.3 ENQUADRAMENTO .....	29
5.1.4 LUZ.....	30
5.1.5 DURAÇÃO .....	30
5.1.6 MOVIMENTO .....	31
5.1.7 SOM.....	31
5.1.8 FALAS .....	31
5.1.9 AÇÃO DRAMÁTICA .....	32
5.1.10 PLANO .....	32
5.1.11 CORTE .....	32
5.2 COMO ESCREVER O ROTEIRO .....	32

<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>35</b>
<b>7 AMÉLIA .....</b>	<b>36</b>
7.1 ESCALETA .....	36
7.2 ARGUMENTO .....	38
7.3 ROTEIRO DE AMÉLIA .....	40
<i>SEQUÊNCIA 01</i> .....	40
<i>SEQUÊNCIA 02</i> .....	41
<i>SEQUÊNCIA 03</i> .....	42
<i>SEQUÊNCIA 04</i> .....	43
<i>SEQUÊNCIA 05</i> .....	44
<i>SEQUÊNCIA 06</i> .....	45
<i>SEQUÊNCIA 07</i> .....	46
<i>SEQUÊNCIA 08</i> .....	46
<i>SEQUÊNCIA 09</i> .....	47
<i>SEQUÊNCIA 10</i> .....	47
<i>SEQUÊNCIA 11</i> .....	48
<i>SEQUÊNCIA 12</i> .....	49
<i>SEQUÊNCIA 13</i> .....	50
<i>SEQUÊNCIA 14</i> .....	51
<i>SEQUÊNCIA 15</i> .....	52
<i>SEQUÊNCIA 16</i> .....	53
<i>SEQUÊNCIA 17</i> .....	54
<i>SEQUÊNCIA 18</i> .....	55
<i>SEQUÊNCIA 19</i> .....	55
<i>SEQUÊNCIA 20</i> .....	56
<i>SEQUÊNCIA 21</i> .....	56
<i>SEQUÊNCIA 22</i> .....	57
<b>ANEXOS .....</b>	<b>58</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>64</b>

# INTRODUÇÃO

Borges sonhava com uma biblioteca mágica, onde estariam todos os livros que já foram escritos pela humanidade, livros que conteriam o segredo de todos os mistérios da nossa existência. Se ele não houvesse morrido ainda no século XX, talvez pudesse ter presenciado a realização de seu sonho, pelo menos à primeira vista.

As Livrarias se tornaram MegaStores e, para aficcionados por respostas, explicações e outras curiosidades, elas são um labirinto irresistível. Centenas de ideias novas são canalizadas em milhares de novos livros, a maioria prometendo conhecimento rápido.

A proposta desse projeto é seguir a orientação de quatro livros e produzir um roteiro conduzido pelos resultados dessa pesquisa.

A primeira fonte é de Marcos Rey, autor do livro *O roteirista profissional – Televisão e Cinema* (editora ática, 2006). Na sinopse da contra-capa ele revela que o livro é na verdade um “guia claro, seguro, detalhado para a elaboração de roteiros de TV e cinema”.

O livro de Leandro Saraiva e Newton Cannito, *Manual de roteiro ou manual, o primo pobre dos manuais de cinema e tv* (Conrad livros - 2004), propõe exatamente o contrário. Ele não traz a técnica para elaborar roteiros; faz uma reflexão sobre a construção da narrativa. O livro é interessante e conta com a indicação de Bráulio Mantovani, roteirista de Cidade de Deus.

*“Há muitas formas de contar uma história com imagens. Para contá-la bem é preciso entender que o veneno está no código”*

*Bráulio Mantovani*

Como a história que pretendo criar é uma animação, busquei orientações no livro *Os segredos dos roteiros da Disney* (Panda Books), de Jason Surrel. Na capa, ele promete revelar o segredo da magia dos desenhos da Walt Disney.

A última fonte é de autoria do cineasta Jorge Furtado. A apostila *“Introdução ao Roteiro para cinema e televisão – 2004”* traz um farto conteúdo técnico.

Nesta pesquisa, serão respondidas questões como: de onde vem a ideia? O quê fazer com ela? Como começar a escrever? Paralelamente as alternativas

oferecidas pelos cinco autores principais desenvolverei uma história que sofrerá alterações até a fase final no roteiro.

Depois de resolver o problema da história, a pesquisa avançará para o estilo de texto. Estacionamos no Drama ou vamos além? Melodrama, Tragédia, Comédia ou Farsa?

Na estrutura da história, vamos abordar os Três Atos e as situações que servirão de alavanca para as novas situações: o Plot, o Clímax e o Desfecho.

No fim da pesquisa, no capítulo 5, falaremos dos elementos de linguagem para a construção do roteiro e no capítulo 6 encontrar-se-á o resultado: a escaleta, o argumento e o roteiro.

# DA IDEIA AO ARGUMENTO

## 1.1 - COMEÇANDO A ESCREVER

Marcos Rey diz que criar uma história é como procurar uma agulha no palheiro. “O melhor jeito é sentar nele”.

Saraiva e Cannito, autores do livro *Manuel, o primo pobre dos manuais*, afirma que “originalidade é um mito romântico”.

*“Ao longo da história – e até mesmo entre nossos tataravós selvagens -, todas as culturas do homem têm dramatizado as eternas buscas e conquistas da mente e do coração; nas arenas, em torno de fogueiras da tribo, em templos e teatros. Os tipos de entretenimento mudaram através dos séculos: o conteúdo dos espetáculos públicos mudou muito pouco”*

Walt Disney

*É noite e Curitiba marca lá seus poucos graus acima de zero. Para piorar está garoando. Expectativas para o próximo dia? Céu encoberto por nuves cinzas e carregadas. Temperaturas máximas beirando os 13 graus. Mais um dia introspectivo no mês de agosto.*

*Sem nada para fazer nem no que pensar ele começa a buscar ideias perdidas pela sala do computador. Na estante além de quinquilharias baratas enchendo-se de pó há uma caixa de sapatos.*

*Levanta-se e caminha até a caixa e, cuidadosamente a abre encontrando um amontoado de recortes de jornal.*

*- Que droga, eu devia ter devolvido ao Bigarella há meses! Ele deve estar louco comigo.*

*Os recortes são parte de um projeto que não se desenvolveu. João Bigarella é geólogo e queria preparar uma série de crônicas mostrando a evolução da cobertura jornalística sobre o meio ambiente e a agricultura.*

*Vasculhando os recortes encontrou um que lhe chamou a atenção. Caramujos, invista nesses moluscos.*

*A reportagem era de vinte anos atrás e foi publicado num dos jornais da capital. Nela tinha também a foto de um simpático Caramujo Africano, o*

*Caramujo - do mesmo que encontramos nas praias de Matinhos e Pontal do Paraná.*

*Não era uma reportagem muito criativa. Ela propunha a criação dos caramujos para atender a um mercado de iguarias que começava a despertar no Brasil. Para melhorar o chamariz, ela classificava os criadores como empresários em potencial.*

*Pouco tempo depois dessa reportagem o litoral paranaense recebia quilos de moluscos para alegria dos ‘empresários em potencial’, mas, com um público sem cultura para esse tipo de alimento e sem mercado para seus produtos, a opção dos recém falidos empresários foi soltar os caramujos em terrenos vazios.*

*Até hoje, mais de vinte anos depois, o litoral do Paraná enfrenta problemas com essa espécie invasora que continua a incomodar o equilíbrio do ecossistema local e a transmitir doenças para seres humanos.*

*Sucesso e fracasso à parte, uma coisa chamou a atenção naquela reportagem sobre criação de Caramujos. No último parágrafo havia uma mensagem que fugia do contexto. “Os produtores de Caramujos não recomendam a criação destes molusco em apartamentos, pois eles se multiplicam muito rápido e podem infestar prédios inteiros em questão de semanas”.*

## **1.2 AS SITUAÇÕES DRAMÁTICAS**

Mas o que fazer com essa ideia: Caramujo e Apartamento?

Quem preenche a lacuna da falta de inspiração é Jorge Furtado. Ele cita o trabalho de três artistas; Carlo Grozzi, dramaturgo italiano (1720-1806); Johann Goethe, poeta, escritor e dramaturgo alemão (1749-1832), e o escritor Georges Polti.

Os três contribuíram para a construção do livro: “As 36 situações Dramáticas segundo Gozzi-Goethe-Polti, 1934”.

Para os três, a partir de qualquer uma dessas 36 situações é possível começar a rabiscar uma história. São elas:

**1. Implorar 2. O Salvador 3. A vingança que persegue o crime 4. Vingar parente por parente 5. Acuado 6. Desastre 7. Vítima de 8. Tentativa audaciosa 9. Rapto 10. O enigma 11. Conseguir 12. Ódio de parentes 13. Rivalidade com parentes 14. Adultério Mortal 15. Loucura 16. Imprudência fatal 17. Crime de amor involuntário 18. Matar um parente ignorado 19. Sacrificar-se pelo ideal 20. Sacrificar-se pelos parentes 21. Sacrificar tudo pela paixão 22. Ter que sacrificar a família 23. Rivalidade entre desiguais 24. Adultério 25. Crimes de amor 26. Ser informado da desonra do ser amado 27. Amores proibidos 28. Amar um inimigo 29. A ambição 30. Luta contra Deus 31. Ciúme equivocado 32. Erro judiciário 33. Remorso 34. Reencontrar 35. Perder a família 36. Revolta**

Outra dica valiosa de Furtado é a citação das principais forças temáticas, segundo Etienne Souriau:

**1. Amor (Sexual, familiar ou de amizade + admiração, responsabilidade moral, salvação da alma) 2. Fanatismo (Religioso ou Político) 3. Cupidez 4. Avareza 5. Desejo de riquezas, de luxo, de prazer, de beleza, de honrarias, de autoridade, de satisfações de orgulho 6. Inveja 7. Ciúme 8. Ódio 9. Desejo de vingança 10. Curiosidade 11. Patriotismo 12. Desejo de realização profissional 13. Desejo de realização de vocação (religiosa, científica, artística, de viajante, de homem de negócios, de vida militar ou política...) 14. Necessidade de repouso 15. Necessidade de paz 16. Necessidade de asilo 17. Necessidade de redenção 18. Necessidade de liberdade 19. Necessidade de outra Coisa 20. Necessidade de outro lugar 21. Necessidade de inocência 22. Necessidade de virtude 23. Necessidade de absolvição 24. Necessidade de esquecimento 25. Necessidade de exaltação 26. Necessidade de ação 27. Necessidade de sentir-se vivo 28. Necessidade de realizar-se 29. Medo da Morte 30. Medo do pecado 31. Medo do remorso 32. Medo da dor 33. Medo da miséria 34. Medo da feiúra (ambiente) 35. Medo da doença 36. Medo do tédio 37. Medo da perda do amor 38. Receio da infelicidade dos seres amados, do seu sofrimento ou morte, da sua desonra moral, de seu aviltamento.**

Vou unir a ideia de criar Caramujos em um apartamento com a situação dramática número 35 – Perder a Família; além disso vou usar as forças temáticas como o ciúme, necessidade de sentir-se vivo e o medo do tédio.



### 1.3 AS PRIMEIRAS LINHAS DA HISTÓRIA

Walt Disney fala de forma bem clara que “A única maneira de iniciar é parar de falar e começar a fazer”.

O raciocínio de Rey é de que o argumento “já descreve toda a ação da história, começo, meio, fim, personagens e tudo mais. É como um conto, porém objetivo, preso aos fatos, e narrado sem literatices”.

Para começar a fazer Surrall desperta uma série de questionamentos que podem ajudar na evolução da ideia para o argumento.

*“Alguns roteiristas começam esruturando a trama, expandindo o texto com base na inspiração inicial. Teria sido uma pergunta do tipo ‘e se...?’ que desencadeou a ideia? E se um deus fosse obrigado a se tornar mortal? E se a garota tomasse o lugar de seu pai na batalha? E se o garoto encontrasse um mapa para chegar no maior tesouro do universo? Mais perguntas logicamente seguirão: quem é o personagem principal? Como é que é preciso para atingir sua meta? Onde e quando a ação acontece? E, para começar, por que estão fazendo isso? Enquanto explora e responde a essas perguntas, você vai criando uma base sólida sobre a qual poderá construir sua história”.*

*Jason Surrall*

Já que são as perguntas que motivam a criação, vamos começar pela pergunta básica. Por que alguém criaria Caramujos dentro do apartamento? E se uma senhora solitária resolvesse criar Caramujos dentro de seu próprio apartamento?

Lembrando que estamos usando a situação Dramática número 35 – Perder a Família – podemos adotar uma senhora, com seus mais de 80 anos como personagem principal; ela pode ter perdido a família ou viver na esperança de reencontrá-la, como orienta a situação dramática número 34.

No entanto a missão dessa personagem não será reencontrar a família, já que ela não sairá do apartamento, mas sim a de manter-se livre do tédio numa contínua busca para sentir-se viva.

## 1.4 STORY LINE

Com as respostas, Rey orienta que partamos para o Story-Line.

*“Story Line é a linha da história, o resumo. Mas resumo resumido mesmo. Vá a máquina e escreva. Porém não passe de seis linhas”*

*Marcos Rey*

*Vou contar a história de uma senhora que vive solitária em seu antigo apartamento. Ela tenta compensar a solidão com alguns animais de estimação mas, alguma coisa sempre dá errado gerando muita confusão. Inconformada por não achar nada que melhore sua situação ela encontra um Caramujo. Ele é responsável por trazer paz por um tempo, mas acaba virando mais um pesadelo.*

## 1.5 A CRITICA

Saraiva e Cannito colocam uma ideia interessante para começar a escrever o roteiro.

*“No início, um roteiro é uma intuição, uma ‘convicção audaz’ de que há ‘algo para ser expresso’ e continua no mesmo fervor, ‘É preciso mergulhar nesse germe, alimentá-lo’. Explore possibilidades como quiser: Escreva linhas de diálogos, tente fazer a escaleta ou faça como Borges e escreva a crítica do filme que ainda não existe”.*

*Saraiva e Cannito*

*A verdade nua e crua da animação tráz uma reflexão às salas de cinema. A sensação de vazio, perda e solidão fazem parte da vida personagem, uma senhora que vive a olhar um porta retratos com um jovem casal.*

*Para tentar se livrar desse sentimento, ela começa a adotar diversos tipos de animais de estimação, mas a cada tentativa um fracasso e muitos problemas.*

*Com um toque de humor e sem nenhum diálogo, a história revela um lado sombrio de nosso futuro e apresenta um resultado muito provável que, se tornarmos-nos solitários como ela, certamente usaremos”.*

## **1.6 DANDO CORPO À HISTÓRIA**

Com uma ideia pronta, o próximo passo é descobrir quem serão os personagens que conduzirão a trama. Para começar, respondemos a quatro perguntas de Marcos Rey.

**ONDE A HISTÓRIA SE PASSA?** A história de Amélia acontece em Curitiba, com uma personagem com a mesma lendária característica do povo que aqui mora, fechada e de poucas palavras.

**EM QUE ÉPOCA?** A história se passa no século XXI, no entanto Amélia é uma senhora que não evoluiu. Seu apartamento, roupas, móveis e decoração trazem um ambiente dos anos 1960.

**QUAL É O PÚBLICO ALVO?** Juvenil / Adulto

**QUE MENSAGEM QUER PASSAR?** Promover uma reflexão sobre a solidão.

Antes de continuar a escrever sobre a história é preciso saber exatamente o que vamos escrever. Bill Peet, Story Artist da Disney revela um caminho interessante para seguir.

*“A primeira coisa que se deve ter é um conjunto de personagens que, uma vez estabelecidos, possam conduzir o espectador pela história. Essa é a parte mais importante. É como um trem que deixa a estação sem os passageiros. Quando não se tem personagens no momento da partida, a história ainda não começou. Conheço muito bem os personagens antes de entrar na história. Se os conheço bem, posso desenvolver a história”.*

*Marcos Rey*

Mais uma vez, Marcos Rey traz um questionário que, dessa vez, deve ser respondido pela personagem.

**1 – Onde você nasceu? Numa cidade pequena, grande ou no campo?**

*Resposta: Nasci em uma cidade grande.*

**2 – Você é natural da cidade onde a história se desenvolve?**

*Resposta: Sim.*

**3 – Veio para ficar ou está de passagem?**

*Resposta: Nunca saí daqui.*

**4 – A que raça pertence: Latino, anglosaxão, eslavo?**

*Resposta: Nasci no Brasil, sou descendente de Italianos e Portugueses.*

**5 – Qual a sua profissão?**

*Resposta: Já fui diarista, hoje sou aposentada.*

**6 – Gosta dela ou lhe foi imposta?**

*Resposta: Não estudei. Casei cedo e meu marido morreu pouco tempo depois.*

*Tenho dois filhos, não tive tempo para estudar, precisei me virar desde cedo.*

**7 – Qual o seu grau de escolaridade?**

*Resposta: Aprendi a ler e escrever.*

**8 – Mesmo sem ter concluído cursos escolares possui alguma cultura?**

*Resposta: Sim, gosto de ler sobre tudo. Tenho vários livros em minha casa.*

**9 – Tem religião? Qual? Professora-a?**

*Resposta: Sim. Católica. Acredito em Deus, fui criada com essa religião e nunca duvidei. Nunca deixei de ir a igreja.*

**10 – Como é seu temperamento? Calmo ou agitado?**

*Resposta: Calma. Sou uma idosa que já não se irrita mais com as coisas. Já não tenho mais essa energia toda.*

**11 – Dá-se ou dava-se bem com seus pais? Com toda a família? Fale dela.**

*Resposta: Meu pai morreu na primeira Guerra Mundial e deixou minha mãe sozinha cuidando de uma quitanda. Com o tempo a gente fechou o comercio e eu me casei com um soldado. Ainda na lua de Mel ele foi convocado para ir para a guerra. Nunca mais tive notícias dele e ele nunca ficou sabendo que eu estava grávida.*

*Morei a vida toda junto com minha mãe no apartamento em que moro até hoje. Pouco antes de morrer ela teve Alzheimer.*

*Meus dois filhos, um casal de gêmeos, foram morar no Rio de Janeiro e queriam me levar junto mas não consegui abandonar minha vida aqui.*

**12 – Como foi sua infância, juventude?**

*Resposta: Minha infância foi igual a de outras crianças de minha época. Trabalhei desde pequena, casei com 16 anos. O que aconteceu depois foi uma vida dedicada a família, filhos e mãe.*

**13 – Já viveu algum grande amor? Marcou sua vida?**

*Resposta: Sim. Meu grande amor foi meu único amor. Casa-mo-nos antes dele ir à guerra e eu nunca mais tive outro homem.*

**14 – Tem algum ideal político?**

*Resposta: Eu voto em todas as eleições, mas não tenho nenhuma convicção política.*

**15 – O que pretende da vida: A curto prazo; médio prazo; longo prazo? Solte a língua, isso é importante.**

*Resposta: A curto prazo: acabar com o vazio dentro de meu coração. A médio prazo quero reencontrar meus filhos, meus netos e dizer-lher o quanto os amo. A longo prazo... acho que já vivi demais.*

**16 – Tem muitos amigos? É Taciturna?**

*Resposta: A maioria das minhas amigas já morreram. Outras eu perdi o contato há anos. Sou quieta, não tenho muita alegria em conversar.*

**17 – Possui cacoetes?**

*Resposta: Não lembro; preciso pensar!*

**18 – Costuma repetir certas palavras?**

*Resposta: Raramente falo alguma coisa.*

**19 – Gosta de vestir-se bem ou é deselexada?**

*Resposta: Tenho meus vestidos e não costumo usar outras roupas. Faço um vestido novo todos os anos.*

**20 – Do que mais gosta e o que mais odeia?**

*Resposta: Gosto de ouvir rádio, tomar meu Iogurte pela manhã. Não gosto de ficar longe de minha família, embora more longe deles.*

**21 – Bebe? Fuma?**

*Resposta: Nenhuma das duas coisas.*

**22 – Qual a sua altura e peso?**

*Resposta: tenho 1.65 de altura e 75 quilos.*

**23 – Pratica esportes? Quais?**

*Rsposta: hahaha.*

**24 – Já viajou muito ou pretende?**

*Resposta: Fui duas vezes à casa de meus filhos mas lá é muito quente. Não consegui ficar mais que dois dia, então, voltei à Curitiba.*

**25 – Como é que anda seu dinheiro?**

*Resposta: Recebo minha aposentadoria. É o suficiente para passar o mês. Tenho poucos gastos.*

**26 – Agora faça uma confissão. Algo que não contaria nem a um padre. Comigo pode abrir-se que sou seu autor; comece.**

*Resposta: O grande problema com meus filhos foram as pessoas com quem eles se casaram. A minha nora me odeia e acho que isso torna a vida dele mais difícil. Meu genro é outro que não vale nada. Por ele já tinham me jogado fora desse apartamento para vender e dividir a herança. Meus filhos me trocaram por suas famílias. Desde então tenho um misto de ódio e saudades deles.*

Com uma boa imagem sobre quem é a senhora solitária que criará Caramujos em seu apartamento e sabendo das motivações que a levarão a esse absurdo falta darmos a ela um nome: AMÉLIA.

*“Às vezes dizemos que o segredo da animação da Disney é a ‘história, história, história’. Mas a força de qualquer boa história vem de ‘personagem, personagem, personagem’. Crie um personagem fascinante e a plateia acompanhará a história”.*

*Thomas Schumacher, ex-presidente da Disney Future Animation.*

Além de Amélia, o desenho contará com outros personagens no seu enredo.

- **Cachorro** – Vira latas que adora latir, roer coisas e fazer cocô em locais difíceis de serem limpos.
- **Gato** – Amigável, mas que com o tempo se revela um preguiçoso e egoísta, incapaz de ter concorrência.
- **Pássaro** – Após muito tempo de observação, o pássaro decide que a janela da cozinha é um lugar seguro. Mas ele é surpreendido pela inveja do gato.

- **Caramujo** – Sozinho, parece se comunicar com Amélia. Quando ele encontra uma fêmea as coisas mudam e ele se torna o grande vilão da história.

## 1.7 A ESCALETA

Sabendo o que quero escrever, chega a hora de partir para o esqueleto do roteiro: a Escaleta. Mas para entender esse termo é preciso conhecer outras nomenclaturas.

**Cena** é a unidade básica do Drama: aquele momento do mundo ficcional, com unidade espacial e temporal, no qual os personagens se encontram cara a cara.

**Sequência** é uma unidade narrativa mais ampla, que reúne um grupo de cenas que perfaz uma ação completa. Por exemplo: a sequência de um assalto a banco, composta pelas cenas de planejamento, da ação, da ida ao banco, do assalto propriamente dito e da fuga.

As sequências são como capítulos de um livro ou atos de uma peça. Indicá-las e dar-lhes um título facilita a visualização dos movimentos da narrativa.

**Offs** são vozes de interlocutores que não estão na cena. Ela pode ser de um personagem contando uma história e que aparecerá em outra cena ou a de um narrador que não aparece.

**Escaleta** é uma lista completa de cenas de um roteiro. Ela é um instrumento de visualização do roteiro em seu conjunto, uma espécie de plano de voo detalhado, cena a cena. A palavra lembra esqueleto, que as manterá articuladas.

*Amélia é uma senhora que mora sozinha num apartamento.*

*Ela vive entendiada e compra um cachorro para alegrar sua vida.*

*O cão começa a dar problemas e a latir. Ela o troca por um gato.*

*O gato a diverte mas com o passar dos meses se torna preguiçoso.*

*Um pássaro vira amigo dela e o gato fica de lado.*

*O gato invejoso arquiteta um plano para matar o pássaro.*

*O gato mata o pássaro mas morre ao cair do sexto andar do prédio.*

*Amélia fica triste e viaja para uma casa de praia.*

*A casa de praia está tomada pelo mato. Ela volta para a cidade.*

*Não percebe que um Caramujo vem junto.*

*Quando descobre o caramujo, o adota.*

*Compra outro Caramujo para animar o molusco.*

*Eles se multiplicam fora de controle.*

## **1.8 O ARGUMENTO**

É a parte mais importante do processo. O argumento descreve toda a ação da história, começo, meio e fim, personagens e tudo mais. E como um conto, porém objetivo, preso aos fatos, e narrado sem literalices, explica Marcos Rey.

*“Argumento ou sinopse já é a história detalhada, embora ainda sem os diálogos e o tratamento específico do veículo”.*

*Marcos Rey*

Abaixo o primeiro argumento para a história de Amélia.

*Amélia vive numa cidade grande, em um apartamento pequeno de um conjunto habitacional.*

*Todas as manhãs ela olha para um porta retratos com a foto de um casal, derruba algumas lágrimas, se levanta e toca seu dia entediante, sem sair do apartamento.*

*Isso ocorre até o dia em que Amélia decide acabar com a solidão. Ela liga para um aviário e compra um filhote de cachorro.*

*O filhote logo se revela um cachorro terrível.*

*Destrói todos os móveis faz cocô atrás da geladeira.*

*Ela o troca por um gato. Amélia está feliz.*

*Com o passar do tempo o gato fica preguiçoso e gordo. Amélia faz uma dieta forçada ao gato.*

*O gato não gosta, é orgulhoso e ignora Amélia. Mia sem parar querendo ração. Amélia o ignora.*

*Surge um pássaro na janela. Amélia se anima e passa a dar migalhas de pão.*

*O gato não gosta da nova amizade. O tempo passa.*

*O pássaro pousa na janela e o gato para e fica olhando-o, imóvel.*



*Ele pousa na janela e começa a bicar as migalhas. O gato está quase invisível, ele surge do escuro e pula, abocanha a ave no pescoço. Os dois descem seis andares em queda livre.*

*Amélia sai do banheiro, percebe a situação, olha pela janela. Chora.*

*Ela vai para a praia. Volta sem perceber que um Caramujo veio colado na sua mala.*

*Amélia sente nojo mas depois gosta e dá comida.*

*Um dia o caramujo acorda triste. Amélia compra uma parceira para ele.*

*Os dois somem para debaixo da geladeira.*

*Passam dias e o consumo de comida aumenta progressivamente. Um dia desconfiada Amélia olha atrás da geladeira e descobre uma centena de caramujos.*

*Ela os adota e pinta seus cascos com dezenas de cores, mas com o tempo eles se multiplicam tanto que infestam o apartamento.*

*Amélia fica triste de novo.*

## 2 O DRAMA E O ALÉM

### 2.1 DRAMA

No *Manual do Roteiro*, Saraiva e Cannito apresentam o drama como um mundo de ficção que existe por si só. “Como se houvesse mesmo esse ‘outro mundo possível’ e, por alguns instantes, fôssemos capazes de contemplá-lo. A existência do narrador é apagada e os personagens existem a partir de seus desejos e suas intenções. Assim, um dos mais importantes componentes do drama é a primazia das relações intersubjetivas, isto é, da ação dramática”.

*“Pertencerá à Dramática toda obra dialogada em que atuarem os próprios personagens sem serem, em geral, apresentados por um narrador”.*

*Saraiva e Cannito*

Na *tragédia grega*, os personagens tinham seus destinos traçados pelos deuses e, geralmente, falava-se do embate entre o homem e a vontade dos deuses, esclarecem Saraiva e Cannito. No *drama moderno*, falamos do embate entre o homem e a vontade de outros homens.

No limite! Os autores falam que no drama não há lugar para a *dimensão épica* (o Épico se caracteriza pela presença de um narrador, pela referência ao passado e pela ruptura com a impressão de fluxo natural do tempo), pois a supremacia do diálogo não aceita interferências do narrador, do coro ou de qualquer outra instância que se sobreponha à história que está sendo mostrada. O drama, pois, não representa, ele se apresenta. O drama é presente.

*Definido o que é drama* é preciso encontrar a *Situação Dramática*. Ela está na apresentação de uma relação tensa, a qual prenuncia e impõe um campo de ação possível que terminará em uma resolução ou relaxamento.

Todo drama possui um ponto inicial de relaxamento (que não precisa estar na primeira cena do roteiro), e após uma série de tensões e relaxamentos, atinge outro estágio de relaxamento, o que determina o fim do filme.

A situação de tensão deve levar algum personagem a agir, pondo assim em movimento um processo de ações e reações – um conflito.

*"Os personagens só se tornarão vivos até o limite de parecerem reais e independentes, na medida que essas relações os revelarem. O mais importante é revelar os personagens através de suas ações".*

*Saraiva e Cannito*

Aristóteles diz o mesmo, acreditando que os personagens só ganharão vida se conseguirem passar suas verdadeiras intenções diante de suas próprias ações. No entanto, ele trabalha com o termo Unidade Dramática. Para ele a eficiência só é possível quando a unidade/situação é clara. Para alcançá-la é preciso construir consequências em cada uma das ações, e todas devem convergir, preferencialmente, para o mesmo objetivo. Uma coisa gera outra, que gera outra, que gera outra... convergendo para o mesmo fim.

No drama, cada passo deve fazer a ação, (as relações tensas entre personagens) progredir, degrau por degrau, numa escala que possui um destino certo e definido. A melhor referência é a jornada do herói, na qual o personagem é motivado a cumprir uma série de desafios para alcançar um objetivo maior.

Outro ingrediente para esse roteiro é o suspense. "De forma geral, é toda a situação que aguarda uma resolução, um relaxamento... outras vezes o suspense é unicamente a expectativa pela resolução, pelo ponto final que dará sentido a tudo aquilo", comentam os autores Saraiva e Cannito.

## **2.2 OS LIMÍTES DO DRAMA**

O filme *O Homem que Matou o Facínora* (*The Man Who Shot Liberty Valance*, John Ford, 1962), traz o personagem de John Wayne que representa um homem simples e rude do oeste. Enquanto isso James Stewart representa o progresso através da lei. Ambos têm o mesmo inimigo, Liberty Valance (Lee Marvin), o "facínora".

*"Grande parte de O Homem que Matou o Facínora é a narração feita por um personagem, (James Stewart) para um grupo de jornalistas. O que vemos na tela, no entanto, é a representação dessa narrativa, é o relato de algo passado, já acontecido (características da forma épica).*

*Saraiva e Newton*

No final, quando o flashback termina, há um pequeno “choque”: **o que vimos não foi “um outro mundo possível”, mas uma narrativa construída por um personagem.** Os autores concluem que “Assim como no drama, aqui somos levados a “esquecer” a presença dessa figura que, por trás dos panos, controla a história narrada. Ao revelar o narrador da história John Ford levou o drama ao seu limite, transformando-o em épico”.

*“Fará parte da Épica toda obra – Poema ou não – de extensão maior, em que UM NARRADOR apresentar personagens envolvidos em situações ou eventos”*

*Saraiva e Newton*

## **2.3 ÉPICO**

Como observado no exemplo do filme *O Homem que Matou Facínora*, o Épico se caracteriza pela presença de um narrador, pela referência ao passado e pela ruptura com a impressão de fluxo natural do tempo.

No filme *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles, 2002), Busca Pé assume a voz off para explicar o funcionamento da favela. O mesmo recurso é usado em *Houve uma Vez Dois Verões*, Chico conta para seu amigo como foi o diálogo com Roza ao telefone – Daí eu disse, daí ela disse.

Mas fazer com que o personagem conte toda a história é um risco para o roteirista, pois o uso desse procedimento “pode servir de muleta, uma solução fácil para transmitir informações” dizem Saraiva e Cannito.

*“Podemos ensaiar um princípio de reflexão: mesmo diante de um filme dramático, devemos perguntar, a cada cena, se não vale a pena rompê-la, fazendo o espectador dar um passo para trás e, por um momento, ver o drama de um personagem”.*

*Saraiva e Cannito*

## 2.4 LÍRICO

*“Pertencerá à Lírica todo poema de extensão menor, na medida em que ele não se cristalizem personagens nítidos e em que, ao contrário, uma voz central – quase sempre um “eu” – nele expremir seu próprio estado de alma”.*

*Saraiva e Cannito*

Um filme lírico não teria história. O enredo seria uma sucessão de representações do estado de uma alma. O recurso seria uma câmera subjetiva, acompanhando apenas aquilo que o personagem está observando.

Um filme dramático, porém, pode ter passagens pelo lirismo. Um exemplo é quando podemos ver o fluxo de pensamentos dos personagens. “Em *Aurora* (Surise, 1927), de Murnau, há uma cena em que o casal apaixonado está caminhando pela cidade e, de repente, parece estar andando em um bosque. Quando o casal cai em si, está no meio de uma rua, atrapalhando o tráfego de automóveis” – *O manual de roteiro*.

Com essa situação, temos uma imagem que revela o sentimento interno deles, totalmente subjetivo – Na verdade eles caminhavam juntos como se estivessem num bosque.

A Lírica também pode contar com a intervenção da memória. Em *A Janela Aberta* (Phillippe Barcinski, 2002), o personagem vai se deitar e se lembra de que a janela está aberta. Pouco depois, ele interpreta que a lembrança é de outro dia. Durante a história ele vai se corrigindo até chegar um momento em que é impossível saber qual lembrança é correta.

Outra possibilidade é o uso do monólogo. Saraiva e Cannito descrevem o filme *O Demônio das Onze Horas* (Pierrot, Le Fou, Jean-Luc Godard, 1965), “o personagem Ferdinand (Jean-Paul Belmondo) muitas vezes interrompe a cena para declamar uma poesia ou falar algo diretamente para a câmera”. Um truque para abrir um espaço lírico.

É comum diretores montarem cenas com fluxos de imagens, sem um sentido temporal, mas que são capazes de revelar o que o está se passando no íntimo do personagem. E isso é diferente do primeiro exemplo que demos com o filme *Aurora*; dessa vez “os momentos são compostos por pura expressão visual, como no início de *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979): sozinho num quarto em Saigon, Willard (Martin Sheen) está entre a lembrança, o sonho e o delírio – e as imagens, um

tanto desconexas e sem continuidade temporal clara, mostram isso. Em *Transpotting – Sem Limites* (*Transpotting*, Danny Boyle, 1996), as sensações pela heroína também são mostradas assim”, conclui.

## **2.4 NA PRÁTICA**

A história de Amélia é um drama, mas como indicaram Saraiva e Cannito, é possível fazer uso de outros estilos sem necessariamente romper com ele.

Nesse caso, a intenção é dar mais sentido à animação que por enquanto será conduzida sem um único diálogo. Uma das formas encontradas foi a de inserir as sensações mais íntimas dos personagens, principalmente aquilo que se passa no coração de Amélia.

Por hora sabemos que ela chora enquanto segura um porta-retratos na mão. A indicação é de um casal, seus filhos. Ela não os vê há tempos e não se dá bem com suas famílias. No entanto, essa informação quem tem somos nós, para o público está aberta a temporada de suposições. Por quem ela chora? E por quê?

Existe a necessidade de suprir essa lacuna e como não há palavras para descrever o que ela está sentindo nem lembranças que revelem o passado a resposta deve ser induzida de forma subjetiva, dentro do próprio ambiente da animação.

A alternativa para alcançar esse resultado é trabalhar com as cores na animação e fazer uso do recurso Lírico, dando cores à história quando Amélia estiver realmente feliz e tornando-o preto e branco quando o coração dela entristecer.

Desta forma damos uma contribuição a mais a história, revelando quando ela está feliz e quando está triste. Como o desenho animado é uma busca infrutífera pela felicidade completa a tela terá uma alternância de cores, ora multicoloridas, ora no contraste luz e sombras.

E pensando nisso, as sombras dos personagens, nos momentos de maior tensão, podem representar o que eles realmente estão sentindo. O gato, por exemplo, quando vê o pássaro e se morde de inveja; uma sombra maligna pode revelar seu lado sombrio, enquanto uma luz contorna a pureza da ave.

Mas ainda existe uma intenção que não é respondida. No fundo, a história precisa trazer um resultado melhor do que quando começou. É possível pensar na artificialidade das cores no apartamento. De repente Amélia vende os caramujos e pinta seu apartamento. É uma sugestão.

## **3 AS FÓRMULAS BÁSICAS DOS QUATRO REINOS DO DRAMA**

### **3.1 MELODRAMA**

- O personagem é isolado socialmente. Nós, expectadores, compartilhamos o seu ponto de vista, o seu sofrimento.
- O fundamental é criar uma situação através da qual o expectador possa compartilhar a sensação de solidão e desamparo da protagonista.
- Os acontecimentos se abatem sobre o sofredor que se debate numa conspiração universal e sem fim contra ele.
- A situação dramática do Melodrama é simples.
- O que ocorre são complicações no desenrolar da história:
- O desenlace final é o clímax
- O sofrimento infinito do herói é a base para que o melodrama de seu recado moral.
- É preciso co-mover, mover o espectador para junto da vítima.
- O espectador deve sair do melodrama crente de que há um sentido, uma norma moral, subjacente às formas ilusórias desse mundo caótico, e que a chave dessa compreensão redentora está na felicidade o próprio coração.

### **3.2 TRAGÉDIA**

- A tragédia é composta pelo desenrolar implacável de uma situação dramática que não permite solução.
- Ao contrário do melodrama, o universo não conspira contra a vítima.
- A tragédia é uma dramatização de alguma contradição social, representada numa situação dramática insolúvel, que provocará a destruição dos personagens e, no mesmo movimento, revelará quais forças são essas que causam sua destruição.
- Escrever tragédias é buscar essas situações insolúveis e explorar-lhes as consequências sem remissão e vitimização (melodrama), sem ironia, e sem desviar-se do “nervo exposto” por alguma conciliação hábil (comédia).

- Mesmo que o melodrama leve o seu solitário sofredor à morte, isso não fará dele algo próximo da tragédia.
- Tragédia é um conflito insolúvel que leva o protagonista à morte.

### **3.3 COMÉDIA**

- Na comédia, a progressão dramática terá de se fazer através do entrecruzamento de focos narrativos ou, pelo menos, pelo deciframento das perspectivas alheias, a partir de um foco situado, nunca absolutizado.
- Os personagens da comédia serão representados sempre em situações agindo em função da ação e do olhar de alheios.
- A comédia, no sentido amplo, é a forma do que costumamos chamar de realismo.

### **3.4 FARSA**

- A farsa é o equivalente ao cômico do melodrama.
- Tal qual o melodrama, não se interessa pela unidade dramática.
- Ela é episódica.
- Para a farsa, as aparências são tudo. Se houver uma revelação, ela será apenas mais um número, mais uma jogada com as aparências.
- O objetivo principal da farsa é nos afastar completamente do personagem e fazer que toda a dor que lhes seja infligida nos faça rir.
- Em todos os procedimentos há uma caricaturização do mundo.

### **3.5 CONCLUINDO**

O professor, diretor teatral e autor do livro *sintético e inspirador – Anatomia do Drama*, Martin Esslin, confessa a dificuldade adotar apenas um estilo.

*“Como crítico, eu me sinto naturalmente fascinado pelos difíceis problemas da definição dos gêneros e suas implicações estéticas e filosóficas; porém, como homem ligado ao teatro por seu lado prático, como diretor militante encaro-os de modo completamente diferente (...) A visão que terá o diretor*



*daquele texto, encarando-o como tragédia, comédia ou até mesmo como farsa, terá um efeito imediato e extremamente objetivo no modo pelo qual conduzirá a produção: ela influenciará a escolha do elenco, o desenho do cenário e figurinos, o tom, o ritmo e o andamento do espetáculo. E, acima de tudo, o estilo no qual ela será representada”.*

*Martin Esslin*

Mas, mesmo sabendo dessa dificuldade, fica claro que o roteiro de Amélia seguirá pelo caminho do Melodrama. Avalio assim por não encontrar complexidade grande o suficiente para trabalhar Amélia como uma Tragédia. Seria preciso ampliar a duração temporal da história, trazer personagens novos para a narrativa e construir novas conseqüências, entrelaçadas e embaraçadas pelo tempo.

Como Amélia é um episódio na vida de uma Senhora solitária o Melodrama aceita sua narrativa com cumplicidade harmoniosa. Além disso, a história caminha com naturalidade para a aplicação de uma moral: Não importa o que façamos enquanto somos jovens, só alguns de nós viverão tempo suficiente para não morrer sozinhos.

## 4 A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA

### 4.1 O PLOT E O CLÍMAX

O Plot merece uma explanação mais trabalhada, pois saber usá-lo pode dar domínio sobre a construção da história.

*“Plot é a ação principal, geradora de conflitos secundários. Plot é sua alavanca, o drama-mor. No Romeu e Julieta o plot é o ódio entre Montecchios e Capuletos. Sem esse plot não existiria a história por que Romeu e Julieta poderiam se amar livremente. Não haveria mortes. É o motor da história, o que origina um conjunto de ações”.*

*Saraiva e Cannito*

O Plot **não** é um determinado momento da história nem mesmo o grande conflito do enredo. O Plot **é** o gancho para pequenas ações, que vão dar mais tonalidade ao caminho principal.

No caso de Amélia o Plot principal é a sua solidão e a vontade de acabar de vez com ela. Mas *Subplots* levam a história para um caminho tortuoso, como é o caso do cachorro que não para de latir e que faz sujeiras, o gato que não para de miar e que mata o pássaro e os caramujos que infestam seu apartamento.

Cada Plot tem uma curva dramática, e orquestrá-las é tarefa do roteirista - orientam os autores de O Manual de Roteiro – “Lidar com vários Plots, ao mesmo tempo em que amplia a base para variações, aumenta o risco de confusão. É tarefa para roteiristas experientes”.

É com o/os Plot(s) bem definido que podemos chegar com segurança ao Clímax.

*“O ponto de Clímax é onde o conflito atinge seu máximo e se resolve. É o momento mais intenso de um drama, em que todas as cartas estão na mesa. É o ápice do plot, e todos os demais elementos deverão tê-lo como parâmetro, não apenas quanto ao que vai acontecer mas em relação as emoções mobilizadas pela narrativa”.*

*Saraiva e Cannito*

## 4.2 OS TRÊS ATOS

Falar de todas essas divisões técnicas dentro de um roteiro não servirá se não for aplicada dentro de uma estrutura maior. Nesse caso, usando a fórmula tradicional da Tragédia, os Três Atos.

Na página 188 do livro *Da criação ao Roteiro*, Doc Comparato nos apresenta a fórmula para a construção dos três atos.

No primeiro Ato é preciso expor o problema e criar uma situação desestabilizadora, que motive o personagem a fazer uma promessa e querer alcançar um objetivo. Logo que ele encontra o seu primeiro desafio encerramos o primeiro ato.

No segundo Ato o herói tenta resolver o conflito, mas a situação complica e foge do seu controle. Uma variável pode trazer uma sensação de normalização, mas essa impressão é a responsável por levar a ação ao limite e decretar uma crise capaz de dividir a história em dois momentos. Chegamos ao fim do segundo Ato.

No Terceiro Ato o personagem ainda enfrenta seus maiores desafios e ele acaba encontrando um desfecho. É o resultado desse conflito que leva ao fim do terceiro Ato.

## 4.3 AJUSTES

Já estamos perto de começar a falar do roteiro técnico, mas antes de partir para essa etapa final do projeto é preciso fazer uma avaliação de como está a história e de que forma seus conflitos estão amarrados para o resultado final desejado.

Haverá respiro nesse drama? Haverá ritmo entre as ações? O clímax será mesmo o ponto mais forte da história? Como será o desfecho?

Com tantas perguntas é melhor praticar e descrever as ações como numa fórmula, percebendo sua intensidade e continuidade.

### *ATO 1*

*Exposição do problema – Amélia é uma senhora triste, solitária.*

*Situação desestabilizadora - decide mudar de vida.*

*Uma promessa – Decide deixar para trás a tristeza.*

*Uma expectativa – Compra um cachorro para animar o seu apartamento.*

*Aparece o conflito – O cão é um animal destruidor.*

## *ATO 2*

*Complicação do problema – Ela troca o cachorro por um gato.*

*Piora a situação - gato é preguiçoso e não liga para Amélia.*

*Tentativa de normalização – Ela adota um pássaro que pousa livre na sua janela.*

*Levando a ação ao limite – O gato invejoso decide mater o pássaro.*

*Crise – O gato e o pássaro morrem.*

## *ATO 3*

*Clímax – Ela tem os Caramujos, eles se multiplicam*

*Resolução – Ela fica triste e tudo volta a ser como era antes.*

Nesse caso o Plot vai dar uma ideia de onde a ação dramática será mais intensa.

Na curva dramática de Amélia, depois do ponto de partida o roteiro toma a direção para o primeiro subplot com o cão destruindo o apartamento. Depois um novo subplot para o Gato e na sequência o Clímax com o gato atacando o pássaro. Depois voltamos para mais um subplot, os Caramujos e por fim (...) um novo Climax!

Para corrigir essa falha no roteiro é preciso voltar até o argumento e repensar a vida de Amélia.

Primeiro precisamos encontrar uma situação mais favorável para que ela tenha tomado a decisão de comprar um cachorro. O objetivo inicial proposto não atende a importância dela querer mudar de vida. É preciso ter algo mais forte, uma ação, ou ausência de ação que a faça tomar a atitude de comprar o cão.

A aparição do caramujo precisa acontecer antes, quem sabe no começo da história. Ele pode ser um coadjuvante até assumir o papel de grande vilão da história.

Assim, o primeiro Plot é o cachorro. O segundo Plot é o gato ficando preguiçoso. Vamos trabalhar nesse roteiro com o plot paralelo, nesse caso, o Caramujo, que vai ser o elo para a resolução. O clímax começa com a morte do gato e do passaro e só termina com a infestação de caramujos.

Para o final da história é preciso algo mais artificial, para dar a conotação de que a felicidade se compra com algum dinheiro.

## **5 AS TÉCNICAS DO ROTEIRO**

### **5.1 OS ONZE ELEMENTOS DA LINGUAGEM**

Definida a história, os grandes momentos e as ações estrategicamente entrelaçadas, está na hora de começar a falar do roteiro e de suas normas. Jorge Furtado alerta que para dar continuidade na elaboração de um roteiro é primordial dominar 11 situações.

*“A linguagem cinematográfica pode ser traduzida em palavras num roteiro. Para que possamos utilizar todo o potencial da linguagem cinematográfica (e traduzi-la em” palavras no roteiro) é fundamental que conheçamos os 11 Elementos da Linguagem.”*

*Jorge Furtado*

#### **5.1.1 PERSONAGEM**

Aristóteles afirmava que o personagem era o resultado da interação da DIANÓIA (pensamento) com o ETHOS (ação, escolha). Em cinema, como teatro, não existe apenas no papel, mas também o ator que interpreta, seu figurino e sua caracterização.

#### **5.1.2 CENÁRIO**

É o espaço no qual acontece a ação. “Aliás, alguns autores salientam que o cinema deixou de ser ‘teatro filmado’ quando a concepção do cenário evoluiu do ‘espaço em frente ao qual a ação acontece’ para o ‘espaço dentro do qual a ação acontece’”, esclarece Furtado.

#### **5.1.3 ENQUADRAMENTO**

Existem dezenas de classificações diferentes, mas quase todas as listas têm como ponto de partida as diferentes formas de enquadrar o corpo humano. É um elemento de uso preferencialmente do diretor. O roteirista deve, no entanto, conhecer

as diferentes possibilidades de relação da câmara com os personagens e o cenário, por isso ficaremos com os quatro principais enquadramentos.

- a) CLOSE - plano de rosto ou primeiríssimo plano – O importante é a expressão do personagem. Cenário, figurino e tudo o mais em torno não tem importância.
- b) PLANO MÉDIO - ou de coxa, de corpo inteiro – A atenção se divide entre o personagem e o que está em torno (cenário, outros personagens).
- c) PLANO GERAL – ou de conjunto – Dá mais atenção ao cenário e ambiente do que a expressão do personagem.
- d) DETALHE – Chama a atenção do público para um detalhe da cena: uma palavra escrita, um relógio, uma tatuagem ou sinal...

#### **5.1.4 LUZ**

Elemento fundamental. Além da indicação DIA e NOITE, importante para a produção, o roteirista, como no caso dos enquadramentos, só deve dar indicações de luz quando ela tem uma função dramática ou narrativa. A definição e o detalhamento da luz são prerrogativas do diretor e do diretor de fotografia. A Luz inclui um elemento fundamental da linguagem cinematográfica: a COR. A cor pode ser dramaticamente significativa ou mesmo fundamental para a narrativa e é preciso colocar essa informação no roteiro.

#### **5.1.5 DURAÇÃO**

É o tempo corrido da ação ou das sequências dentro do filme. Uma das alternativas é o uso do Plano-sequência – quando a câmera acompanha a ação, movendo-se dentro do cenário como através dele, e mesmo passando de um cenário a outro.

### **5.1.6 MOVIMENTO**

Um elemento fundamental na linguagem do cinema. Movimento que pode ser de qualquer um dos elementos do quadro.

- a) **DO PERSONAGEM:** entrando ou saindo de quadro, aproximando-se ou afastando-se da câmera. A movimentação do personagem geralmente é indicada no roteiro.
- b) **DO CENÁRIO:** Quando os personagens estão dentro de um veículo em movimento quem se move é o cenário, mas ele pode se movimentar de outras formas - caindo, sendo erguido, sofrendo ação do tempo, natureza ou de algum outro personagem.
- c) **DA LUZ:** Quando se deslocam em quadro ou fora dele, fontes luminosas (faróis de automóveis, lanternas, o sol ou a lua, etc), ou obstáculos à luz (nuvens, pessoas, animais), provocando alterações na sua intensidade.
- d) **DO ENQUADRAMENTO:** são os movimentos de câmera e movimentos de lente. A câmera imita o olho humano e seus dois principais tipos de movimento imitam nossa capacidade de olhar em movimento. Mexendo os olhos e caminhando.

### **5.1.7 SOM**

São várias as formas de usar o som – Música de cena, Climática, Narrativa. Tem também os ruídos que descrevem movimentos dando maior realismo a cena, expressivo ou narrativo, quando indica o que está acontecendo fora de quadro.

### **5.1.8 FALAS**

Mesmo antes de ter som o cinema já tinha falas. Esse elemento pode acontecer em duas formas.

- a) **DIÁLOGO:** quando é dita em quadro por um personagem que fala com o outro.
- b) **OFF:** quando é dita por alguém que está fora de quadro.

### **5.1.9 AÇÃO DRAMÁTICA**

É o que dá sentido aos movimentos e às relações entre os demais elementos da linguagem, e que conduz adiante a narrativa.

### **5.1.10 PLANO**

É um trecho ininterrupto de filme em que há ou pode haver personagem, cenário, enquadramento, luz, duração, movimento, ação dramática e som – mas não há corte, não há mudança brusca de ponto de vista.

### **5.1.11 CORTE**

É o momento em que o ponto de vista do filme se modifica, o momento em que a narrativa do filme passa de um plano para outro.

## **5.2 COMO ESCREVER O ROTEIRO**

Marcos Rey começa com objetividade. “Não é você quem vai dirigir o filme ou programa de tevê, portanto tudo deve estar bem claro para o diretor, mesmo se ele, com razões ou não, decidir alterá-lo. Em caixa alta, maiúscula, faça as primeiras anotações”.

E segue com o exemplo:

SEQ. 01 – AGÊNCIA DOS CORREIOS – INT/DIA

ou

SEQ. 01 – PRAÇA DA REPÚBLICA – EXT/NOITE

As sequências precisam estar devidamente enumeradas. É o controle de que todas as sequências serão gravadas e todas as cenas estarão prontas antes de o elenco e produção serem dispensados.



Depois da sequência, vem o local onde estarão ocorrendo as filmagens, por fim é preciso indicar se é do lado de dentro ou de fora e expor que horário do dia está acontecendo. Manhã, Tarde ou Noite.

A mesma regra vale quando o roteiro apresenta poucas sequências. Nesse caso é importante enumerar as Cenas ao invés das sequências.

Mesmo com todas essas informações, é preciso tomar cuidado para não cometer excessos, com alerta Jorge Furtado.

*“Toda a ação dramática do filme, que inclui descrições significativas de personagens, ações e cenários e todas as falas (e narrações off, e sons importantes), devem estar no roteiro, na ordem em que deverão estar no filme e descritas com o tamanho que deverão ter no filme”.*

*Jorge Furtado*

Uma situação pode transformar um roteiro. Furtado diz que as intenções dos personagens devem ser visíveis: “agitado, furioso, vacilante, sonolento... podem estar no roteiro”.

Para descrever cenários e personagens vale a mesma regra. Descrever apenas o que é visível (ou audível) e o que é dramaticamente mais importante.

No caso da descrição de cenários, é interessante dar detalhes da estrutura física, cores, iluminação. Caso o roteirista considere importante que um detalhe de um brasão esteja na imagem ele precisa descrevê-lo para que o diretor perceba essa necessidade.

Para os personagens, as características psicológicas ou referentes à biografia devem ser trabalhadas no roteiro para se transformarem em ações, gestos, evitando descrições que não ficarão claras ao espectador.

Ao escrever o roteiro de Amélia, não adianta escrever nele os motivos pelo qual ela chora todos os dias olhando para o porta-retratos. Será preciso encontrar uma situação que revele um motivo pelo qual ela aguardava com muita ansiedade e do qual não se concretizou. Como não há palavras é preciso pensar qual imagem fará esse papel.

Dominando descrição de cenas, personagens e cenário é preciso tomar cuidado para não se perder no tempo do texto. Verbos em um roteiro só no Presente. E Jorge Furtado faz mais um alerta para a escrita do roteiro:

*“Um filme é uma experiência externa, que acontece numa tela colocada à nossa frente, a uma certa distância, com outras pessoas ou personagens. Por isso, todo roteiro deve ser narrado em terceira pessoa”.*

*Jorge Furtado*

É natural que todo roteirista queira dar seus palpites sobre os movimentos que cada cena terá, mas como esse é um trabalho para o diretor e sua equipe, o recomendável é evitar especificações técnicas ou expressões que indiquem explicitamente a filmagem.

Indicações como: ‘Close’, ‘Plano Geral’, ‘Travelling’, são elementos que devem estar de fora da construção do roteiro, mas, ‘A Câmara Mostra’ e ‘Vemos Agora’ são duas indicações que devem ser banidas do vocabulário de qualquer roteirista.

*“Por que a palavra ‘Câmara’ deve ser evitada em um roteiro? Porque, a princípio, a câmera não deve ser vista no filme. Por que não se deve usar a palavra ‘Vemos’? Porque não precisa: em princípio, tudo o que está num roteiro deve ser visto”.*

*Jorge Furtado*

As rubricas são elementos importantes para que o diretor e atores possam entender a intenção de um personagem, mas ela deve ser usada com destreza; alguns diretores e atores consideram uma intromissão no seu trabalho um excesso de rubricas no roteiro.

Mas quando bem usadas elas podem trazer mais riqueza na interpretação e podem indicar mudanças no tom de voz, uma fala em outra língua ou alguma ação que a personagem esteja manifestando, como por exemplo, se benzendo.

## CONCLUSÃO

A formatação de um bom roteiro depende principalmente de uma narrativa forte, usando personagens, bem definidos, que enfrentem conflitos que dêem força ao motor da história.

Não é a inspiração que faz o bom roteirista. Uma idéia simples pode ser transformada em algo grandioso, ou, quando não existe a ideia, ela pode ser construída através de combinações dramáticas.

Com uma ideia pronta, é preciso amarrar os pontos fortes e descobrir onde estão as falhas. O roteiro precisa ser pensado como o produto final, embora sejam apenas os primeiros passos para o projeto. Caso uma história tenha um problema no roteiro, dificilmente o resultado final será diferente, e ninguém quer montar um filme que se perca no meio do caminho e deixe o telespectador perdido, desiludido ou mesmo irritado com a falta de sentido.

Para construir o roteiro, foram estudados cinco autores. Três deles com livros publicados e vendidos nas principais livrarias da cidade e uma apostila de Jorge Furtado – material de apoio para uma das disciplinas da pós-graduação de Cinema.

No início não havia uma ideia. Seguindo as orientações dos guias, manuais e apostila foi possível construir a história, avaliar os pontos de conflito, encontrar a estrutura mais equilibrada para os três atos e decidir qual estilo usar.

A história não tem diálogos e por esse motivo abriu a oportunidade para quebrar a hegemonia do drama dando espaço ao lirismo, que é responsável por conversar com o telespectador revelando os sentimentos mais íntimos dos personagens.

O resultado está apresentado em três partes. A Escaleta, O Argumento e o Roteiro de Amélia.

## 7 AMÉLIA

### 7.1 ESCALETA

O apartamento não é nem preto e branco, nem colorido. Fica no tom Sépia.

Amélia acorda e olha triste para um porta-retratos

Ela risca um dia no calendário. Faltam quatro dias para seu aniversário.

Ela fica ansiosa por alguma ligação. Confere o telefone várias vezes.

A vida dela é uma rotina monótona. Os dias demoram a passar. Ela ouve o rádio.

Amélia risca mais um dia do calendário.

Ela toma seu iogurte. Confere o telefone.

Ela faz seu primeiro contato visual com o Caramujo Africano.

Enojada, observá-o por horas.

Amélia risca mais um dia no calendário.

Ela vê o Caramujo roubando uma folha de Alface e se escondendo.

Tenta pega-lo, mas não consegue.

Ela passa o dia vigiando a cozinha.

Ela dorme na poltrona olhando para a cozinha.

Amélia acorda com dores nas costas. É véspera de seu aniversário.

Ela vê o Caramujo sobre a pia mas dessa vez só o observa.

Olha o telefone para ver se está funcionando.

Ela vai se deitar quando o rádio anuncia 8 horas da noite.

Amélia acorda. É o dia de seu aniversário.

Ela monta a mesa com um pequeno bolo de aniversário.

Amélia limpa o apartamento e fica esperando o telefone tocar.

O rádio anuncia 20h00.

Ela acende as velas e tenta cantar “parabéns para você” sozinha.

Desiste e vai para o quarto.

O Apartamento fica Preto e Branco.

Amélia passa o dia seguinte na cama. Não levanta.

Amélia acorda no outro dia e alimenta o Caramujo.

Ela acaba gostando do Caramujo.

Ela faz uma ligação.

Alguém toca a campainha do seu apartamento.

Um adolescente entrega uma caixa com um cão.  
O cão traz cores ao apartamento.  
Depois de alguns dias, o cão se revela um perverso, destruidor.  
Ele tenta matar o caramujo.  
Ela monta uma cerca para ele não entrar na cozinha.  
Ele destrói a cerca.  
Ela devolve o cachorro e o apartamento volta a ficar preto e branco.  
Ela faz uma nova ligação.  
Chega à sua porta um gato.  
O gato traz cores para o apartamento.  
Com o tempo, o gato fica gordo e preguiçoso e não dá mais atenção a ela.  
O Apartamento volta a ganhar um tom sépia.  
Um canário, amarelo, pousa na janela de Amélia.  
Ela se encanta com ele e o alimenta.  
Em troca, o pássaro canta para ela.  
O gato fica enciumado.  
Ele planeja um ataque ao canário.  
Enquanto Amélia toma banho, o gato pula sobre o pássaro e o abocanha no pescoço.  
Os dois caem do sexto andar.  
Quando ela descobre, o apartamento fica em trevas.  
Sobra só o caramujo, mas um dia ele acorda mais triste que ela.  
Ela compra um Caramujo para ele.  
Os dois se escondem debaixo do fogão.  
Passa o tempo e eles consomem cada vez mais folhas.  
Ela fica curiosa, arrasta o fogão e encontra uma centena de caramujos.  
Para diferenciá-los, ela pinta os cascos.  
O apartamento fica multicolorido.  
Os Caramujos se multiplicam muito rápido.  
Eles infestam o apartamento.  
Ela faz uma ligação.  
Três homens de um restaurante francês recolhem os Caramujos.  
O Apartamento fica preto e branco.  
Com o dinheiro, ela compra uma televisão e assina a TV a CABO.  
Quando ela liga a TV, o apartamento volta a ganhar cores.

Do lado de fora, a cidade toda está em preto e branco.

Todos os apartamentos tem o mesmo tom de colorido.

## **7.2 ARGUMENTO**

Amélia é uma senhora que está prestes a completar 80 anos. Ela marca no calendário os dias que faltam para essa data, que para ela é especial. Todos os dias quando acorda, ela olha para um porta-retratos e chora. A vida dela é cheia de rotinas monótonas. Ela passa boa parte do tempo sentada, ouvindo rádio.

Pouco antes de seu aniversário, ela encontra uma espécie invasor no seu apartamento. É um Caramujo. No começo ela tenta acabar com ele mas depois acaba simpatizando com o molusco.

Chega o dia de seu aniversário, mas o telefone não toca. Os filhos não aparecem e ela até tenta comemorar sozinha, mas desiste. No dia seguinte ela não sai da cama. Passa se revirando de um lado para o outro. O apartamento fica preto e branco.

No dia seguinte ela resolve dar um fim nisso e faz uma ligação. Um adolescente traz para ela um cachorro, ainda filhote. No começo é muito bom. Ele traz cores para o apartamento e Amélia se sente mais feliz mas, com o tempo, ele se revela indomável.

Depois de ele tentar desesperadamente atacar o Caramujo, Amélia se vê obrigada a construir uma cerca entre a sala e a cozinha. Nem isso segura o cão. Ele tenta destruir a porteira, assim como fez com os pés dos móveis. O apartamento fica preto e branco novamente. É quando os vizinhos começam a reclamar que Amélia decide trocar o cão por um gato.

O gato traz cores ao apartamento, ele é carinhoso, dá atenção e adora brincar. Nos primeiros meses ele come a mesma comida que ela e acaba ficando obeso e preguiçoso. Amélia começa uma dieta com o gato, mas ele se recusa a comer legumes.

Com o tempo o gato ignora Amélia, mia o dia todo atrás de comida e o apartamento volta a ficar preto e branco. É quando pousa na janela do apartamento um canário. Ele come umas migalhas de pão e depois disso canta.

Amélia se encanta com o pássaro e todos os dias coloca migalhas para que ele volte a cantar na sua janela. O Apartamento volta a ganhar cores, menos o gato, que fica o observando dias a fio, sem se mover.

Um dia, enquanto Amélia está tomando banho, o gato arma o bote e ataca o pássaro. Mesmo com o seu tamanho, ele consegue um pulo perfeito. Agarra o pássaro pelo pescoço, mas os dois voam seis andares para baixo.

Quando Amélia descobre o que aconteceu seu apartamento volta a perder as cores e dessa vez o ambiente ganha uma tonalidade depressiva. Sobram apenas o Caramujo e Amélia.

Quando ela tenta se apoiar nele para manter sua alegria, o Caramujo acorda triste e desanimado. Ele para de comer. Ela então faz mais uma ligação.

Um adolescente entrega a terceira caixa para Amélia. Dessa vez, uma menor que as duas primeiras. Dentro há um Caramujo. Logo que os dois se encontram, deslizam para baixo do fogão. Amélia passa dias sem vê-los. O apartamento não chega a ficar colorido. Ganha um tom de sépia.

Um dia, curiosa pelo que está acontecendo, Amélia arrasta o fogão e descobre atrás dele uma centena de Caramujos filhotes. Sem saber o que fazer, ela resolve adotá-los, e com tinta de tecido, ela pinta os cascos de todos eles.

Mas os Caramujos se multiplicam muito rápido e em pouquíssimo tempo o apartamento está completamente infestado de moluscos. Mesmo assim ela tenta levar uma vida normal, mas quando um deles cai dentro de seu prato de sopa ela decide dar um rumo diferente aos invasores.

Três funcionários de um restaurante Frances entram no apartamento e recolhem todos os caramujos. À medida que eles são colocados nos sacos o apartamento vai perdendo as cores. Quando terminam, os garçons entregam um maço de dinheiro para ela.

O Apartamento volta a ficar preto e branco. Amélia faz mais uma ligação. Dessa vez chega uma caixa enorme no seu apartamento. Dois homens instalam uma televisão de LCD, 42 polegadas, junto com um pacote de TV a CABO.

Logo que Amélia liga a TV, o apartamento volta a ganhar cores. Do lado de fora do prédio é possível ver uma cidade inteira em preto e branco com várias janelas coloridas, piscando as cores conforme mudam as cenas na televisão.

## **7.3 ROTEIRO DE AMÉLIA**

### **SEQÜÊNCIA 01**

#### **CENA 1 - APARTAMENTO (tom SEPIA) - INT/MANHÃ**

O apartamento é rústico. Móveis antigos, armários de laminados, cortinas grossas nas janelas, painéis antigos, fotos antigas. Um quarto, uma cozinha, uma sala, um banheiro.

No apartamento há uma estante com vários livros. Entre eles “Simulacro e Simulação”, de Jean Baudrillard, sociólogo e filósofo francês.

Na sala há um calendário marcando no mês de janeiro. O ano não está visível. A data (29/01) está circulada e tem um bolo de aniversário colado. Todos os dias até 24 de janeiro estão marcados com um X vermelho.

AMÉLIA, setenta anos, está sentada à beira da cama com um porta-retratos nas mãos. Seus olhos estão cheios de lágrimas. Ela passa a mão secando o rosto, coloca o porta-retratos no criado mudo, se levanta, suspira, e vai para a sala.

#### **CENA 2 – APARTAMENTO (tom SEPIA) – INT/MANHÃ**

Ela atravessa a cortina de barbantes, que separa o quarto da sala. Para em frente ao calendário e risca o dia 25 de janeiro com um X vermelho. Deixa a canetinha sobre o balcão e vai para a cozinha.

#### **CENA 3 – APARTAMENTO (TOM SEPIA) – INT/MANHÃ**

Ela abre a geladeira, observa atentamente, pega um pote de iogurte. Vai a pia, abre a gaveta, pega uma colher, senta à mesa, abre e toma o iogurte. Há barulho de trânsito. Ela pára de tomar, olha para o telefone, toma mais um pouco de iogurte, olha novamente para o telefone. Levanta-se, caminha até o balcão, o desencosta da parede e verifica a tomada. Tira o aparelho do gancho e coloca no ouvido. Repete a ação três vezes. Deixa o telefone no gancho. Volta a tomar seu iogurte até terminá-lo.



#### **CENA 4 – APARTAMENTO (tom SEPIA) - INT/TARDE**

Ela limpa o apartamento bem lentamente, varrendo a sala. Pára de repente, olha para a cozinha e fica imóvel, cerrando os olhos para enxergar mais longe. Ao fundo é possível ver algo pequeno, imóvel, do tamanho de uma bola de tênis, debaixo da geladeira, misturado às sombras. Ela volta a varrer a sala, lentamente.

#### **CENA 5 – APARTAMENTO (Tom SEPIA) - INT/NOITE**

Amélia ouve o rádio, sentada na poltrona de costas para a cozinha. Na cozinha, lentamente, um caramujo rasteja. O locutor do rádio anuncia que são 8 horas da noite. Ela se levanta, volta para o quarto, senta na cama, pega o porta retratos, observa-o por instantes, coloca o porta-retratos de novo no local de onde pegou, deita e dorme.

### **SEQUÊNCIA 02**

#### **CENA 6 – APARTAMENTO (tom SEPIA) - INT/DIA**

Amélia acorda, senta à beira da cama com o porta-retratos nas mãos. Seus olhos estão cheios de lágrimas. Ela passa a mão secando o rosto, coloca o porta-retratos no criado mudo, se levanta, suspira, e vai para a sala.

#### **CENA 7 – Apartamento (tom SEPIA) - INT/DIA**

Ela atravessa a cortina de barbantes, que separa o quarto da sala. Pára em frente ao calendário e risca o dia 26 de janeiro com um X vermelho. Deixa a canetinha sobre o balcão e vai para a cozinha.

#### **CENA 8 – APARTAMENTO (TOM SEPIA) – INT/MANHÃ**

Ela abre a geladeira, observa atentamente, pega um pote de iogurte. Vai à pia, abre a gaveta, pega uma colher, senta à mesa, abre e toma o iogurte. Há barulho de trânsito. Ela pára de tomar, olha para o telefone, toma mais um pouco de iogurte, olha

novamente para o telefone. Levanta-se, caminha até o balcão, o desencosta da parede e verifica a tomada. Tira o aparelho do gancho e coloca no ouvido. Repete a ação três vezes. Deixa o telefone no gancho. Volta a tomar seu iogurte até terminá-lo.

### **CENA 9 – APARTAMENTO (tom SEPIA) - INT/TARDE**

Ela limpa o apartamento bem lentamente, varrendo a sala. Pára de repente, olha para a cozinha e fica imóvel, cerrando os olhos para enxergar mais longe. Desta vez ela caminha até a cozinha e tenta olhar debaixo da geladeira. Abaixa-se com dificuldade e olha atentamente. Ela vê o Caramujo, olhando-a atentamente. Amélia solta um gemido (de nojo), e levantando o mais rápido possível, se afasta da geladeira.

### **CENA 10 – APARTAMENTO (Tom SEPIA) - INT/TARDE**

Amélia está sentada de frente para a porta da cozinha. Ela ouve o rádio, mas não tira os olhos debaixo da geladeira.

### **CENA 11 – APARTAMENTO (TOM SEPIA) – INT/NOITE**

Amélia está sonolenta na poltrona e não percebe que o Caramujo sai debaixo da geladeira e começa a andar pela cozinha. Quando ela abre os olhos, depois de uma “pescada” de sono, ela vê o caramujo. Amélia se levanta (muito devagar) e tenta chegar até a cozinha com a vassoura, na intenção de bater no Caramujo. Ele se assusta e volta para baixo da geladeira antes dela o alcançar.

## **SEQUÊNCIA 03**

### **CENA 12 – APARTAMENTO – (TOM SEPIA) – INT/AURORA**

Amélia acorda assustada. Ouve um barulho estranho vindo da cozinha. Ela levanta, beija o porta-retratos, caminha lentamente, passa pela sala, risca o dia 27 de janeiro no calendário, deixa a canetinha no balcão e vai até a cozinha. Liga o rádio. Na porta, ela

olha sobre a pia. O Caramujo está comendo uma folha de alface. Ela geme, com nojo do Caramujo, e tenta alcançá-lo, mas ele desliza habilidosamente para a fresta entre o balcão e o fogão, fugindo de Amélia.

### **CENA 13 – APARTAMENTO – (TOM SEPIA) - INT/MANHÃ**

Ela bate com a vassoura nas frestas do balcão da cozinha tentando acertar o Caramujo. Quando fica cansada, volta para a sala e senta de frente à cozinha.

### **CENA 14 – APARTAMENTO – (TOM SEPIA) – INT/TARDE**

Amélia varre a sala lentamente, mas não tira os olhos do Caramujo que a olha (com ar de coitadinho). A poltrona já está no lugar, de costas para a cozinha, ao lado da porta. Amélia continua varrendo a sala.

### **CENA 15 – APARTAMENTO – (TOM SEPIA) – INT/NOITE**

Amélia está dormindo na poltrona. Na cozinha, o Caramujo come um resto de salada que ficou sobre a pia.

## **SEQUÊNCIA 04**

### **CENA 16 – APARTAMENTO – (TOM SEPIA) – INT/DIA**

Amélia acorda com o rádio anunciando que é dia. Nem sinal do caramujo. Ela levanta, olha atentamente para a cozinha, vai até o calendário e risca o último dia antes da data que está marcada com um bolo de aniversário. Ela sente dores nas costas.

## **CENA 17 – APARTAMENTO – (TOM SEPIA) – INT/DIA**

Vai até a cozinha, abre a geladeira, pega um pote de iogurte e senta à mesa. Quando ela vai colocar a segunda colherada de iogurte na boca, ela vê o Caramujo sobre a pia. Ela franze a testa, mas fica imóvel. O Caramujo, logo que a vê se assusta (arrepia os olhos), e fica imóvel também. Amélia toma a segunda colherada de iogurte, sem tirar os olhos dele. O Caramujo se arrasta por alguns centímetros, cautelosamente. Ela continua a tomar o iogurte, sem tirar os olhos do molusco. Ele chega perto de um pé de alface que está no corredor de louça, e de forma impressionante, come uma folha inteira, sem tirar os olhos de Amélia. Amélia continua tomando o seu iogurte até chegar ao fundo do copo, sem tirar os olhos do Caramujo. Ele termina de comer, ainda olhando fixamente para Amélia, se vira, mas mantém seus olhos fixos nela. Amélia termina o iogurte, coloca o pote sobre a mesa e fica observando. Ele chega à beira do balcão da pia e desliza rente ao fogão.

## **SEQUÊNCIA 05**

### **CENA 18 - APARTAMENTO – (TOM SEPIA) – INT/TARDE**

Amélia está sentada na poltrona olhando para o calendário. Ela olha para o telefone. Olha para o calendário, olha para o telefone, olha para o calendário e olha de novo para o telefone. Ela levanta, caminha até o telefone e o tira do gancho. Coloca o fone no ouvido, disca um número qualquer, desliga e volta a tirar ele do gancho. Coloca no ouvido e o desliga.

### **CENA 19 – APARTAMENTO – (TOM SEPIA) - INT/NOITE**

Amélia está sentada na poltrona ouvindo o rádio. O Caramujo está sobre a pia e come outra folha de alface. Ele parece um pouco desconfiado. O rádio anuncia que são 8 horas da noite. Ela levanta, vai para o quarto, olha o porta-retratos e acaricia a foto.

## **SEQUÊNCIA 06**

### **CENA 20 – APARTAMENTO – (COLORIDO) – INT/DIA**

Amélia acorda feliz. Coloca um belo vestido, colorido, olha para o porta-retratos. Vai para a Sala, Faz um círculo marcando o dia 29 de Janeiro. Vai até o telefone, tira-o do gancho e volta a colocá-lo no gancho. Vai até a cozinha, abre a geladeira, pega o pote de iogurte e um bolo de aniversário. Ela coloca sobre a mesa. Pega alguns pratos (sobremesa), vários talheres. Do armário, do alto, ela tira alguns chapéus de aniversário e os coloca sobre a mesa. Da gaveta, tira duas velas. Uma com o número 7 e outra com o número 8 (referente aos 78 anos de idade). Ela senta e come seu pote de Iogurte. O Caramujo aparece, mas fica escondido no pé da pia.

### **CENA 21 – APARTAMENTO – (COLORIDO) – INT/DIA**

Amélia varre o apartamento. Ela olha para o telefone. Olha para o calendário, olha para a porta. Olha para o telefone. Olha para o calendário, para a porta e de novo para o telefone. Para de varrer. Fica olhando para o telefone. Ela encosta a vassoura na poltrona, vai até o telefone, tira do gancho e verifica se está funcionando. Ela volta a varrer a sala.

### **CENA 22 – APARTAMENTO – (SEPHIA) – INT/TARDE**

Amélia está sentada na poltrona. Mais uma vez ela vai até o telefone e verifica se está funcionando. Desliga e volta a sentar na poltrona. O rádio está ligado.

### **CENA 23 – APARTAMENTO – (SEPIA) – INT/NOITE**

O rádio anuncia que são 8 da noite. Amélia sentada na poltrona olha para o telefone. Olha para a porta e olha para o calendário. Ela levanta, caminha até e cozinha e coloca as velas no bolo, fazendo o número 78. Ela arruma os pratinhos na mesa e distribui os talheres e os chapéus. Sobre a pia está o Caramujo, a observando. Ela o ignora. Amélia senta à mesa e fica olhando para o bolo.

## **CENA 24 – APARTAMENTO – (SEPIA) – INT/NOITE**

O rádio anuncia que são onze horas da noite. Amélia continua sentada na mesa. Ela levanta, caminha até o quarto, pega o porta retratos e volta para a cozinha. Coloca o porta-retratos sobre a mesa. Olha para o Caramujo, que dorme. Ela abre a geladeira, pega uma folha de alface, e coloca num dos pratos. Volta a olhar o Caramujo, e vai até ele. Ela o pega pelo casco e ele se assusta. Numa tentativa desesperada (lenta) ele tenta se soltar, mas acaba se entregando. Amélia o leva até a mesa e o coloca na frente o prato com uma folha de alface. Amélia coloca um chapéu de aniversário na cabeça e outro chapéu de aniversário sobre o casco do molusco, deixando só seus olhos e boca de fora. Amélia acende as velas e começa a bater palmas, (desanimada). Seus olhos se enchem de lágrimas. Ela pega o porta retratos, sai da cozinha, apaga a luz e deixa as velas acesas. O apartamento ganha um tom de sombras mais escuras. O Caramujo come a folha de alface e desce da mesa.

## **SEQUÊNCIA 07**

### **CENA 25 – APARTAMENTO - (PRETO E BRANCO) – INT/DIA**

Amélia está deitada na cama. Ela abre o olho, mas não levanta. Fica deitada o dia inteiro. Ela choraminga, se vira para o outro lado e assim fica até a noite.

## **SEQUÊNCIA 08**

### **CENA 26 – APARTAMENTO – (PRETO E BRANCO) – INT/DIA**

Amélia se levanta. Vai até a cozinha, tira uma folha de alface e coloca no pé do fogão. A folha desaparece. Ela vai até a geladeira, pega um pote de iogurte e senta à mesa. O bolo tem uma crosta de vela derretida. Ela fica olhando, chega a ter algumas lágrimas nos olhos.

## **CENA 27 – APARTAMENTO – (PRETO E BRANCO) – INT/TARDE**

Amélia está sentada na poltrona. Não olha para lugar algum. De repente, ela se levanta, vai até a cozinha, pega a toalha da mesa, embrulha tudo o que tem nela e joga no lixo. Ela abre a geladeira, tira mais uma folha de alface e dá ao Caramujo. Ela volta para a sala, pega uma lista telefônica, folheia, para numa página, procura um telefone, pega o telefone e disca.

### **SEQUÊNCIA 09**

## **CENA 28 – APARTAMENTO – (PRETO E BRANCO) – INT/TARDE**

Toca a campainha do apartamento. Amélia se levanta da poltrona e abre a porta. Um adolescente, emburrado, está do lado de fora, vestido com uma roupa de Pet Shop. Ele segura uma caixa com uma das mãos e com a outra estica uma prancheta. Amélia assina um papel e pega a caixa. A caixa tem três furos redondos de cada lado. Ela carrega cuidadosamente para dentro do apartamento e a abre. De dentro da caixa salta um dalmata, malhado, alegre, ofegante e rabo balançando. Ele late e corre pelo apartamento. Na cozinha, o Caramujo observa tudo debaixo do fogão. Conforme o cão corre pelo apartamento, os móveis, objetos decorativos, que estavam preto e branco, ganham cores intensas. A própria Amélia e seu vestido ganham cores quando o cachorro volta e para perto dela. Amélia fita o cachorro por instantes e muda sua feição de triste para alegre e sorridente.

### **SEQUÊNCIA 10**

## **CENA 29 – Apartamento (COLORIDO) INT/NOITE**

Amélia prepara o jantar enquanto o cachorro corre ao seu redor latindo e pulando. Ela coloca as panelas sobre a mesa, serve um pouco para o cachorro, num prato, no chão. Ele pára de latir e come sua comida. Enquanto isso Amélia coloca uma folha de alface sob o fogão. O cão para de comer, mas não tira o focinho de dentro do pote, olha

atentamente para baixo do fogão e fica observando o Caramujo. Amélia puxa uma cadeira, se senta e come.

## **SEQUÊNCIA 11**

### **CENA 30 – APARTAMENTO (COLORIDO) – INT/DIA**

Amélia acorda e levanta. Procura o par de chinelos e só acha um pé, vai procurar o outro pé e o encontra todo mastigado. Ela se dirige ao banheiro. Logo que entra, percebe que o cão fez cocô perto do vaso sanitário. O cachorro entra correndo e latindo, dá duas voltas ao redor de Amélia e senta na sua frente, entre ela e o cocô. Late mais duas vezes e observa, entre as pernas dela, algo novo que ele ainda não tinha visto e sai correndo novamente. Amélia se vira e observa-o. Ele pára na sala, diante do tapete central, se ensaia e salta sobre a borda do tapete, mordendo-o e balançando de um lado para outro, como se fosse arrancá-lo do lugar. Amélia arregala os olhos.

### **CENA 31 – Apartamento (colorido) - int/DIA**

Ela corre atrás do cachorro por vários ambientes da casa, ora puxando, enquanto ele está mordendo um móvel ou um tapete, ora interrompendo-o enquanto ele urina no pé de algum móvel, ora repreendendo-o enquanto ele está sentado ao lado de seu recém cocô, olhando-a sempre com seu rabinho balançando, ofegante com seu ar de alegria inalterado. Amélia para de tentar pará-lo, vai até a cozinha, abre a geladeira e coloca uma folha de alface sobre o fogão. O cão percebe o caramujo e avança de uma vez para tentar morde-lo. Amélia tenta evitar o pior.

### **CENA 32 – Apartamento (SEPIA) - INT/DIA**

Amélia está com um martelo. Dá três marteladas e termina de instalar uma cerca para o cachorro não entrar na cozinha. Ele a observa através da cerca se vira e vai para o quarto. O Caramujo não sai de trás do fogão.



### **CENA 33 – APARTAMENTO (SEPIA) - INT/madrugada**

Amélia acorda de sobressalto, como se acordasse de um pesadelo. O cachorro late como um louco. Ela ouve vizinhos baterem na parede e reclamarem coisas inaudíveis, porém agressivas. Ouve-se o choro de uma criança. Ela levanta, e vê o cão latindo desesperadamente tentando passar através da cerca. Ela insiste para que ele fique quieto, mas ele não para de latir. Ela tenta pegá-lo e ele corre dela, latindo. Na sala, o tapete está todo bagunçado e os móveis destruídos. Ela abre com cuidado a cerca que improvisou, entra na cozinha, abre a geladeira e pega um pedaço de carne. Joga na sala e ele fica quieto.

### **CENA 34 – APARTAMENTO (SEPIA) – int/tarde**

O Relógio marca três horas da tarde. Amélia se senta na cama e suspira, cansada. Ela fita o porta-retratos por instantes. É interrompida por um latido do cão. Ela olha para saber de onde veio o latido e percebe o cão levantando uma pata traseira, em direção ao sofá. Amélia se levanta, vai ao telefone e disca um número.

### **CENA 35 – APARTAMENTO (preto e branco) – int/tarde**

Toca a campainha. Amélia abre a porta. É o adolescente do Pet Shop. Ele entra e logo coloca a mão no nariz fazendo uma cara de nojo. Ele tenta pegar o cão que não pára de latir. Assim que o pega, o coloca na caixa e sai porta afora. O cachorro late desesperadamente.

## **SEQÜÊNCIA 12**

### **CENA 36 – APARTAMENTO (preto e branco) - INT/DIA**

Amélia acorda, vai até a cozinha, abre a porta da geladeira, pega um pote de iogurte, e uma folha de alface. Ela come metade do pote, levanta e vai até o telefone. Disca um número.

### **CENA 37 – APARTAMENTO (PRETO E BRANCO) – INT/DIA**

Toca a campainha. Ela abre a porta e o adolescente, emburrado, entrega uma caixa. Ela entra e coloca a caixa no chão. O Caramujo percebe que há alguma novidade no ar e se esconde. Ela abre a caixa e tira de dentro um gatinho amarelo mostarda, ainda filhote. Ela o tira da caixa e coloca-o no chão. Ele se espreguiça e passa a se esfregar na perna dela, ronronando. Amélia, assim como o apartamento, ganha as cores intensas.

### **CENA 38 – APARTAMENTO (colorido) – int/dia**

Amélia leva o gato até o banheiro e lhe mostra um jornal aberto no piso e o gato observa. A seguir, apresenta-lhe um cesto de palha, com uma almofada, que tira da caixa. O gato sobe no cesto, belisca a almofada, dá duas voltas sobre si mesmo e deita. Amélia abre um pacote de ração e serve num pratinho na cozinha. Após guardar o pacote no armário da pia, o gato entra lentamente na cozinha e passa a comer a ração. Amélia fica observando o gato sem conseguir parar de sorrir.

### **CENA 39 – APARTAMENTO (colorido) - INT/NOITE**

Amélia senta na cama, olha, a princípio, para o porta-retratos, mas desvia o olhar para o gato que se esfrega em seus pés. Ela sorri, o pega, e coloca no seu cesto. Ele se enrola e deita. Ela volta para a cama, deita e dorme.

## **SEQÜÊNCIA 13**

### **CENA 40 - Apto (seqüência de cortes) (colorido) - INT/DIA**

O gato acorda, desfila pelo apartamento até o banheiro e, depois até a cozinha, onde encontra seu pires, que está lotado de ração.

O caramujo não se arrisca a sair debaixo do fogão.

O gato, um pouco maior, está deitado na sua almofada. Sua dona o chama. Ele levanta e anda até seu pires. Come tudo, até limpar o pires.

O Caramujo arrisca observar o gato um pouco mais próximo da beirada do fogão. O gato, já adulto e obeso, deitado no chão da cozinha, todo largado. O Caramujo toma o leite dele. Amélia abre o pacote de ração. Ele levanta, anda até o pires, e come toda a comida.

## **SEQÜÊNCIA 14**

### **CENA 41 – APARTAMENTO (SEPIA) INT/DIA**

Amélia abre a geladeira e não há muitas opções de comidas para fazer. Abre o armário da pia e também não vê muita coisa. Abre uma segunda porta do armário da pia e vê um último pacote de ração, praticamente vazio. O gato, mais gordo ainda entra na cozinha e se dirige ao pires vazio. Cheira-o e dá três voltas ao seu redor. Senta-se, em direção à Amélia, fita-a com o olhar e mia morosamente. Ele continua fitando-a, como se esperasse pela comida. Amélia caminha até o telefone.

### **CENA 42 – APARTAMENTO (SEPIA) - INT/NOITE**

Toca a campainha. Amélia abre e há uma caixa de compras. O gato ouve do seu cesto barulhos de panelas e, se levantando lentamente, vai até a cozinha. Amélia está com uma panela sobre o fogo do fogão e, com a tábua cheia de legumes, empurra-os para dentro da panela com a faca. Ela dá uma folha de couve para o Caramujo, que logo se esconde debaixo do fogão. O gato cheira seu pires vazio, senta-se do lado e mia (morosamente) repetidas vezes. A cada miado as cores do apartamento vão ficando mais preto e branco. Na cozinha, Amélia se aproxima do pires com uma panela e serve um pouco de refogado de arroz com legumes, e espera a reação do gato. Ele se levanta, cheira a comida, dá uma volta no pires, cheira a comida e volta a miar. Amélia o ignora. Ela coloca a panela sobre a mesa e serve seu prato enquanto ouve o miado (incessante) do gato. O apartamento volta a ficar preto e branco.

## **SEQÜÊNCIA 15**

### **CENA 43 – APARTAMENTO (preto e branco) - INT/madrugada**

O gato levanta de seu cesto e vai até a cozinha e se dirige ao pires. Há um refogado de legumes com arroz gelado. Ele come um pouco, se arrepia, e volta a passos lentos para o quarto. Ele olha para o cesto e para a cama de Amélia. Reluta um pouco e se dirige para a cama. Salta sobre ela, belisca um pouco, dá umas voltas e se acomoda sobre os lençóis. Adormece.

### **CENA 43 – APARTAMENTO (COLORIDO) - INT/DIA**

O gato acorda ouvindo Amélia rindo. Curiosamente o apartamento está todo colorido, menos o gato. Ele levanta, caminha até a sala com dificuldades por causa de seu peso e olha para o pires. Pára em frente a percebe que está do mesmo jeito. Ele mia. Vai até a sala e para na porta. Amélia está sentada no sofá, olhando para a janela da sala onde um pássaro Amarelo está pousado, comendo migalhas de pão. O gato vê um borrão amarelo. Ao se aproximar para ver de onde sai aquele brilho, percebe que Amélia está de frente para um pássaro. Assim que ele mia o pássaro voa. Amélia faz um gesto esticando o braço e olha para o gato.

### **CENA 44 – APARTAMENTO (COLORIDO) – INT/DIA**

Amélia prepara uma canja, sem carne, para o gato. Passa pelo fogão e coloca uma folha de couve. Ela vai até a janela e coloca alpiste. O pássaro não demora a pousar. O gato observa a tudo sem se manifestar. Ele se aproxima e tenta chamar a atenção dela, se esfregando nas pernas de Amélia, mas ela não dá atenção a ele. Ele se senta perto de seu cesto (O GATO ESTÁ PRETO E BRANCO). Amélia volta para a cozinha, sorrindo com o canto do pássaro. O gato fita o canário enquanto ele canta. O gato ouve um barulho de um pacote sendo aberto na cozinha e sai, triunfante, voltando a miar desesperadamente.

## **CENA 45 – APARTAMENTO (colorido) - INT/DIA**

O gato entra na cozinha miando. Percebe que seu pires não está no lugar e senta-se ao lado de onde estaria, miando incessantemente. Amélia anda de um lado para o outro da cozinha e ouve-se barulho de talheres e panelas. Amélia amassa o pacote que abriu há pouco e joga no lixo. Amélia coloca o pires do gato no chão. Ele observa, cheira e recusa. Amélia não entende. Senta-se à mesa, e almoça ouvindo o canto do canário. O Apartamento está muito colorido e o gato contamina o ambiente deixando partes de onde está preto e branco.

## **SEQUÊNCIA 16**

### **CENA 46 – APARTAMENTO (colorido) int/DIA**

Amélia levanta e vai para a cozinha. Coloca uma folha de alface para o caramujo que já não sai debaixo do fogão desde que o pássaro apareceu. Ela vai ao banheiro e tranca a porta. O gato acorda com o barulho da porta se fechando. Levanta-se lentamente, se espreguiça, olha para a janela no exato momento em que ele pousa na janela para comer as migalhas de pão. Ele mia, baixinho e vai para a cozinha. Ele olha para o pires e percebe que ainda continua com a mesma canja. Ele mia mais uma vez, sem muita força. O canário começa a cantar na janela. O gato fica preto na hora. Ele olha para a janela e fica observando o pássaro. Ouve-se o barulho de um chuveiro sendo ligado. O pássaro volta a comer as migalhas. O gato se arma para atacá-lo. O pássaro não vê o gato que se espreita sob os balcões. Do fundo do fogão, o caramujo observa a cena do gato rastejando sob os móveis. O gato mexe sua cauda lentamente de um lado para o outro. O canário enche o peito e fecha os olhos para cantar. O primeiro pio que solta é a deixa para o gato tomar impulso e saltar da sombra na direção do pássaro. O pulo é certo. O gato abocanha o pescoço do canário e os dois despencam janela à fora.

## **CENA 47 – APARTAMENTO (colorido) int/DIA**

Amélia sai do banheiro, vai até a cozinha, pega uma folha de couve e dá para o caramujo e volta para a sala. Ela percebe que o gato não está no apartamento. Ouve algumas pessoas gritando do lado de fora. Vai até a janela e olha para baixo. As pernas dela amolecem e ela procura apoio na cadeira mais próxima. As cores do apartamento somem e dão lugar a um ambiente de trevas.

## **SEQÜÊNCIA 17**

### **CENA 48 – APARTAMENTO (trevas) INT/DIA**

O sol bate seus primeiros raios na janela da cozinha. Amélia se levanta, olha o porta-retratos, chora, levanta, arruma a cama, coloca seus chinelos de pano e vai para a cozinha. Abre a geladeira e pega o último pote de iogurte. Senta na cadeira, abre o potinho e pega uma folha de couve. Ela coloca perto do fogão, mas dessa vez ele não a pega.

Antes de comer seu pote de iogurte, ela olha para a folha de couve e acha estranho. Dá um suspiro, larga a colher, olha para a janela, olha para a pia e vê o Caramujo sobre a pia, encostado na dobra de alumínio.

Amélia olha para ele e quase consegue sorrir. Seu lábio treme mas ela se emociona e chora olhando o Caramujo. Ela o pega e acaricia seu casco. O Caramujo está cabisbaixo.

### **CENA 49 – APARTAMENTO (TREVAS) INT/TARDE**

Amélia observa o caramujo sobre a pia. Ela levanta, pega o telefone e disca um número.

### **CENA 50 – APARTAMENTO (TREVAS) INT/TARDE**

Toca a campainha. É mais uma vez o adolescente. Ele entrega uma caixinha. Amélia nem se incomoda com a cara feia. Fecha a porta e vai até a cozinha. Abre a caixa e

coloca de frente ao Caramujo. Ao olhar para dentro da caixinha, um pouco escura, ele percebe que se abrem dois olhinhos, como os dele, mas mais femininos.

O Caramujo se vira e desce deslizando pela beirada da pia. A Caramujo faz a mesma coisa. O Apartamento volta a ganhar cores, tímidas. Os dois se escondem atrás do fogão.

## **SEQÜÊNCIA 18**

### **CENA 51 - Apartamento - (seqüência de cortes) - int/DIA**

Amélia abre a geladeira pega um novo pé de couve e coloca próximo ao fogão o pé de couve desaparece.

Amélia coloca dois pés de couve no chão. Vem o caramujo e o leva para de baixo do fogão.

Amélia coloca dois pés de couve e um de agrião no chão. Instantes depois, ao voltar a olhar, os vegetais desaparecem.

Amélia coloca dois pés de couve, um de agrião e dois pés de alface.

Amélia coloca seis pés de couve no chão.

Amélia despeja uma caixa de folhas no chão.

## **SEQUÊNCIA 19**

### **CENA 52 – APARTAMENTO (SEPIA) – INT/DIA**

Amélia sentada na cadeira na cozinha, olha para o fogão. Ela se levanta, arrasta o fogão da parede, com cuidado. Ao terminar de arrastá-lo, ela se volta para olhar e solta um grito de susto (agudo), ao perceber que havia dezenas de pequenos caramujos por todos os lugares. O susto passa e se torna comoção quando ela vê os olhos dos pais caramujo e dos filhotes caramujos. Todos eles a fitam com os olhos de coitadinhos.

## **SEQÜÊNCIA 20**

### **CENA 53 - Apartamento (seqüência de cortes) (colorido) - INT/DIA**

Amélia abre uma das portas do guarda-roupa. Tira uma caixa de sapatos e leva para a cozinha. Dentro há vários potes de tinta de tecido. Ela Amélia pinta os cascos de todos os caramujos de cores variadas.

Amélia entra pela porta da sala com duas sacolas de folhas.

Amélia pinta mais cascos de caramujos.

Amélia tira os caramujos da cama e se deita.

Amélia pinta os cascos dos caramujos.

Amélia com duas caixas de verduras.

A tinta que Amélia pinta os cascos dos caramujos acaba.

## **SEQÜÊNCIA 21**

### **CENA 54 – APARTAMENTO - (colorido) – int/DIA**

Amélia está sentada à mesa com um prato de sopa a sua frente. Ela observa o apartamento que está todo colorido com a cor dos cascos dos caramujos. Ela pega a colher, mergulha na sopa e quando vai tirá-la um caramujo cai dentro do prato e espirra sopa nela e na mesa toda. O apartamento ganha o tom de sépia. Ela lentamente tira o caramujo de dentro da sopa. Fita-o por um momento e coloca-o de lado. Ela se levanta, caminha lentamente abrindo caminho entre as centenas de caramujos espalhados no chão. Chega ao telefone. Tira os caramujos que estão grudados no aparelho. Disca um número e suspira, entristecendo. O apartamento está infestado de caramujos.

### **CENA 55 – APARTAMENTO – (SEPIA) – INT/DIA**

Amélia está sentada na sala. Na cozinha, três homens, grandes, vestindo jalecos brancos escritos “Restaurant” e toucas de cozinheiros recolhem os caramujos um a um e os colocam em sacos grandes. A cada porção de caramujos recolhidos o apartamento vai ficando preto e branco. Depois de recolherem todos, um deles vem



até ela e lhe dá um maço de dinheiro. Os três vão embora e o apartamento volta a ficar completamente Preto e Branco.

## **CENA 56 – APARTAMENTO (PRETO E BRANCO) - INT/DIA**

Amélia acorda. Levanta da cama, pega o porta-retratos da cômoda, abre a gaveta dela e coloca-o dentro. Vai até o telefone.

## **SEQUÊNCIA 22**

## **CENA 57 – APARTAMENTO (PRETO E BRANCO) INT/TARDE**

O sol está se pondo quando toca a campainha. Ela abre a porta e entram dois homens de macacão com uma caixa. Eles param e olham para ela. Amélia, sentada no sofá, indica o balcão à sua frente. Eles acomodam a caixa sobre o balcão e abrem-na. É uma TV LCD FULL HD 48 POLEGADAS. Entra um novo sujeito de macacão com um desenho de um cabo nas costas e com a inscrição “+TV”. Ele se dirige para a TV enquanto os outros dois saem pela porta. Ele mexe alguma coisa trás do aparelho e se dirige a ela. Amélia assina uma prancheta que ele tem nas mãos. Ele entrega-lhe um controle remoto e a Amélia lhe entrega o maço de dinheiro. Sai do apartamento. Amélia olha para o controle e aperta o botão vermelho grande. As luzes da TV refletem e colorem todo o apartamento. De fora do prédio, pela janela de Amélia se vêem muitas luzes coloridas. Logo se percebe que as outras janelas do prédio onde ela mora e as janelas de todos os prédios vizinhos ao prédio dela têm o mesmo padrão de luzes saindo pelas janelas. As ruas e as pessoas que estão do lado de fora não têm cor, são todas em preto e branco. Amélia mora no sexto andar. Ouve alguns sorrisos de Amélia e, depois de alguns instantes, um longo e profundo suspiro.

## **CENA 58 - CRÉDITOS FINAIS**

## **ANEXOS**











## REFERÊNCIAS

CARRASCO, NEY. Sygkhronos – A formação da poética musical no cinema. Editora Via Lettera, 2003.

COUTINHO, EVALDO. A imagem autônoma. Editora Perspectiva. 1996.

ECO, UMBERTO. Tratado geral da Semiótica. Editora Perspectiva. 2007.

FURTADO, JORGE. Introdução ao roteiro para cinema e televisão: 2004.

GARCIA, WILTON. Introdução ao cinema intertextual de Peter Greenaway. AnnaBlume editora, 2000.

JUNIOR, ALBERTO LUCENA. Arte da Animação – Técnica e estética através da história. Editora Senac São Paulo, 2005.

PEASE, BARBARA. Desvendando os segredos da linguagem corporal. Editora sextante, 2005.

PEIRCE, CHARLES. Semiótica. Editora Perspectiva. 2005.

REY, MARCOS. O roteirista profissional – Televisão e cinema. Editora Ática, 2006.

SARAIVA, LEANDRO; CANNITO, NEWTON. Manual de roteiro ou manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e tv. Conrad editora, 2004.

SURREL, JASON. Os segredos dos roteiros da Disney – Dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos. Panda Books, 2009.

VÁRIOS AUTORES. Normas para apresentação de Documentos Científicos – Teses, Dissertações, Monografias e Trabalhos Acadêmicos – Universidade Tuiuti do Paraná – Sistema de Bibliotecas – Editora UFPR, 2000.



[trintim@hotmail.com](mailto:trintim@hotmail.com)  
41 – 8874-4644 / 3256-7951

