CINEMA: DIDÁTICA TRASH

2026

Copyright © 2026, Paulo Morais

Este livro é licenciado sob Creative Commons Atribuição-Compartilhalgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0). Isso significa que você tem total liberdade para compartilhar (copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato) e adaptar (remixar, transformar e criar a partir do material), inclusive para fins comerciais, desde que dê os créditos adequados ao autor e licencie as criações derivadas sob os mesmos termos.

Autor Paulo Morais
Assistente de produção Andressa Gonçalves
Revisão Mariana Botelho
Projeto gráfico Casulo Produções
Impressão Gráfica Formato

Projeto "Oficina de Realização Audiovisual" projeto 91506/2023, edital público 03/2023 BH nas Telas edição Paulo Gustavo

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Morais, Paulo
Cinema : didática trash / Paulo Morais. --
Belo Horizonte, MG : Viraminas, 2026.

ISBN 978-85-62284-03-8

1. Artes 2. Cinema 3. Cinema - Estudo e ensino
4. Produção audiovisual I. Título.

26-410466.0 CDD-791.4307

Índices para catálogo sistemático:

1. Cinema : Estudos 791.4307

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

CINEMA: DIDÁTICA TRASH

PAULO MORAIS

VIRAMINAS

Índice

Introdução.....7
A sala de roteiro.....17
O set de gravação.....67
A sala de montagem.....113
Manifesto final.....129
Leituras.....137

Introdução

Este livro nasceu de uma insistência: a de que é possível ensinar cinema com o que se tem à mão. Não estou falando de uma convicção abstrata, dessas que teorizamos entre amigos numa mesa de boteco. Foram quinze anos de oficinas de audiovisual com pessoas reunidas em salas improvisadas, roteiros escritos no bloco de notas do computador, edição em software livre e filmes que existiram porque o grupo decidiu fazer. O que temos em mãos é um relato desse percurso, entremeado por reflexões e anotações técnicas com cara de manual. Mas é também, em certo sentido, um manifesto. É tudo isso ao mesmo tempo, porque foi assim que aprendi a trabalhar: pensando em como agir enquanto agia sem pensar.

Essa história começou por volta de 2010, quando iniciamos as atividades

da Viraminas com recursos do edital de Pontos de Cultura. Na época, tínhamos uma política pública de cultura forte, crescente, com financiamento que permitia mobilizar muita gente e fazer uma produção cultural de respeito, da comunidade para a comunidade. Foi nesse contexto que botamos para funcionar uma oficina de vídeo baseada em software livre. Desde então, comecei a replicar essa oficina, fazendo pequenas e contínuas adaptações para deixá-la do meu jeito. Também comecei a receber convites de outros pontos de cultura, aprendendo mais a cada vez e testando novas possibilidades. Foi nesse ensaio prolongado, alternando lugares e turmas, que a oficina ganhou a cara que tem hoje.

Importante: nunca pensei que seria uma oficina de cinema *trash*. Sou jornalista pós-graduado em cinema, e desde cedo me interessei por histó-

rias que ouvia sobre produção audiovisual com pouco dinheiro, em lugares inusitados, fora de grandes estúdios e próximo da comunidade. Em parte, atribuo esse desejo aos momentos da infância em que eu e meus irmãos gravávamos sátiras de programas de televisão em uma filmadora VHS, editando em um videocassete e gerando vídeos altamente genuínos e criativos a partir do nada. Seja como for, à medida que minha oficina avançou, foi tomando esse rumo até que, numa certa altura, assumi o conceito de cinema *trash*. O nome pegou, atraiu bastante gente interessada e resultou em momentos divertidos de muita experimentação e invenção, como uma brincadeira de criança. Com o tempo, acabei evitando usar o termo *trash*, que atraía muitos interessados em filmes de terror e afastava outros possíveis aprendizes. A nomenclatura evoluiu, mas o espírito se manteve.

Assim, sustento: o trash é um tipo de linguagem que serve para fazermos cinema com pessoas amadoras, para se virar com pouco recurso e em pouco tempo. Nunca será sinônimo de lixo, não é filme malfeito, muito menos está restrito ao gênero de terror. É uma possibilidade de criação. Por isso o título deste livro é Cinema: didática trash.

É, portanto, uma proposta que faço aqui, mas que não estava dada desde o início: a didática trash de cinema. No começo, minha ideia era criar um manual técnico para uma oficina de cinema baseado na experiência pessoal. Porém, revendo tudo o que produzi e realizei, resolvi adotar o termo porque acredito que sintetiza minhas aspirações, vontades e desejos quando vou fazer uma oficina. Como se não bastasse, resume também os resultados positivos que alcancei com o esforço de tanta gente envolvida. O trash, dentro daquilo que defendo,

resume bem: pouco importa o gênero, se é ficção científica, drama, romance ou comédia. A questão não é o gênero, mas a possibilidade de fazer de forma criativa, de tentar usar técnicas e elementos de linguagem que sequer foram inventados (ainda).

Escrevi estas páginas para um público relativamente amplo. Penso no professor de ensino fundamental, médio e, por que não, superior. Penso em arte-educadores, em mobilizadores sociais, trabalhadores dos pontos de cultura, colegas do teatro, da música, do circo, em curiosos e amadores que tem vontade de filmar qualquer coisa. Penso em quem tem vontade de fazer um filme e não sabe por onde começar, em quem quer reunir uma turma de amigos para gravar.

Minha ideia é permitir que as pessoas façam audiovisual, que se inspirem para filmar junto com outras pessoas,

que mobilizem a comunidade em torno de qualquer coisa ligada a cinema. E espero que os leitores saiam diferentes do que entraram.

Fomento é fundamental

Todas as oficinas que realizei só foram possíveis porque havia financiamento, com editais públicos de seleção, para os quais me organizei para conseguir tocar o barco. Eu não as faria voluntariamente, porque sou trabalhador da cultura. Por isso, o livro também tem esse olhar importante: mostrar que é preciso financiamento público para iniciativas desse tipo. Espero conseguir deixar algum legado desses quinze anos defendendo que o financiamento público é mais que necessário.

O livro é, ainda, um relato pessoal, porque coloco nele o meu jeito de pensar as oficinas. Não deixa de ser um manual para quem já dá oficina

de cinema, de audiovisual, em escolas ou na comunidade, e que pode encontrar aqui algum caminho. E não deixa de ser um ensaio com teor político, porque acho importante defender, em tudo o que faço, que existam políticas públicas de cultura para que o Brasil seja um país melhor e mais digno.

A estrutura seguiu uma escrita cronológica. Pensando na condução das oficinas, defini os capítulos como momentos da criação de um filme. Temos a sala de roteiro, onde as pessoas discutem como se conta a história ainda no papel; temos o set de gravação, onde as imagens são captadas; e temos a sala de montagem, onde o produto é finalizado e ganha contornos finais. Acomodei, assim, o leitor dentro do que poderia ser a estrutura de uma produtora vivenciada em comunidade. E, no fim, caminho para um manifesto político em defesa do direito à imaginação.

Preciso fazer, para fechar essa introdução, uma reverência ao professor Paulo Antônio Pereira, da PUC Minas, um colega jornalista que me fez querer entender os bastidores de cinema. Inquieto e apaixonado, Pereira sempre falava nas aulas sobre as constantes retomadas do cinema brasileiro, sobre a importância de políticas públicas com financiamento, sobre as constantes desconstruções que a área sofre. Foi uma grande inspiração, e este livro também é dedicado a ele.

Por fim, uma advertência sobre o tom. Este livro é um livro de muita simplificação. Tento traduzir termos técnicos do cinema muito mais complexos do que estão colocados aqui. A começar que sequer separo "cinema" de "audiovisual". Tento traduzir o universo da linguagem para um vocabulário bem mais acessível, ainda que me esforce para manter um certo nível de rigor. Se consegui ou não,

eu não sei, mas a labuta valeu a pena.

Se, ao final, alguém se sentir encorajado a reunir uma turma, pegar uma câmera e fazer um filme com o que tem à mão, o livro terá cumprido o seu papel.

A sala de roteiro

É evidente que o lugar em que uma oficina de audiovisual será realizada faz toda a diferença. Entretanto, pela forma com que atuei neste ou em outros projetos, sou defensor da ideia de trabalhar com aquilo que tivermos à disposição. Isso significa que não vejo necessidade de um estúdio profissional, de um teatro estruturado nem mesmo de uma sala de aula equipada. Ter um lugar ideal à disposição é, evidentemente, muito bem-vindo. Mas não é por conta da estrutura que deixaremos de ministrar nossas oficinas. Por isso, nosso *checklist* de estrutura é este:

- Teto
- Energia elétrica
- Mesa
- Bancos ou cadeiras

Essa estrutura se soma àquela que o oficineiro leva:

- Computador portátil
- Televisão (ou projetor com caixa de som)
- Câmera
- Tripé

Aqui vale um comentário para o qual provavelmente voltarei ao longo deste e de outros relatos. Trabalhar em contextos adversos, às vezes precários, com baixíssimo orçamento e sob estruturas à primeira vista inadequadas não é exatamente uma opção voluntária, e sim resultado da falta de opção. A ideia não é se vangloriar de que "não preciso nada além de uma câmera na mão e uma ideia na cabeça". Não se trata de produção audiovisual como uma coisa barata que qualquer um pode trabalhar se quiser, mesmo "sem dinheiro". Saliento

isso, pois é preciso que haja políticas públicas pujantes, com fomento e financiamento de qualidade, desde filmes industriais até ações de formação, que cheguem ao grosso da população brasileira. Entretanto, enquanto isso não estiver disponível no tipo de comunidade com o qual atuo, continuaremos nos virando em contextos de precariedade. Melhores condições de trabalho deverão ser sempre um norte para a pressão popular diante de governos e instâncias de decisão política, mesmo que consigamos agir razoavelmente sob contextos adversos.

Por outro lado, advogo também pela ideia de que a falta de estrutura não pode ser uma desculpa para não se trabalhar. Ao menos para oficinas de formação em projetos culturais de base comunitária, entendo que devemos agir com o que temos em mãos, em vez de ficar esperando uma estrutura que não virá, ao menos não tão

cedo. Além do mais, obviamente, esta oficina não tem o objetivo de formar cineastas, mas sim de *mostrar, em linhas bem gerais, como é que se produz um filme*. Ou seja, a ideia é dizer aos aprendizes que, por trás de um filme ou uma série, há muito planejamento e que a gravação em si é talvez a parte menos demorada de todo o projeto. A oficina vem, então, para cada aprendiz vivenciar, ainda que superficialmente, a experiência de escrever um roteiro, e gravar e editar as cenas planejadas. É uma experiência que seduz e empolga crianças, adolescentes, jovens, adultos e idosos. Vamos ver, agora, como é que isso funciona.

A rodada de apresentação

Nas oficinas que eu ministro, o primeiro passo para começar a trabalhar é uma espécie de diagnóstico dos aprendizes. Essa fase serve para conhecer melhor os participantes, saber do que eles gostam, o que esperam

dos nossos encontros, de que forma eles têm vontade de contribuir para o projeto. Para isso, o ponto de partida é sentarmos todos em roda. Organizada a sala, começamos com a introdução básica: "diga seu nome, sua idade, o que você faz da vida e o que você gosta de assistir".

Esse pequeno ritual não é apenas decorativo. Ele traz em si uma função didática. É, primeiro, uma espécie de *esquenta* para a oficina. Isso porque não basta um aprendiz dizer que gosta de uma série específica, por exemplo, "Adoro *The Walking Dead*". Quando o aprendiz revela uma preferência por algum filme, novela ou seriado, é papel do oficineiro fazer perguntas que despertem a compreensão do que o atrai naquilo que vê: "Essa série é sobre o quê? Quem é o protagonista? Ele luta contra o quê? Quem são os amigos dele? Como ele faz para resolver seu problema?".

Reconhecendo gostos e interesses

Em 2011, chegou à Viraminas uma caixa de livros usados. Um amigo as trouxe. Disse que a biblioteca pública da cidade estava se desfazendo daqueles volumes. Tinha ali de 50 a 100 livros que não eram exatamente descartáveis. Não sabíamos exatamente o que fazer e, depois de alguns minutos conversando sobre, decidimos elaborar um projeto de biblioteca comunitária. Contamos essa história no formulário de um edital e conseguimos aprovar a ideia num mecanismo de fomento. Dentre as tarefas do cronograma, tínhamos a missão de adquirir livros novos para compor as estantes. Um dos debates mais quentes entre os entusiastas da iniciativa era se devíamos ou não adquirir **best-sellers**. Um grupo dizia que sim e argumentava que **blockbusters** literários ajudariam a atrair público. Outra ala sustentava que devíamos ignorar as listas de mais vendidos e oferecer a nossos leitores obras alternativas. Muita prosa depois,

chegamos à conclusão que coletâneas como Harry Potter, Crepúsculo e O Senhor dos Anéis podiam ser ganhadas como doações, já que várias pessoas os tinham empoeirando em suas estantes. Fomos buscar, então, autores brasileiros independentes que dialogavam com os universos daqueles **best-sellers**. Nossa tese foi a de que, por trás do interesse pelos "mais vendidos", estava a atração por determinados temas e gêneros. Assim, adolescentes e jovens do nosso entorno, a nosso ver, simpatizavam-se com histórias de lobisomens, vampiros, perseguições, investigações, traições, viagens no tempo e outros enredos similares, **independentemente de quem fosse o criador**. Isso nos permitiu abrir novos horizontes para os frequentadores de nosso acervo, libertando-nos do óbvio. Trago esse breve relato apenas para sustentar que, na condição de oficineiro de audiovisual, devemos nos atentar aos gostos e interesses encobertos sob determinados filmes, séries, atores ou diretores.

Neste momento do diálogo, é importante fazer perguntas descritivas, ou seja, que levem o aprendiz a falar sobre o filme em questão. O oficineiro fica no papel de uma *ingenuidade cultivada*, ou seja, mesmo que conheça a história, ele deverá fingir que não sabe e continuar perguntando. A ideia é levar o aprendiz a se posicionar, a dizer o que o inspira naquela obra, o que lhe causa boa impressão, o que empolga, o que o incomoda e assim por diante.

O diálogo com cada aprendiz leva a pelo menos dois caminhos. No primeiro, a conversa traz à tona pensamentos sobre o cinema que talvez o aprendiz nem tenha parado para pensar. Ao verbalizar sobre o que gosta de assistir, o aprendiz elabora seu pensamento e, por que não dizer, se coloca quase que no papel de um crítico cinematográfico. A ideia, aqui, é que esse pensamento se transforme em cartas na manga, em elementos

prontos para acessarmos no decorrer da oficina, em momentos de definição dos personagens, do conflito, do enredo, da edição e outros que virão.

O segundo caminho a que esse diálogo nos leva é o do debate. Isso porque a conversa não deve ser exclusiva do aprendiz com o oficineiro, mas, sim, tomar o rumo de uma discussão entre todos os presentes. Assim, os colegas também opinam, criticam ou endossam pensamentos uns dos outros, gerando consensos e dissensos sobre experiências audiovisuais. É fundamental que o oficineiro faça a mediação, com provocações, perguntas e comentários que estimulem tanto o consenso quanto o dissenso. A roda de debate é horizontal, assim, não cabe ao mediador ser neutro: se for o caso, ele pode tomar partido e expor sua visão. Isso deve ser feito desde que o objetivo seja extrair mais informação dos presentes, induzi-los a defender um ponto de vista a tal

ponto que possam se sentir em condições de disputar as rédeas do debate.

Lembrando que não há pressa para esse momento de interação. O ritmo não é necessariamente definido pelo oficineiro, mas também pela contribuição dos aprendizes. É importante sabermos que esse diálogo é a leitura do mundo audiovisual dos presentes, momento agradável em mais de um sentido. O que mais gosto de observar é que dificilmente as pessoas têm um espaço para falar disso. É comum que nos empolguemos sobre um filme ou uma série e que conversemos com nossos amigos e colegas sobre. Porém, raramente as pessoas têm um momento livre para falar disso em conjunto, exercitando seus olhares críticos sobre o que se vê nas telas. Daí a importância dessa rodada como uma introdução saudável e como primeiro momento de empolgação dos aprendizes. É a partir dessa larga-

da que podemos avançar na construção do nosso filme.

A escrita do roteiro

O momento de escrita do roteiro é talvez mais importante que todo o restante da oficina, assim penso. Isso porque um bom roteiro é a base para o sucesso da nossa produção, seja nas filmagens, seja na edição. O roteiro nos garante pelo menos duas coisas: que a história seja bem contada e que o trabalho de gravação e edição seja bem planejado. Então, trata-se de mais que uma questão literária (contar bem a história), mas também de planejamento.

Quando, numa oficina de cinema, me perguntam qual é o melhor software de edição, costumo brincar que é o bloco de notas. Isso porque é na escrita do roteiro que dezenas de problemas futuros se resolvem, seja para entendimento das ações e pen-

samentos do personagem, seja para decidir qual cena gravaremos primeiro.

Dito isso, ressalto que, para o nível de exigência de uma oficina de cinema, abrimos mão de preciosismos na formatação do roteiro. Assim como em trabalhos acadêmicos, existem pequenas "regras" que sugerem a adoção de determinada fonte, tamanho de página, estilo de escrita e outras informações que não serão necessárias em nosso contexto. Nosso roteiro irá privilegiar a informação objetiva, cena a cena, contando a história e guiando a produção e a montagem. Deixaremos regras de formatação de lado para privilegiar a agilidade.

Posto isso, vamos inicialmente falar da pesquisa prévia à escrita propriamente dita. Antes de descrever nossa história cena a cena, precisaremos de algumas anotações que embasem nosso trabalho. Comecemos pela de-

finição de nossa premissa.

Todo roteiro de cinema, seja curta ou longa, consiste em uma pessoa realizando algo, ou seja, o personagem resolvendo um *conflito* dentro de um contexto.

Vejamos. *Ainda estou aqui* é a história de uma mãe de família que, enquanto busca pelo marido desaparecido pela ditadura militar, tenta proteger seus filhos e levar a criação dentro do possível. Em *Central do Brasil*, uma professora amarga ajuda um garoto órfão perdido na estação de metrô a reencontrar seu pai no interior do Brasil. Em *O pagador de promessas*, um homem simples enfrenta resistências da sociedade e da igreja católica enquanto carrega uma cruz pesada para cumprir uma promessa religiosa. Em *Aquarius*, uma senhora de idade resiste à pressão de uma construtora para desocupar seu apartamento e trava uma batalha solitária contra a espe-

culação imobiliária.

Como atividade de formação, o oficineiro pode tentar construir sinopses como essas do parágrafo anterior. Essas frases são o que manuais de roteiro costumam chamar de *loglines* (linhas de registro, em tradução livre). Trata-se de uma frase objetiva que reúne o personagem, o conflito e o contexto da obra cinematográfica e que são úteis para conseguir transmitir o essencial daquele filme.

Para efeito didático de nossas oficinas, prefiro chamar a logline de *premissa*. É o básico do básico daquilo que vamos roteirizar, gravar, montar e exibir. Pode parecer simples escrever uma premissa, porém, num grupo diverso e com os mais variados gostos e interesses, essa definição dependerá de uma série de provocações por parte do oficineiro, seguidas de negociações com os aprendizes para que se formule um consenso míni-

mo. Antes de se ter essa frase pronta, várias ideias podem ser formuladas, confrontadas, descartadas e repensadas.

O que importa é que a história deverá envolver, necessariamente, um personagem conduzindo uma ação. Essa ação é a que ele acredita que irá resolver seu conflito. Porém, não necessariamente o conflito vai se resolver da forma como ele imaginou, mas sim a partir de diversas interações com outros personagens e situações da trama, em tom crescente de dramaticidade até que se atinge o clímax — auge do filme, quando a audiência, tensa, prende a respiração. No nosso caso, como se trata de um curta-metragem, a distância entre a exposição do conflito e sua resolução não é tão grande. Isso significa que o conflito deverá se resolver rapidamente.

Vejamos algumas premissas que

aprendizes da oficina de realização audiovisual construíram ao longo dos meus 15 anos de oficinas. Em *Fantasma por engano* (2008), uma jovem resolve voltar ao mundo dos vivos para assombrar as amigas que, sem querer, a assassinaram em uma brincadeira de *halloween* por confundirem-na com um monstro. Em *Retirantes do Espaço* (2009), um casal de agricultores familiares convida para entrar um extraterrestre que pousou por acaso em sua roça e, após o embebedarem, roubam o disco voador para fugirem do planeta Terra. Em *Leia antes de usar* (2010), uma garota compra um mouse com superpoderes para, sem saber dos efeitos colaterais do brinquedo, se vingar de um playboy que a desprezou em um encontro marcado por aplicativo. Em *Caroço maldito* (2011), duas gêmeas promovem emboscadas fatais contra entregadores de uma pizzaria após a mãe delas ter morrido engasgada com o caroço de uma

azeitona encontrado em uma pizza. Em *Morrendo de estudar* (2012), um casal de adolescentes estudava para uma prova da faculdade, mas precisa fugir de uma arapuca fatal montada na biblioteca por um assassino desconhecido.

Construir a premissa, então, passa, primeiro, por imaginar esse personagem. Na sala de roteiros da oficina, isso pode ser feito pela pergunta inicial "Vamos contar a história de quem?". É de se esperar que os aprendizes se espelhem nesse personagem, creio eu, por dois motivos: (1) eles geralmente querem contar histórias que, de alguma forma, envolvem pessoas ou situações inspiradas no próprio cotidiano; e (2) porque eles próprios serão os atores, por onde aparecem, espontaneamente, aspirantes a protagonistas, coadjuvantes e figurantes.

Definir o protagonista é um processo

fundamental em nossa oficina. Então, para nos ajudar a montar a figura central da história, o ideal é começar a fazer perguntas sobre a personalidade e o cotidiano desse personagem. Onde ela estuda? Ela trabalha em quê? Qual é o grande sonho dela? Ela tem família? O que ela faz em seu tempo livre? Como é a casa dela? Essas são algumas possibilidades, que podem ser seguidas por outras parecidas.

Roteiristas de longas-metragens e seriados tentam cercar ao máximo essa personalidade do protagonista. As respostas a perguntas como essas são registradas por escrito em um rascunho, que serve de base para a história. No desenvolvimento do roteiro, é a esse registro que o roteirista recorre na hora em que a história pede alguma tomada de decisão.

Em nosso caso, até por uma questão de tempo, não conseguiremos criar

um registro tão exaustivo da personalidade de nosso protagonista. Porém, com algumas informações mais gerais, é possível desenvolver nossa história satisfatoriamente. No decorrer da construção coletiva das cenas que filmaremos, pode ser que apareçam alguns pequenos desafios. Como o personagem reagiria diante de uma determinada situação? Dúvidas ao longo da criação nos levam a um jogo divertido de imaginação, com debates que podem caminhar até para dilemas éticos e morais. O personagem é bonzinho, vilão, ou uma mistura dos dois? Ele pode roubar alguém para ajudar a família? Se ele comete um crime sem intenção, deve ou não ser punido? Nós temos certeza de que ele cometeu o crime, ou deixaremos essa dúvida "no ar"? Temos aqui exemplos de situações que podemos ter que resolver na escrita coletiva do nosso roteiro. Em alguns casos, pode ser divertido não saber a resposta e deixar a interrogação em aberto, para

que a audiência resolva. Em outras situações, podemos não dar brechas a interpretações.

Quando ministro esta oficina, o que faço é ligar meu computador a uma tela (projetor ou televisão), onde abro um editor de texto qualquer. Em minhas oficinas, o software que uso não tem a mínima importância. Gosto do Visual Studio, uma espécie de bloco de notas *gourmet*, porque se parece mais com uma máquina de escrever e nos protege de distrações, além de respeitar protocolos de acessibilidade. Na tela aberta com o editor de texto, vou sintetizando as ideias que os aprendizes vão soltando sobre o personagem. A concisão é a chave para que o processo ande bem: nem sempre os participantes vão saber expressar com exatidão aquilo que querem dizer, e isso não é exatamente um problema. Cabe ao oficineiro tentar encontrar e negociar o uso das palavras ideais, que resumem os sen-

timentos das pessoas ali presentes. O exercício de criação se mantém vivo até que o consenso se forme. Uma cobrança mais intervencionista do oficineiro por definições mais precisas não deve ser descartada, pois estamos apenas no começo dos trabalhos e, apesar do bucolismo da horizontalidade participativa, não convém perder tempo quando entramos em discussões inócuas.

Como vínhamos conversando, o resultado dessa fase da oficina é a definição mais ou menos precisa de quem é o protagonista da obra que iremos filmar. Essa descrição deverá vir, preferencialmente, em uma frase que consiga caracterizá-lo de forma resumida, com verbo no tempo presente. Por exemplo, "Marcela é uma jovem universitária que mora em Ribeirão das Neves e sonha em se mudar para o Uzbequistão, pois não suporta mais conviver com as pessoas de seu entorno". A propósito, a de-

finição do nome dessa personagem pode ser tanto intencional — transmitindo alguma ideia — ou aleatória, já que o combinado é não perder tempo com debates inócuos — e, acredite, há casos em que a definição desse nome pode levar a discussões intermináveis.

Passada, então, essa tarefa de criar nosso protagonista, ficamos agora com a missão de desenvolver a *ambientação*. Nós acabamos de definir aspirações, desejos e sonhos dessa figura. Chegou a hora, então, de botar um obstáculo diante da busca pela realização dos objetivos dessa pessoa. Em outras palavras, podemos dizer que nosso protagonista carrega consigo algum desejo de mudança, uma espécie de conflito inaugural da nossa história. Esse incômodo do personagem é o que dará vida à história na fase seguinte de construção do argumento. Voltemos a histórias que eu já mencionei anteriormente para en-

tender como se dá a ambientação dos personagens. Para fins didáticos, descreverei as ambientações como uma espécie de equação matemática, trazendo (a) o personagem; (b) a vontade ou incômodo que ele carrega e (c) o obstáculo que o impede de resolver a situação.

Na história de *Retirantes do Espaço*, (a) o casal de protagonistas (b) deseja sair de casa e migrar para a capital, mas (c) não tem dinheiro nem um carro para se deslocar.

No roteiro de *A Ceia de Natal*, (a) um adolescente morador de uma ocupação (b) sonha em presentear a mãe com uma ceia de Natal, mas (c) o dinheiro que junta catando latinha com os irmãos não é suficiente.

Em *A Vingança de um Garçom*, (a) um garçom faminto (b) precisa se alimentar dos restos dos pedidos dos clientes, mas (c) o dono do bar prefe-

re jogar a comida fora a deixá-lo comer.

Repare que, até aqui, temos situações aparentemente cotidianas, mostrando os personagens em conflitos pequenos, aparentemente rasos, sem muita ação.

Essa situação de aparente calmaria precisa mudar para que o filme conquiste a audiência. É aí que entra um disparador nessa história. Já entendemos que nosso personagem está incomodado com algo e não vê como superar tal dilema. Eis então que, na condição de um time de roteiristas, precisamos criar um evento inesperado que altere o rumo da história e nos faça mergulhar numa trama com cara de cinema e não de vida real.

Vamos chamar essa virada do filme de *chamado*, pois é exatamente isso que queremos: um chamado à aventura, à busca por uma nova solução.

O chamado traz para a tela o conflito central do filme — bem mais intenso que aquele mostrado na ambientação. Vejamos como isso foi pensado em oficinas anteriores.

No caso de *A Ceia de Natal*, o garoto catava latinhas com sua família e percebia que o dinheiro não seria suficiente para a mãe bancar um grande jantar de fim de ano para todos. Ele então escuta duas vizinhas conversando sobre um tal "jogo do tigrinho", que, segundo elas, distribuía dinheiro fácil por meio de apostas. Plim! Uma nova ideia surge na cabeça do garoto. Aqui entrou o chamado dessa curta história: o menino entende que a solução para seu problema é apostar o dinheiro que conseguiram, apostar na internet e multiplicar o pão na ceia de Natal. Não vou contar o resultado da trama, criada na sala de roteiros montada no Centro de Poder Popular Marielle Franco, na Ocupação Rosa Leão, em Belo Horizonte.

Já em *A Vingança de um Garçom*, o protagonista passava fome e precisava comer restos dos clientes sem que o dono percebesse. Um certo dia, o chefe percebe o comportamento do funcionário e resolve lhe pregar uma peça. Porém, sem querer, em vez de jogar laxante em seu café, o patrão pega um pote de veneno — concordo, a cena é improvável, mas se não for assim não tem filme! Seja como for, a brincadeira desproporcional leva o empregado à morte. De início, ele não percebe sua situação *post mortem* e vai trabalhar normalmente no dia seguinte. Ao perceber que ninguém o enxerga (afinal, está morto!), o garçom volta ao seu quarto nos fundos do bar e — blam! — flagra seu próprio cadáver deitado à cama. Os fatos que se desenrolam em seguida vão escalando em intensidade até o final, em enredo elaborado pelos participantes da Mostra de Cinema de Cambuquira, no Sul de Minas, em 2013.

Em *Retirantes do Espaço*, o casal está discutindo em casa sobre a falta de perspectiva de vida enquanto toma um prato de sopa. O marido começa a ter uma diarreia e vai ao quintal. Ele busca uma bananeira para se esconder e se aliviar, até que — pow! — é surpreendido por luzes de um disco voador aterrissando em seu quintal. Respondendo a esse chamado com um plano misterioso na cabeça, o protagonista convida o novo amigo alienígena para dentro de casa. O roteiro foi criado por colegas da Viraminas em Três Corações, no Sul de Minas, em oficina de 2009.

Como tentei mostrar nessas descrições, o chamado é o primeiro ponto de virada do filme e, para que a oficina tenha graça, ele precisa ter essa cara inesperada, surreal, improvável. Além disso, nosso interesse central está no didatismo e na experiência coletiva da criação artística. Digo isso, pois nem sempre teremos as ideias

mais geniais — aquelas que agradariam ao mais ácido crítico cinematográfico. Pouco importa! Nosso propósito é promover a conexão entre ideia, roteirização, gravação, montagem e exibição para que os aprendizes coloquem para fora a criatividade e a vontade de entregar uma obra de arte.

Vínhamos até aqui definindo a base de nossa história, com uma premissa, uma ambientação e um chamado. Para fecharmos essa parte de delineação mais ampla de nossa história, caminharemos para uma *escalada*. A partir do momento em que nosso protagonista é intimado a viver uma aventura, o papel da sala de roteiros é o de colocar obstáculos frente a este personagem, para que ele então os supere até que chegue ao fim da trama.

A escalada

Podemos passar agora para os passos

Vamos combinar: trash não é lixo!

Por muitas vezes, chamei esse meu trabalho de **Oficina de Cinema Trash**. Embora tenha deixado esse nome de lado, sigo defendendo que o **trash** é um estilo de criação cinematográfica altamente favorável a contextos inóspitos, como o baixo orçamento, por exemplo. Ao contrário do que a mera tradução possa sugerir, o **trash** aqui não é sinônimo de lixo. Ou seja, um filme **trash** não deve ser encarado como um filme malfeito, mal-interpretado ou meramente ruim. Trata-se, para ser objetivo, de fazer cinema usando da criatividade para superar os limites de uma produção com baixíssimo orçamento. Esse gênero teve diversos criadores reconhecidos — no Brasil, José Mojica Marins, o Zé do Caixão, talvez seja o mais popular com obras como **À meia-noite levarei tua alma** e **Esta noite encarnarei do teu cadáver**, dentre outros 36 filmes de sua vasta filmografia.

Como declarou em entrevista à Folha em 2007, Zé tinha equipes de no máximo 15 pessoas e chegava a usar películas estragadas para gravar as cenas. Dentre os artifícios que inventava, filmou certa vez uma cena em que interagia consigo próprio no papel de coveiro e de demônio. Para isso, tampou metade da lente da câmera, interpretou o coveiro, inverteu o tampão de lado e correu para interpretar o demônio no outro canto do cenário. Hoje em dia pode parecer um truque óbvio, mas há 50 anos as coisas não eram tão simples: pense como seria gravar tudo isso e só saber se deu certo após levar os rolos de película para o laboratorista revelar.

De toda forma, além de não ser sinônimo de lixo, o **trash** também não se resume ao gênero terror. Sigo defendendo que é possível fazer, sob a linguagem do **trash**, filmes de comédia, drama, romance, aventura ou até

musical. O que ocorre, entretanto, é que, devido especialmente a dificuldades de iluminação, o **trash** casou bem com o terror, especialmente em circuitos altamente específicos, em contextos como o do movimento **punk** e de admiradores de **heavy metal**, por exemplo. Sem querer entrar muito nesta seara, o que nos importa para o momento é que a ligação entre o **trash** e o terror tem mais a ver com uma opção estética e um público interessado em ver obras bem distintas daquelas que o cinema comercial oferecia. Dito isto, lembro que parei de usar o termo "cinema **trash**" em minhas oficinas por entender que atraía um público muito conectado ao terror e afastava outros possíveis interessados — isso explica boa parte dos roteiros que construímos nas primeiras turmas. Ainda assim, a forma com que trabalho segue os princípios do **trash**: aqui, a falta de dinheiro, de cenários e de atores profissionais não é um empecilho, mas sim um desafio à criatividade.

seguintes da definição dos roteiros com os quais trabalharemos. Definido pelo grupo qual será o chamado da nossa história, é o momento de criarmos sequências de cenas que vão deixando nosso curta-metragem mais intenso até que cheguemos a um clímax.

Certa vez ministrei esta oficina com um grupo grande de adolescentes em Monsenhor Paulo, no Sul de Minas. Eles viviam a febre de *The Walking Dead* e queriam muito gravar cenas com perseguições e assassinatos. O debate correu solto, porque uma ala queria um enredo mais leve. A batida do martelo, entretanto, se deu quando uma das meninas atiçou o grupo ao comentar ser a responsável por produzir o sangue da encenação da Paixão de Cristo nas três quaresmas anteriores. Eu não me lembro bem da fórmula, só sei que envolvia xarope de groselha e Toddy. Após intensos debates, o grupo construiu uma

história tensa de um grupo de jovens universitários perseguidos por um assassino em série dentro de uma biblioteca. Tomamos o cuidado, evidentemente, de não explicitar os assassinatos, apenas insinuá-los nas cenas. Vamos ao roteiro que construímos com esse grupo de adolescentes para depois comentar como isso foi feito.

CENA 1 - NOITE - BIBLIOTECA

Sete estudantes estão se preparando para uma prova. Eles demonstram muita preocupação. Aos poucos, a biblioteca se esvazia até que eles ficam sozinhos. De repente, um deles olha para o celular, lê uma mensagem e mostra para os demais. Eles começam a se divertir, quando todas as luzes se apagam, deixando a sala

numa escuridão tenebrosa. As luzes então se acendem, e os estudantes dão falta de JÚLIA. MARIANA se levanta em busca de JÚLIA e acaba escorregando em uma poça de sangue. Todos olham para ela assustados.

CENA 2 – CRÉDITOS

CENA 3 - NOITE - BIBLIOTECA

O grupo se levanta e decide fugir do local, e descobrem que estão trancados. Ao longe, eles avistam o SR. JOSÉ e vão até ele. Porém, ao entrar no corredor, veem apenas o corpo do SR. JOSÉ sendo puxado. Eles conversam e decidem se dividir em duplas para tentar fugir da biblioteca.

CENA 4 – NOITE – PORTÃO DA BIBLIOTECA

PEDRO e LUCAS se aproximam do portão e descobrem que ele está trancado. Em câmera subjetiva, observamos que O ENCAPUZADO parte para cima do PEDRO. Eles rolam no chão, digladiando-se, e o outro sai correndo, olha para trás e, ao perceber que o colega morreu, termina de fugir.

CENA 5 – NOITE – RUA DA BIBLIOTECA

LEO e SOFIA estão se curtindo na rua. Ao fundo, observamos RAFAEL e GABRIEL tentando fugir da biblioteca. Os dois são alcançados pelo ENCAPUZADO. A cena termina com a mão escorrendo no vidro da

porta, manchando-a de sangue e dando a entender que ambos morreram.

CENA 6 – NOITE – CORREDOR

LUCAS vê MARIANA e FELIPE ao fim do corredor. Ele tenta correr até lá, mas uma mão puxa LUCAS para dentro de uma porta. Os outros dois percebem a situação, correm de volta até a porta e tentam abri-la, mas ela está trancada. Eles tentam abrir de todas as formas, mas não conseguem. Quando percebem, o sangue está escorrendo por baixo da porta. Eles saem correndo, absurdamente apavorados.

CENA 7 – NOITE – BIBLIOTECA

MARIANA e FELIPE correm

desesperadamente pelos corredores do local. Ofegantes, os dois adentram a sala da biblioteca, onde encontram JÚLIA ensanguentada. JÚLIA explica que conseguiu fugir do ENCAPUZADO e diz que conhece uma saída. Os três então saem do local.

CENA 8 – NOITE – RUA

Os três saem pela rua, de costas para a câmera. Em close, vemos que JÚLIA carrega um vidro de catchup escondido nas costas. JÚLIA olha para a câmera e, sarcasticamente, profere uma risada irônica.

Vamos começar apresentando questões técnicas da escrita do roteiro. O

estilo que uso nas oficinas é uma versão simplificada dos formatos usados em roteiros profissionais, seja para economizar tempo, seja para privilegiar o didatismo em vez de preciosismos. Nesses moldes, há uma lógica por trás do roteiro. As cenas vêm numeradas em sequência, com indicativo do local em que acontecem e de referência para a iluminação (dia ou noite). Cada cena termina quando se muda de ambiente, por exemplo, da biblioteca para a rua.

Essa fragmentação em trechos curtos traz vários ganhos. Por um lado, ajuda a tornar o filme mais dinâmico e atrativo para o espectador. Além disso, a divisão clara facilita o trabalho de produção. Enquanto filmamos em um ambiente, alguns aprendizes podem adiantar a preparação de outro, onde serão gravadas as cenas seguintes. Importante lembrar, também, que as cenas não serão gravadas na sequência escrita no roteiro, mas sim

conforme a conveniência da produção. Ou seja, neste roteiro de exemplo, as cenas 1, 3 e 7 serão gravadas uma após a outra, independentemente, portanto, da ordem em que surgem no papel. Nada impede, também, que as cenas 6 ou 8 sejam as primeiras a serem gravadas.

Após o cabeçalho, vem a descrição da interação dos personagens entre si ou com o ambiente. Ela deve ser bastante objetiva e relatar com algum nível de precisão aquilo que vai ser filmado, porém possibilitando que, na hora da filmagem, diretor e atores criem em cima daquele contexto. É o caso de *Sete estudantes estão se preparando para uma prova. Eles demonstram muita preocupação*. Ao mesmo tempo em que é uma descrição objetiva, essa redação dá margem para diversas interpretações posteriores. Como é a preparação dos estudantes para a prova? Os estudantes estão concentrados cada um em seu caderno ou

conversam entre si? Olheiras, cabelo atrapalhado, olhos esbugalhados: quais as marcas de desespero desses estudantes? Há várias bolinhas de papel sob a mesa, indicando tentativas malsucedidas de resolver problemas matemáticos? Essas são apenas algumas das muitas perguntas que serão respondidas somente na hora da gravação.

O que é relevante, neste momento, são indicações para posteriores locações, cenários e efeitos visuais ou sonoros. "Escuridão tenebrosa", "poça de sangue", "corpo sendo puxado", "mão escorrendo no vidro, manchando-a de sangue" e "sangue escorrendo por baixo da porta" não são apenas descrições narrativas, mas sugerem detalhes importantes para nossos aprendizes, produtores e diretores. O mesmo serve para algumas indicações de enquadramento, como "em close", "de costas para a câmera" ou "em câmera subjetiva". Esse tipo de

escolha é, geralmente, feita em momento posterior e não compete ao roteirista, e sim aos diretores. Porém, para os interesses da oficina, algumas sugestões podem vir já anotadas de antemão para agilizar o processo.

Esse tipo de escrita concisa e objetiva é muito relevante quando se fala em cinema, pois nosso propósito é, sempre que viável, *mostrar as coisas*, sem precisar dizê-las. Não faz sentido, nesse nosso exemplo de roteiro, um personagem dizer "Estou preocupado com a prova de matemática que teremos amanhã." Quem tem de dizer isso são as cenas em si, seja por meio do enquadramento, das expressões dos atores, dos movimentos de câmera, de efeitos visuais e sonoros ou de outros recursos que discutiremos adiante. A superexposição (ou seja, personagens dizendo aquilo que já está dito nas imagens) torna o roteiro enfadonho ao gerar perda de tempo.

Sobre isso, é importante termos sempre em mente que o roteiro é um planejamento, ou seja, um projeto — e não uma crônica ou um conto, muito menos um romance. Disso, temos que não devemos ser exaustivos. Não cobriremos em microdetalhes tudo aquilo que será encenado. Isso serve essencialmente para os diálogos, que, no modelo de roteiro desta oficina, são descritos em linhas gerais. É o caso de *JÚLIA explica que conseguiu fugir do ENCAPUZADO e diz que conhece uma saída*. Fosse um roteiro de padrão cinematográfico, o diálogo viria em formato direto e detalhado, com indicação de cada personagem. A opção pelo discurso indireto serve para ganharmos tempo na escrita do roteiro.

Diante dessas indicações do roteiro, costumo seguir dois caminhos: a dublagem ou o cinema mudo. Quando opto pela dublagem, crio os diálogos em separado, entre um encontro e

outro, com base na indicação do roteiro. Sigo a ideia de ser o mais conciso possível, sobretudo para facilitar a atuação dos aprendizes na hora da gravação. Na cena da fuga final, um diálogo possível seria:

FELIPE

Você se machucou?

JÚLIA

Um pouco, mas consegui escapar!

MARIANA

Precisamos sair daqui agora!

JÚLIA

Eu sei de uma saída!

Assim que estão redigidos, repasso os diálogos com o grupo rapidamente. Os atores podem apontar alguma contradição nas palavras escolhidas ou um vazio entre uma fala e outra, o que pode ser corrigido antes da gra-

vação.

Os aprendizes, na condição de atores, iriam memorizar e dizer as frases normalmente, atuando como se houvesse captação de áudio. Porém, a voz que sairá de fato no produto final será gravada posteriormente e "encaixada" por sobre as imagens no editor de vídeo, conforme veremos adiante. Como em toda dublagem, o sincronismo da imagem com o som não será absolutamente perfeito. Porém, considero que a dublagem é uma ferramenta didática a mais, que contribui para atiçar a curiosidade dos aprendizes em relação a artimanhas da linguagem cinematográfica.

Caso a dublagem seja de fato a opção didática de trabalho na oficina, é plausível indicar sugestões de efeitos sonoros ao longo do roteiro. Em nosso exemplo, isso poderia vir na cena 3, com uma indicação de um forte grunhido logo antes de os estudantes

observarem que o funcionário da biblioteca, Sr. José, está sendo arrastado pelo Encapuzado. O grito, no caso, seria o gatilho para chamar a atenção dos personagens que tentam fugir do local.

De forma igualmente concisa, no caso da opção que chamo de *cinema mudo*, as falas são substituídas por *cartelas* — aqueles quadros com mensagens por escrito que surgem no meio das cenas em filmes como os de Charles Chaplin. Sabendo que é cinema mudo, os atores podem gastar mais palavras na cena que não haverá problema. Nada do que for dito, na prática, será audível. Todo o som gravado será excluído no programa de edição de vídeo, restando apenas as imagens. As cartelas são criadas também no software e inseridas durante as falas. Geralmente são menores do que aquelas ditas na tela, como se fossem uma espécie de "resumo" do que é dito.

Partindo agora para questões narrativas da história, podemos destacar a evolução do ritmo à medida em que as cenas se sucedem. O roteiro tem uma lógica fácil de início, meio e fim, em cenas sequenciais que levam cronologicamente do ponto A (estudantes reunidos na biblioteca) ao ponto B (grupo de sobreviventes fugindo do lugar). Não necessariamente isso precisa ser seguido à risca. Os roteiristas podem, por exemplo, apontar *flashbacks*, ou seja, cenas que interrompem uma sequência cronológica para trazer algum fato ocorrido anteriormente. Isso eventualmente poderia estar neste roteiro, na cena 7, em que Júlia encontra Felipe e Mariana. Quando Felipe pergunta se Júlia se machucou, poderíamos incluir uma cena em que Júlia tropeça em uma escada no meio de uma fuga. Essa cena seria a lembrança do momento em que ela se machucou, que corta de volta para o diálogo dos três.

Outra possibilidade de *flashback* seria se, numa primeira cena, víssemos os três sobreviventes encontrando um policial, que pergunta a eles o que está acontecendo. Todo o restante do filme viria em seguida, como se todo o filme fosse um *flashback*. Obviamente que uma cena dessas estragaria toda a trama, pois diria já de cara qual é o final da história. Independentemente disso, caso se adote esta estratégia em uma cena específica, basta indicar no início da descrição que se trata de um *flashback* — isso pode resultar em algum efeito visual no momento da edição, ao gosto dos aprendizes a diretor.

Outros exemplos de cenas que podem cortar a linearidade do roteiro são imaginações, alucinações, premonições e outras situações similares. Assim como no caso anterior, basta destacá-los na descrição da cena. A adoção de algum efeito visual, como a fusão na transição das cenas,

a distorção de cores ou o desfoque no entorno da imagem são opcionais. Isso porque nem sempre vamos querer deixar claro ao espectador que se trata de uma premonição — pode ser útil esclarecer isso apenas no fim da trama. No momento da escrita, isso pode ser explícito em uma redação como "Esta é uma alucinação de Júlia, mas o espectador não ficará sabendo".

Esse tipo de cenas que corta a linearidade e abre margem para especulações e imaginações é muito divertido de se criar em grupo. É um momento de descoberta da linguagem cinematográfica por parte dos aprendizes da oficina. Todos eles, como já discutimos, têm alguma bagagem audiovisual consigo, especialmente como espectadores. Significa dizer, portanto, que todos esses recursos aqui descritos são, provavelmente, conhecidos pelos participantes — embora, por outro lado, eles não saibam exatamente nomeá-los como

"câmera subjetiva" ou "*flashback*", por exemplo.

Encerrando o roteiro

Creio que temos elementos suficientes para inspirar o processo de criação disso que chamo de *roteiro didático*. Para encerrar o capítulo, relembro alguns pontos que trouxemos na fase de redação:

1. O roteiro canaliza o impulso criativo. É um guia que seleciona uma entre infinitas ideias inicialmente desconexas — algo exponenciado pelo trabalho em grupo. É por este mapa do tesouro que escolhemos o caminho para nossos personagens superarem o conflito que criamos para eles.

2. O roteiro facilita a produção. Temos pouco tempo para gravações, e com o roteiro em mãos, tudo fica mais planejável. O roteiro é o porto

seguro para onde nos direcionamos na expectativa de tornar os desafios superáveis.

3. O roteiro inspira. No momento das gravações, cada conjunto de poucas linhas abre portas para que diretores e atores criem a partir do que está ali. Não se trata, portanto, de camisa-de-força, mas sim de um ponto de partida.

Com a história solidamente construída em nosso roteiro, estamos agora prontos para dar o próximo passo: transformar as palavras e ideias em imagens e sons. O capítulo da escrita se encerra, mas a realização audiovisual está apenas começando. Vamos montar nossos sets de filmagem, onde encontraremos ainda mais desafios e muitas descobertas.

O set de gravação

Conforme vínhamos dizendo anteriormente, a escrita do roteiro é uma fase também de planejamento da forma como o grupo vai gravar o filme. Mas essa fase não se encerra logo de cara, assim que as cenas estão escritas. Isso porque logo após a escrita das cenas, vamos precisar segmentá-las em *planos*, que são subdivisões daquela cena, delimitadas pelo enquadramento da câmera nos personagens.

Em outras palavras, enquadrar uma imagem é, por assim dizer, colocá-la em um quadro, escolhendo aquilo que fica dentro e, por consequência, o que fica de fora da imagem. Esta escolha, como se deve imaginar, não se dá por critérios aleatórios, mas sim seguindo uma intenção deliberada por parte dos realizadores da obra. Cada tipo de enquadramento possí-

vel gera um tipo de olhar para aquela cena que está se passando na tela. Assim, direcionando o olhar do espectador, podemos avançar por sobre várias sensações: medo, angústia, tensão, suspense, alívio, surpresa e assim por diante.

Pensemos numa imagem de um peregrino andando pelo deserto. Se nossa imagem está enquadrada em planos muito abertos, conseguimos ver o personagem apenas de longe, como se fosse um pequeno boneco cercado de uma imensidão de areia, sem ninguém por perto. Temos então uma sensação de solidão impactando nossa visão. Agora, a mesma cena pode ser vista em um plano fechado, no rosto do nosso personagem. Percebemos, então, um rosto suado, queimado de sol, com uma expressão de sofrimento. Neste caso, provocamos uma nova sensnação no espectador, de um cansaço angustiante. Se tivermos um enquadramen-

to ainda mais fechado, desta vez mostrando seu cantil em detalhe, observamos que está sem água. A sensação passa a ser de desespero. Mas podemos voltar para um plano aberto, desta vez enxergando o horizonte por trás do ombro do personagem. Neste caso, vemos, ao longe, algumas palmeiras, gaivotas e uma névoa de vapor d'água. Evocamos então o sentimento de esperança.

Esta pequena cena que descrevemos serve de exemplo sobre como o enquadramento de uma cena traz diferentes sensações, ainda que o cenário e o personagem tenham se mantido. Isso significa que a definição dos planos, como desdobramento da escrita do roteiro, nos faz aprofundar as escolhas feitas no momento da escrita, carregando ainda mais nosso filme de intenções. Daí que, como trabalho em grupo nas oficinas, a escolha dos planos acaba sendo mais um espaço para debates e inquietações. E, mais

do que isso, é um momento também de descobertas por parte dos participantes da oficina, pois eles começam a ver, na prática, a forma pela qual escolhas aparentemente técnicas impactam em aspectos subjetivos da obra. Ou seja, não se trata apenas de escolher qual enquadramento queremos adotar para cada plano, mas também qual sensação queremos provocar.

Para facilitar a nossa vida, a escolha dos planos é algo altamente estudado e quase que padronizado nas obras cinematográficas. Há uma sistematização que é sempre útil para todos que trabalham com o cinema. Assim, os nomes dos planos são a referência para fazer esse processo de escolha, ao qual chamo de "decupagem". Nesse processo, subdividimos cada cena em um conjunto de planos, por meio dos quais deslocamos o olhar do espectador, revelando ou omitindo elementos que compõem a cena.

A sequência de planos

Nas oficinas, costumo adotar uma linguagem mais simplificada para lidar com os planos, passando pelos enquadramentos mais comuns. Assim, começamos pelo plano geral, aquele em que apresentamos nosso personagem no deserto. Como é possível supor, o plano geral tem a função de ambientação, ou seja, de apresentar ao espectador o cenário no qual a trama vai se desenrolar.

Como exemplos, podemos observar como, nas novelas, o plano geral é sempre acessado nas transições entre os diferentes nichos da trama. Assim, imagens da zona sul do Rio de Janeiro sempre voltam à tela, com suas praias maravilhosas e o sol escaldante. Por vezes, temos também planos gerais das mansões dos principais personagens ou dos prédios em que estes trabalham. O plano geral é, portanto, esse momento em que a obra precisa introduzir um novo ce-

nário, gerando alguma expectativa na plateia sobre a cena que vai se desenrolar dali para a frente.

A partir daqui, nossa referência passa a ser o corpo dos atores que estão em cena. Isso significa que a definição entre um plano e outro vai delimitar, por tabela, qual parte do corpo dos atores fica dentro do quadro.

Podemos começar então com o plano de conjunto. Neste caso, o enquadramento se fixa abaixo dos pés dos atores e acima de sua cabeça, com pouca sobra. Ou seja, neste tipo de enquadramento, conseguimos ver os atores e atrizes como um todo, da cabeça aos pés. Dessa forma, como nossa imagem está na posição vertical, ao enquadrar a cena em plano conjunto, conseguimos espaço extra no quadro para mais personagens. Além disso, também conseguimos ver alguns personagens e elementos de cena no mesmo plano, de forma que ainda

estamos em um quadro que permite a ambientação do olhar, ainda que de uma forma menos abrangente que no plano geral.

Uma cena clássica em séries, filmes e novelas é aquela em que uma personagem está dentro de casa e alguém, que não sabemos quem é, toca a campainha. Geralmente, uma cena como essa começa com um plano conjunto: sala vazia, o som da campainha e o personagem que entra para atender a porta. Não entrarei aqui na polêmica sobre o porquê de personagens de filmes e novelas receberem tantas visitas surpresa - e nem o porquê de eles não instalarem olho mágico em suas portas para ver quem está chegando. O que interessa aqui é que o plano conjunto tem uma função essencial nas narrativas audiovisuais: ele mantém a ambientação, mas transiciona o olhar mais para perto dos atores. Dessa forma, ele indica que vamos começar a perceber

as coisas mais de perto.

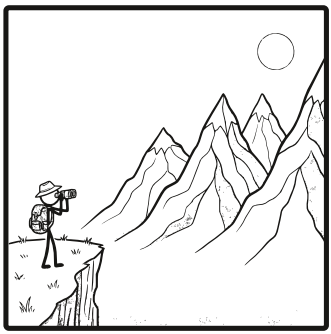
E por falar em proximidade, conseguimos agora apresentar sugestões de enquadramento onde estaremos direcionando o olhar para alguma ação propriamente dita. Sairemos dos planos em que todo o corpo do personagem cabe no quadro e passamos para aqueles em que alguma parte vai ser cortada.

Comecemos, portanto, com aquele cujo nome sempre desperta alguma curiosidade nas oficinas: o plano americano. Trata-se do enquadramento em que o corte se dá entre os joelhos e as coxas do personagem. A nomenclatura é atribuída ao uso corriqueiro deste tipo de enquadramento pelos diretores de Hollywood, especialmente nos filmes de faroeste. O motivo do sucesso desse plano está no fato de que, por ele, conseguimos ver com mais clareza as mãos dos personagens. Essa visão é importante

nos momentos de tiroteio em filmes de bang-bang, pois conseguimos observar os movimentos de mocinhos e bandidos e perceber a hora em que sacam a arma para atirar. O plano americano é relevante, portanto, quando precisamos preparar a cena para um momento de ação que está por vir.

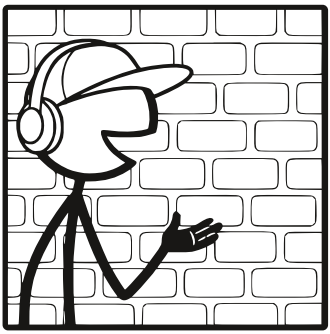
Podemos, agora, falar sobre os momentos das cenas em que a expressão dos personagens é mais relevante para o aprofundamento da trama do que uma ação do corpo como um todo. Nestes casos, nosso repertório de enquadramentos indica o primeiro plano, aquele em que conseguimos enxergar tristeza, apreensão, espanto, alegria, repulsa ou qualquer outro sentimento semelhante no olhar do personagem. Neste caso, o corte se dá no busto dos atores, ou seja, abaixo do peitoral.

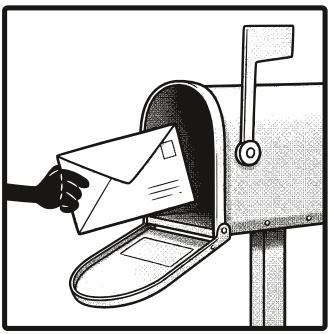
Podemos ainda subdividir o enquadramento em duas possibilidades: o











Tipos de planos:

(1) Plano geral

(2) Plano de conjunto

(3) Plano americano

(4) Primeiro plano

(5) Plano detalhe

meio-primeiro-plano, quando a fronteira do enquadramento fica na região da cintura dos atores; e o primeiríssimo plano, quando apenas o rosto do personagem aparece no quadro. Assim, o meio-primeiro-plano dá "folga", permite mostrar mais algum elemento (uma estampa de camiseta, por exemplo) enquanto o rosto do personagem fala, enquanto no primeiríssimo plano, o que nos interessa unicamente é a expressão facial do ator.

Para fecharmos essa breve incursão pelos tipos de enquadramento, falemos agora do plano detalhe, o imprescindível corte em que conseguimos ver algum objeto ou uma parte do corpo do personagem isolado dos demais elementos. É como se, por meio do enquadramento, nosso olhar fosse diretamente deslocado para algum elemento muito importante para a história que estamos contando. Há milhões de exem-

plos possíveis, mas imaginemos uma cena em que um personagem precisa cortar um fio para desarmar uma bomba-relógio prestes a explodir. Vemos o personagem indo até o explosivo com um alicate à mão. No momento em que ele vai cortar o fio, vem o plano detalhe e mostra bem de perto duas opções: o fio azul e o fio vermelho. Um corte para o primeiríssimo plano e vemos o personagem aflito, sem saber qual decisão tomar. Um novo plano detalhe mostra o alicate partindo o fio azul ao meio. Dali para diante, podemos ter duas opções: um plano conjunto mostra os integrantes do esquadrão antibombas aliviados com a interrupção do cronômetro da bomba; ou um plano geral mostra uma cidade indo pelos ares com uma explosão gigante. Deixo a decisão para vocês.

Decupar é planejar

Para as oficinas de cinema comunitá-

rio como as que realizei ao longo dos últimos anos, creio que a explicação sobre os planos cinematográficos gera uma nova camada de percepção sobre as técnicas de planejamento da produção de um filme. Isso é muito interessante porque, neste momento, os participantes começam a vislumbrar as possibilidades de enquadrar as cenas que projetamos no roteiro. Alguns, um pouco mais intuitivos, iniciam breves especulações, começando a criar sentido por meio da projeção de quais planos devem ser adotados em uma ou outra cena.

Pois bem. Este processo de converter as cenas descritas no roteiro em uma espécie de "tabela" em que constam as cenas inteiras em pequenos fragmentos, cuja divisão entre um e outro pedaço se dá justamente pela troca dos planos, é o que eu chamo de "decupagem" do roteiro. Nesta etapa, aprofundamos o projeto. Mas para fazer um exercício curto de de-

cupagem nos moldes do que faço nas oficinas, vou acionar uma piadoca simples para especularmos uma nova divisão em planos.

O matador paraguaio

CENA 1 - FACHADA

(PG1) Vemos a fachada de uma casa, em uma rua simples de uma cidade do interior.

CENA 2 - INT - SALA DA CASA

(PC2) A sala de uma casa está vazia. Ouvimos o som de uma campainha.

CENA 3 - QUARTO

(PP3) Deitada em sua cama, Maria desperta com o som da campainha, que toca novamente. Ela faz uma cara de estranhamento, dando a entender que é uma visita

inesperada. (PC4) Ela se levanta da cama e, com pressa, pega um robe e sai do quarto.

CENA 4 - SALA

(PC5) Maria chega correndo à sala. A campainha toca mais uma vez enquanto ela caminha até a porta. (PD6) A mão de Maria abre a maçaneta da porta (PP7). Maria estranha o visitante inesperado. (PP8) O rosto do visitante se revela, é um homem com uma cicatriz grande no rosto e barba por fazer. (PD9) Observamos que há uma arma na cintura dele. (PPP10) Maria faz cara de assustada. (PPP11) O visitante começa a falar algumas palavras.

VISITANTE

(CARTELA-12) ¡Yo soy el matador paraguayo! ¡Vine aquí para matarla!

(PP13) Maria faz caras de susto e de interrogação.

MARIA

(CARTELA-14) Para o quê?

(PP15) O visitante não entende a pergunta, mas responde

VISITANTE

(CARTELA-16) Paraguayo.

(PP17) O rosto de Maria toma-se de uma expressão de incredulidade. Fim.

CENA 5 - CRÉDITOS

Como praticamente tudo nas oficinas que organizo, trata-se de uma sim-

plificação para fins didáticos do que poderia ser a decupagem de uma cena. De toda forma, vamos a algumas explicações do que está posto. A primeira coisa é sobre a esquematização do roteiro. As cenas e os planos bem delimitados e numerados são um trunfo gigante para o momento posterior, em que iremos editar o filme. Neste caso específico, teríamos 14 planos, desconsiderando as cartelas de falas e os créditos. As cartelas, aliás, são as pequenas entradas em que os personagens dizem suas falas nos filmes de cinema mudo — modalidade favorita minha, como já disse.

De posse dessa lista de cenas e planos, o planejamento das gravações fica muito mais fácil e plausível. Pensemos. São cinco cenas, três cenários: fachada, sala e quarto da casa. O planejamento começa, então, por definir a sequência das filmagens. No caso, observemos quais cenas são em um mesmo cenário. Isso significa que va-

mos gravá-las juntas e fazer a mescla com as outras cenas somente durante a edição. Contar isso para os participantes de uma oficina abre novos caminhos para a imaginação deles. Embora pareça meio óbvio (para alguém minimamente iniciado na linguagem cinematográfica) o fato de que as cenas de um filme não são gravadas na mesma ordem em que aparecem na tela, esse tipo de revelação para os participantes de uma oficina os permite criar especulações e projeções dos momentos que virão pela frente. Muitos encaram as explicações sobre o processo de produção como uma descoberta, como se fosse revelado um truque - como de fato é. Não por acaso, é comum que alguns dos participantes começem a se lembrar de cenas de filmes ou seriados que já assistiram e teorizem sobre como aquilo foi gravado.

É justamente este tipo de imaginação ativada que considero o maior trunfo

das oficinas de audiovisual para iniciantes, seja crianças, jovens, adultos ou idosos. Todos, por óbvio, têm contato com vídeo, televisão e cinema. Desconstruir em conjunto os elementos mais básicos da linguagem cinematográfica cumpre esse papel de trazer alguma capacidade de observação, de análise e até de crítica para com as obras que sempre cercaram nosso repertório audiovisual.

Voltando, pois, ao nosso planejamento de filmagens da nossa anedota infame, não apenas as cenas trazem implicações na sequência das gravações. Pelo contrário: os planos também são uma ferramenta altamente válida para determinar a ordem de gravar.

Observemos que temos dois planos conjuntos demarcados: C2P2 e C4P6. Significa que estes podem ser gravados imediatamente em seguida um do outro, uma vez que não há neces-

sidade de alteração de posição da câmera, de luz, etc. Em um set de gravação profissional, num filme "de verdade", cada cena e plano envolve uma série de elementos mobilizados para aqueles segundos entre o "ação!" e "corta!" entoados pelo diretor: iluminação, lente da câmera, figurino, cenário, maquiagem, cabelo e assim por diante. Isso significa, então, que organizar os planos para gravar numa sequência lógica traz uma enorme economia de tempo e dinheiro. No nosso caso de oficinas de audiovisual, o dinheiro é inexistente (por assim dizer), enquanto, por sua vez, o tempo é absolutamente escasso. Dito isso, a previsão de uma sequência de filmagens vai otimizar as poucas horas disponíveis e facilitar muito (muito mesmo) nossa vida.

A cena 4, assim, tem nove planos para serem executados, excetuando-se as cartelas, que são acrescentadas diretamente no software de edição. Daí

que há três tipos de planos que podem ser agrupados: os primeiros planos de Maria; os primeiros planos do visitante, assim como os planos detalhes. Assim, a sequência ideal para as gravações seria: os planos 7, 10 e 13; em seguida, os planos 6, 9 e 12; e, por fim, os planos 8, 11 e 15. Este tipo de sequência, em que dois personagens dialogam entre si em que vemos ora o rosto de um, ora o rosto de outro, é uma das estratégias de montagem cinematográfica mais manjadas, conhecida como plano e contraplano. Ou seja, em um diálogo entre dois atores, a lógica é sempre gravar as falas de um, para depois gravar as de outro. A edição se ocupa do resto.

Repertório audiovisual

Em uma oficina comunitária de audiovisual, esse tipo de explicação costuma gerar um ou outro questionamento por parte dos aprendizes. "Não se usa duas câmeras?" ou "Para

os atores, não é melhor gravar com interação?" No entanto, por outro lado, vários participantes observam as explicações e conseguem se lembrar de vídeos ou filmes em que perceberam esse "truque" de montagem. No Instagram, por exemplo, é muito comum o uso de plano e contraplano por influenciadores que fazem dois papéis em uma mesma esquete. Se os aprendizes não se lembram deste tipo de edição espontaneamente, vão se lembrar quando provocados a pensar sobre esse tipo de cena pelo oficineiro. O ponto, então, é que, em uma oficina de vídeo, a tendência (que sempre se confirma) é de que os participantes tenham um repertório audiovisual prévio.

Esse repertório é, então, mobilizado a partir de cada nova explicação, de cada incursão em um novo elemento de linguagem apresentado. Isso nos leva, portanto, a algumas constatações. A primeira é que, embora o

professor traga várias novas informações para o grupo de aprendizes, ele não está ali na condição exclusiva de *ensinar* a usar a linguagem audiovisual. Muitas vezes, a função do oficineiro é mais a de *organizar* o repertório audiovisual prévio que os aprendizes carregam consigo. Isso passa por dar nome aos elementos, gerando concisão, numa espécie de atalho para os aprendizes conseguirem se expressar sobre o que querem ver na tela. Passa também, por outro lado, por compreender as vantagens e riscos que cada elemento de linguagem traz ao ser mobilizado para uma obra coletiva que está sendo criada ali.

Até aqui, temos falado apenas de planos, mas podemos também, no momento da decupagem do roteiro, planejar algumas transições entre um plano e outro. Isso porque, quando passamos de uma cena para a seguinte (mesmo em um mesmo cenário), vemos a necessidade, em alguns ca-

sos, de ir além do chamado *corte seco*, aquele em que há somente um corte brusco entre os dois pedaços do filme. No caso, como prezo sempre pela simplicidade na condução das oficinas, são raros os momentos em que alguma outra transição se faz necessária. A exceção fica por conta da fusão, que é aquele tipo de transição em que a cena atual e a próxima ficam sobrepostas por alguns poucos décimos de segundo, dando a impressão de uma passagem mais suave.

No contexto das oficinas, guardo esse tipo de abordagem para momentos em que há uma quebra da ordem cronológica que está se passando na história. Em geral, os produtos das oficinas de cinema se mantêm dentro de uma construção, digamos, "clássica", ou seja, em que os fatos se sucedem numa sequência cronológica. Porém, as narrativas comportam ainda alguns momentos em que há uma

quebra. Isso pode acontecer quando a história pede que revelemos os pensamentos de um personagem (sua imaginação, por exemplo), ou quando uma lembrança de algum fato passado é mostrada. Nesses casos, apelamos para a fusão das imagens.

Essa escolha por um ou outro tipo de transição deve vir, por antemão, indicada já no roteiro decupado, pois este será o guia durante o momento da montagem (ou edição) do filme. Outras formas de transição podem ser experimentadas, com "slides" (em que a cena posterior "desloca" de cima para baixo ou vice-versa, ou ainda de um lado para o outro). Se os aprendizes das oficinas pedem, em alguns casos, ou eventualmente sugerem algum outro tipo de transição, envolvendo fogo, explosões e outros efeitos similares, é hora de ver o que pode ou não fazer sentido para tomar a decisão. Como sempre, o argumento para sustentar ou barrar qualquer

alternativa do gênero deve ser sua função na história que está sendo contada, e não o fato de ficar bonito ou feio na tela.

Opções vão surgindo

Existem, ainda, vários outros conceitos e formas de articular elementos de linguagem cinematográfica que podem ser acessados à medida que for necessário. Em geral, o que possibilita avançar em alguns outros terrenos da produção cinematográfica ou abrir mão deles está na capacidade da própria turma de ditar um ritmo mais intenso, mais denso e mais experimental; ou, por outro lado, algo mais dramático, mais rápido e objetivo. Tanto o perfil dos participantes (idade, escolaridade, experiências prévias etc.) quanto o tempo disponível interferem nestas possibilidades.

Um dos exemplos do que pode ou não ser experimentado, a depender

do tempo, é a questão da trilha sonora. De uma forma geral, é possível fazer, ainda no planejamento, menções ao estilo de trilha sonora desejada para cada cena e as situações nela retratadas. Por exemplo, os roteiristas podem indicar por meio de menções como "trilha sonora intensa", "calma", "dramática", "divertida" e assim por diante. Quando há, no grupo participante, alguém experiente ou espontaneamente interessado no mundo da música, é possível incumbi-lo da função de pesquisar e encontrar as músicas que combinam com aquele tipo de indicação. Como a maioria das minhas oficinas envolvia a produção de filmes mudos, acaba que a trilha sonora tornava-se algo importante. O que geralmente eu levava para as oficinas eram arquivos mp3 organizados em pastas, com músicas já de domínio público. Então, o samba instrumental de Ernesto Nazareth, por exemplo, é um tipo de fonograma compatível com o processo, de

forma que eu mantinha algum uso sem preocupação com direitos autorais, mencionando apenas os créditos.

Outra possibilidade de estudo nas oficinas é o da fotografia nas cenas. Raramente consegui aprofundar nesse tipo de estudo com os participantes dos meus experimentos, especialmente porque estava sempre ligado ao modelo de três, quatro ou cinco dias intensos de trabalho. Ainda assim, alguns aspectos mais elementares da fotografia eram possíveis de se apresentar, como a questão da variação entre luz suave (no início da manhã ou fim da tarde) ou dura (ao meio-dia). Alguns outros aspectos como o contra-luz, por exemplo, que pode ser útil para formar alguma silhueta de um personagem sem revelar seu rosto, eram exemplos de pequenas indicações possíveis de se fazer com o pouco tempo disponível, a depender dos re-

cursos e das exigências da história que se quer contar.

Há, ainda, a questão da posição e dos movimentos de câmera, os quais consigo acessar em uma oficina a depender do tempo disponível. Como movimentos, posso citar o *travelling*, quando a câmera desloca lateralmente, meio que andando de lado; e a *panorâmica*, quando ela fica parada e gira sobre o próprio eixo, sem sair do tripé. A primeira opção pode ser útil é quando é preciso acompanhar os personagens em uma corrida ou travessia, como numa disputa de carrinhos de rolimã, por exemplo. Em um set de cinema *trash*, há que se inventar alguma estratégia para permitir que a câmera se movimente: bicicleta, skate, carrinho de mão e por aí vai.

A posição da câmera é outro elemento de linguagem que pode ser acionado para gerar sentido a uma cena.

Para diferenciar da posição normal, em que a câmera fica de frente para a cena, podemos adotar o mergulho (ou *plongée*, no jargão técnico), em que a câmera fica no alto, apontada para baixo para enquadrar o elenco. Dessa forma o espectador observa a cena de cima para baixo. Isso transmite a sensção de que as pessoas estão acuadas, diminuídas — o que pode sinalizar que estão sendo observadas por um inimigo mais forte, por exemplo.

Em oposição, podemos usar o contra-mergulho (ou *contra-plongée*), quando a câmera está abaixo do plano dos atores. Em *Morrendo de Estudar*, usamos um *contra-plongée* absoluto (ou seja, a câmera a noventa graus, de baixo para cima) na cena em que uma estudante tentava entender o que era uma poça de sangue caída no chão. A câmera ficou posicionada como se fosse o sangue, olhando para a garota que tentava

entender o que era aquele líquido. Uma estratégia parecida foi usada em *A Vingança de um Garçom*, na cena em que o fantasma força o ex-patrão, ainda vivo, a enfiar a cabeça em um vaso sanitário. No caso, usamos uma vasilha transparente com água e gravamos por baixo, com a câmera apontando para cima. O ator entrava de cabeça na água fazendo borbulhas, dando a impressão, após a edição, de que ele estava de fato enfiando a cabeça na água da privada.

Com base nos próprios pensamentos que venho empilhando ao longo dessas linhas, tenho pensado que é importante em um contexto "precário" ou "inóspito" que o oficineiro tenha um repertório variado de possibilidades para serem usadas conforme as expectativas e necessidades dos participantes.

Ou seja, pensando livremente na oficina como uma espécie de jogo (ain-

da que cooperativo), entre oficineiro e aprendizes, cabe ao oficineiro trazer consigo um leque razoável de cartas para jogar à mesa, conforme os desafios se restabelecem. As soluções que normalmente encontro para expressar os desejos dos aprendizes seriam essas cartas, que podem trazer alternativas de fotografia, montagem, roteiro, produção ou trilha sonora. Daí que, em contraposição, o papel dos aprendizes é o oposto: o de entregar o desafio, de propor problemas para serem enfrentados cinematograficamente. Em uma oficina produtiva, esses problemas surgem aos montes, e muitas das vezes os próprios participantes encontram soluções intuitivas para tais enroscos, ainda que, para tanto, não saibam exatamente quais elementos mobilizarem. Aí que, ao oficineiro, fica o papel de encontrar, entre o seu baralho, alguma carta que consiga traduzir para a linguagem do audiovisual aquilo que os colegas tentam expressar.

Para fechar esta parte sobre a pré-produção em uma oficina, quero comentar sobre o momento em que o cardápio de opções disponíveis para representar as ideias nascidas nas discussões é insuficiente ou impossível de se colocar em prática. Neste caso, é preciso, evidentemente, apelar para assumir as incapacidades e deliberadamente levar à tela alguma solução improvável. Isso é o que eu prefiro chamar de *licença poética*, ou seja, quando sabemos que vai faltar figurino, cenário, iluminação, atores ou outros recursos que seriam imprescindíveis para o mínimo de verossimilhança àquela cena. Na falta de um super-trunfo que consiga dar conta da demanda, deixa-se como está e cria alguma solução que deixe claro que se trata de uma limitação indesejada, mas intransponível. Foi o caso de quando usamos a tampa de um espremedor de laranjas decoradas com luzinhas de natal e pendurada por linha de anzol para simular um

disco voador em Retirantes do Espaço. Ficou tão ruim que ficou bom. E segue o jogo.

As fases da gravação

Até aqui, podemos organizar as fases concluídas da oficina como a chamada *pré-produção*, ou seja, esses momentos em que acontece a pesquisa, a escrita do roteiro e o planejamento das gravações. A filmagem em si, um dos momentos mais aguardados da oficina, é — evidentemente — e veremos isto ao longo deste capítulo, chamada *produção*. Evidentemente, uma boa pré-produção garante uma produção mais adequada, sem estresse, menos intensa (na medida do possível) e em menos tempo.

Ao longo deste planejamento final, outros detalhes vão surgindo e gerando a necessidade de atenção, como, por exemplo, a questão da continuidade. Essa é uma escorrega-

da muito conhecida, mesmo em grandes e caras produções: numa cena de plano e contraplano, uma atriz está segurando uma xícara com a mão direita no plano, mas com a mão esquerda no contraplano. Posso citar milhares de exemplos, mas o mais interessante desse processo não está exatamente em aprender isso para fazer um filme perfeito. O que interessa é produzir um conhecimento crítico sobre cinema e audiovisual. Então, a tendência é que os aprendizes saiam da oficina sabendo detectar essas pequenas manhas de edição em filmes, séries e novelas. Encontrar erros de continuidade em cinema, é por assim dizer, um motivo de diversão e um sinal de percepção aguçada.

Voltando ao processo da oficina, temos que, além do roteiro decupado em mãos, é preciso que haja um sequenciamento das gravações, de forma a, por um lado, otimizar o tempo

e os esforços, e, de outro, garantir que nada seja esquecido, ou seja, nenhuma cena fique de fora. Nas oficinas que comandei, roteiro decupado impresso, prancheta, caneta e disposição são ferramentas de trabalho que nunca saem de perto. Em geral, após debater com o grupo a sequência das gravações, peço um ou dois voluntários para assumirem a função de continuísta, que, no caso, fica responsável por verificar se o andamento das gravações está condizente com o roteiro pensado e se não estamos comendo mosca em alguma cena.

Fora isso, temos também a questão das locações onde as cenas serão gravadas. Neste caso, nas oficinas, a escolha ocorre quase naturalmente. Isso porque, ao longo da construção do roteiro, os participantes já vêm de cara associando os lugares descritos a possíveis ambientes do entorno da própria comunidade: uma praça, uma casa abandonada, um mirante e assim por diante.

Da Cia Vera Cruz à ocupação

Em uma ocupação urbana de Belo Horizonte, redigimos o roteiro de um grupo de irmãos catadores de latinhas que perdem o dinheiro da mãe ao apostar no jogo do Tigrinho. Em uma das cenas, um deles vai a um ferro-velho e vende um saco grande com alumínio coletado. O local escolhido era justamente uma lojinha pequena que recolhia e revendia recicláveis. Não era um lugar feio — pelo contrário, era uma sucata reformada e até muito bem organizada, com muito material limpo e bem distribuído nas paredes. Entre um e outro plano gravado, o dono do local veio conversar comigo. Ele comentou que, por recuperar muita coisa antiga, como geladeira, rádio e televisor, um certo dia recebeu a visita de um cenógrafo de cinema. Daí em diante, o ferro-velho começou a ser visitado por esse tipo de cliente.

O rapaz que conversava comigo comentou que, com o tempo, passou a entender

um pouco mais da conversa dessa clientela inusitada, chegando, muitas vezes, a sugerir peças para cenários e interferindo, portanto, em algumas escolhas estéticas que iam para os filmes. Ele comentou, no fim, sobre o prazer de receber adolescentes do entorno em seu ferro-velho para gravações. Era a primeira vez que ali se tornava diretamente um cenário, depois de várias peças terem adornado a direção de arte em outros filmes.

Esse tipo de situação inesperada me lembra também do meu antigo professor de cinema, Paulo Pereira, que contava que foi gravar cenas em uma paisagem remota no Vale do Jequitinhonha, em Minas. Durante uma manhã de filmagem, conta ele, um pescador local, já idoso, veio voluntariamente até a equipe e perguntou, espontaneamente: "Vocês são da Vera Cruz?"

O pescador fazia menção, no caso, à Companhia de Cinema Vera Cruz, empresa cinematográfica brasileira dos

anos 1950, responsável por grandes sucessos e boa parte da produção da época, gravada com altos orçamentos e numerosa mão de obra. Segundo me lembro do causo narrado por meu professor, aquele senhor que o abordara contou que tinha sido laboratorista da Vera Cruz anos antes, em que se mudara para São Paulo em busca de emprego. Com o fim da companhia após alguns anos de sucesso, o trabalhador ficou mais um tempo na cidade grande até retornar para a cidade natal.

Paulo Pereira contou esse causo no curso de jornalismo para defender a tese da importância de uma indústria cinematográfica no Brasil. Para conseguir manter o ritmo de produção que pretendia à época, a Vera Cruz precisou capacitar uma grande leva de profissionais para as mais diversas áreas, incluindo laboratoristas como aquele pescador. A descontinuidade da Companhia, entretanto, expulsou aquele trabalhador do cinema como uma profissão. Quase toda a ca-

pacidade instalada da Vera Cruz acabou se perdendo, exceção feita a alguns profissionais que se mantiveram entre uma e outra retomada do incerto mercado audiovisual brasileiro.

Esse parêntese que abri na história que venho contando é justamente para comentar que fazer cinema junto com a comunidade é uma grande oportunidade para encontrar pérolas como a deste pescador, ex-laboratorista de cinema, ou a do vendedor de sucata que fornece matéria-prima para diretores de arte. Tivéssemos uma indústria cinematográfica perene ao longo de décadas, haveria muito mais pessoas envolvidas em alguma ocupação da cadeia produtiva.

Envolvimento nas artes

Dentre os vários casos de pessoas com alguma ligação anterior com o universo das artes, por várias vezes ouvi lembranças de teatro na escola ou na

igreja, especialmente na encenação da Paixão de Cristo. Foi numa dessas que uma adolescente comentou que tinha a fórmula perfeita de sangue cenográfico, como relatei anteriormente. A contribuição dela foi fundamental para gravarmos *Morrendo de Estudar*, provando, a propósito, que o sangue de Jesus tem poder.

Todo esse interlúdio vem para dizer que os desafios de produção (cenário, figurino, efeitos especiais etc.) se resolvem com algum diálogo entre os participantes da oficina, que vez ou outra trazem lembranças de alguma outra produção cultural de que fizeram parte. O papel do oficineiro, nestes casos, é, basicamente, organizar as ideias para que todas as pendências de produção encontrem alguma solução plausível dentro do pouco tempo disponível. E, aliás, não parece ser exatamente uma tarefa difícil, considerando que as oficinas viram, neste momento, uma espécie de

gincana em que todos tentam ajudar de alguma forma.

E, neste sentido, é curioso notar alguns padrões que fui percebendo ao longo da trajetória. Em geral, os adultos gostam de se envolver justamente com tarefas mais exigentes da produção: obter autorização para filmar em um lugar privado, arrumar transporte, esse tipo de coisa. Adolescentes gostam de aparecer na câmera, então, em geral, se dispõem a ser atores. Alguns adolescentes, um pouco mais ligados à tecnologia, preferem não aparecer, cuidando mais de bastidores e da edição das imagens. Pré-adolescentes e crianças, por sua vez, costumam preferir a manipulação de equipamentos: abrir e fechar tripé, apertar o botão da câmera, posicionar a câmera para o enquadramento correto etc.

É importante que, neste momento da oficina, o roteiro impresso seja um

grande caderno de notas em que todas as informações relevantes sejam armazenadas ali: enquadramentos, cenas e tomadas já gravadas, decisões de produção, sequências de filmagem e assim por diante. Isso garante que todas as eventuais tomadas de decisão daí para diante estejam embasadas em algum dado e não na memória de alguém, até porque a memória trai. Além disso, um roteiro devidamente anotado e rabiscado é um sinal de vida do filme: quanto mais anotações relevantes registradas ali, mais próximo do fim estamos chegando.

Outra ferramenta crucial de planejamento e execução da oficina é a claquete, um ícone do cinema desde sempre. No caso, minha claquete nas oficinas era uma lousa, na qual inseria informações objetivas como o nome do filme, a cena, o plano e a tomada. Sobre a cena e o plano já falamos bastante: cada um terá um número sequencial, garantindo a plena

rastreabilidade da imagem que está sendo produzida em relação ao roteiro. No entanto, um plano específico dificilmente será gravado apenas uma vez. Isso acontece apenas se for um plano detalhe muito curto e imóvel; ou então o oposto: um plano geral. Em ambos os casos, não há interpretação, o que descarta a necessidade de múltiplas tentativas.

Nas minhas oficinas, em geral, as primeiras cenas são dirigidas por mim. O papel do oficineiro, no caso, é instruir os atores em relação àquela cena específica. Assim, é importante bater um papo com cada intérprete, destacando qual a emoção predominante, sugerindo algum movimento, indicando a direção pela qual devem caminhar, dentre outros detalhes que o olhar externo permite agregar.

Ao longo das gravações, alguns dos oficineiros vão acompanhando este trabalho de direção e começam a to-

mar frente dessa função, enquanto o oficineiro deixa fluir, afastando-se aos poucos e permitindo que os próprios aprendizes revezem entre si.

Estabelecida então a direção da cena, começam as gravações. No caso, a chamada clássica "luz, câmera, ação" dá lugar a "claquete, câmera, ação", uma vez que, por questão de praticidade e orçamento, trabalho apenas com luz ambiente. A primeira tomada de cada cena é, por assim dizer, uma espécie de experimento, onde os atores testam se a fala vai dar certo ou não. Na segunda tomada, em geral, entra a "garantia": como já fizeram algum teste, temos mais confiança em conseguir seguir com a cena. Daí que, se já temos uma tomada de segurança filmada, podemos tentar um terceiro take, desta vez até com alguma dose de exagero. Nas oficinas, costumo pedir aos aprendizes que façam na terceira tomada algo mais intuitivo, que experimentem

algum toque pessoal na interpretação e até extrapolem alguma instrução, se for o caso.

E aí é assim, cada cena, plano e tomada do filme vai deixando de ser um pedaço de papel com uma história imaginada e passa a ter vida. Ao fim das gravações, que geralmente levam dois dias, estamos com o material pronto para voltar ao computador e fazer o tão aguardado trabalho de edição das imagens.

A sala de montagem

Elipse é um recurso de linguagem usado em contação de histórias, na literatura, no cinema e em qualquer narrativa temporal em que é preciso ganhar tempo para manter o ritmo e fixar a atenção da audiência. Pense, por exemplo, que, num filme de investigação, podemos ver o detetive protagonista que precisa entrar clandestinamente em uma cena de um crime para coletar provas e desvendar o esquema de policiais corruptos. Em algum momento, nos fundos do prédio em que se dá o roubo, ele localiza uma porta de serviço por onde funcionários entram e saem passados uniformizados. Há um corte e, quando damos conta, vemos o detetive dentro do prédio, à espreita, vestido com o mesmo uniforme de serviço que vimos na cena anterior. Intuitivamente, nós, espectadores, entendemos que algo se passou entre ela ter

avistado a porta dos fundos e ela estar dentro do prédio. Esta passagem foi omitida intencionalmente, seja para ganhar tempo, seja para ganhar intensidade, seja porque estamos no cinema e não na vida real — que, aliás, é bem mais chata.

Esse adendo é só para comentar que também teremos uma curta elipse na história que venho contando. Vamos considerar que as gravações aconteceram e que estamos com todo o material registrado disponível no cartão de memória, pronto para ser transferido ao computador.

Novamente em roda, com os aprendizes diante da tela conectada ao computador (seja um projetor ou uma televisão suficientemente grande para o grupo enxergar tudo), vamos começar o processo de preparação para montagem de nosso filme. Lembra que eu comentei lá no começo que eu dizia aos aprendizes

que o melhor software de edição era o bloco de notas? Pois bem, eu não estava mentindo, mas acontece que precisamos, de fato, de um editor de vídeos propriamente dito. E esta é mais uma oportunidade para discutirmos assuntos mais amplos e desconstruir algumas visões do senso comum a respeito dos softwares comumente mais usados.

Isso porque, desde as primeiras atividades da Viraminas, venho usando software livre nas tarefas que envolvem o uso de computador — desde a fotografia ao áudio, passando pela foto e pelo desenho vetorial. Essa escolha passa por uma decisão política, mas também envolve aspectos técnicos, que muitas vezes são mais vantajosos se levadas em conta as características dos softwares proprietários que nos são empurrados pelas grandes empresas monopolistas como Microsoft e Adobe.

Dizendo de uma forma muito resumida, o software livre é aquele em que o código-fonte é aberto e mantido por uma comunidade de entusiastas, entre profissionais e voluntários. Por assim dizer, o código-fonte é a "receita" por trás daquilo que vemos na tela, ou seja, é uma série de instruções que diz ao computador o que fazer quando um usuário pede para tocar um áudio, recortar uma foto ou listar os arquivos em uma pasta, por exemplo. Nem sempre, esse código-fonte é aberto, ou seja, não pode ser acessado por ninguém de fora da empresa que o escreveu, tornando-se segredo industrial.

Mas qual é o problema disso? Há alguns, a começar pela segurança. Hoje em dia, não parece haver dúvidas de que nossos celulares nos espionam. Basta passar alguns minutos conversando sobre mortadela defumada e nossas redes sociais começarão a torpedear com uma série de propagan-

das de mortadela. Isso só é possível porque, em algum lugar dos softwares que rodamos no celular, algum programador inseriu comandos para nos espionar em nossas conversas para nos direcionar propaganda.

Em uma escala macro, esse poder de espionagem é uma fonte gigantesca de dados pessoais, que permite antever, direcionar padrões de consumo e até mesmo opções de política e ideologia. Caso os softwares que rodam em nossos dispositivos fossem de código aberto, um grupo de programadores poderia muito bem identificar e desativar as linhas que mandam os aparelhos nos espionar, por exemplo.

Uma outra questão muito grave é a dependência tecnológica — e isso nos afeta mais diretamente quando falamos sobre edição de vídeo.

Durante muitos anos, as empresas

competiram entre si na tentativa de estabelecer padrões de uso em diversas áreas que estão sendo informatizadas. Pensemos que alguns padrões hoje consolidados como o USB, o HDMI, o MP3, o MP4, o JPG (e assim por diante) não foram estabelecidos por acordo entre fabricante de equipamento e programas de computador. Eles foram conquistados após intensas disputas de mercado, com sabotagens, aquisições forçadas, incursões judiciais e falências de empresas. Em geral, as empresas não ligam para oferecer a melhor solução aos usuários, mas sim aquelas que lhes garanta *royalties* e que aprisione os consumidores a seus produtos.

Os desenvolvedores de software livre, entretanto, não ligam para isso. O que geralmente move os desenvolvedores e grupos de programadores é justamente o desejo de quebrar o segredo industrial das empresas monopolistas e permitir que qualquer

usuário possa usar seus equipamentos sem pedir permissão a ninguém. Isso traz consequências práticas aos usuários finais dos softwares: no caso, nós.

Um exemplo disso vem na reciclagem de computadores antigos. Há vários relatos na internet de notebooks que deixaram de funcionar porque não há mais disponibilidade de atualizações do Windows. No entanto, usuários com pouca experiência tiveram sucesso ao instalar versões atualizadíssimas do Linux nessas máquinas, ressuscitando-as para tarefas mais leves. Com isso, conseguimos combater o que se chama de obsolescência programada, quando as empresas monopolistas determinam um ciclo de vida mais curto para seus produtos, de forma a estarmos sempre consumindo.

Para fechar esta pequena lista de vantagens do software livre, temos a

questão da compatibilidade. Considerando que há dezenas de formatos de vídeo (MP4, AVI, MOV, MJPEG, GIF, RAW e por aí vai), partamos aqui do princípio de que nem sempre os softwares proprietários (aqueles mantidos pelas empresas) têm interesse em oferecer suporte a todos eles, seja por questão financeira (pagar menos royalties) ou comercial (tornar os consumidores dependentes de seu formato). No mundo do software livre, o usuário fica com a certeza de que os desenvolvedores têm interesse em que cada um use os aplicativos que bem entender. Isso significa que os desenvolvedores trabalham em conjunto para desconstruir as barreiras impostas pelos monopólios. É por isso que meu editor de vídeo favorito, o Kdenlive, é compatível com o quíntuplo de formatos que os concorrentes de empresas monopolistas.

Creio que esta curta defesa seja sufi-

ciente para defender o uso de softwares livres nos projetos voltados à comunidade. No caso das oficinas de cinema trash, considero que um computador com sistemas GNU/Linux atualizado e capacidade razoável de processamento seja suficiente para dar conta da edição em grupo.

O editor de vídeos

O Kdenlive, este aplicativo de edição de vídeo mais completo do ambiente livre, cumpre com folga o papel didático que precisamos nas oficinas. O software segue o padrão consolidado que se convencionou chamar de edição não-linear. Isso significa que o filme não será montado em uma única pista, mas em algumas pistas de vídeo, que podem se sobrepor, para dar vida ao produto final.

Em outras palavras, a interface do programa tem uma linha do tempo, em que o editor pode posicionar os

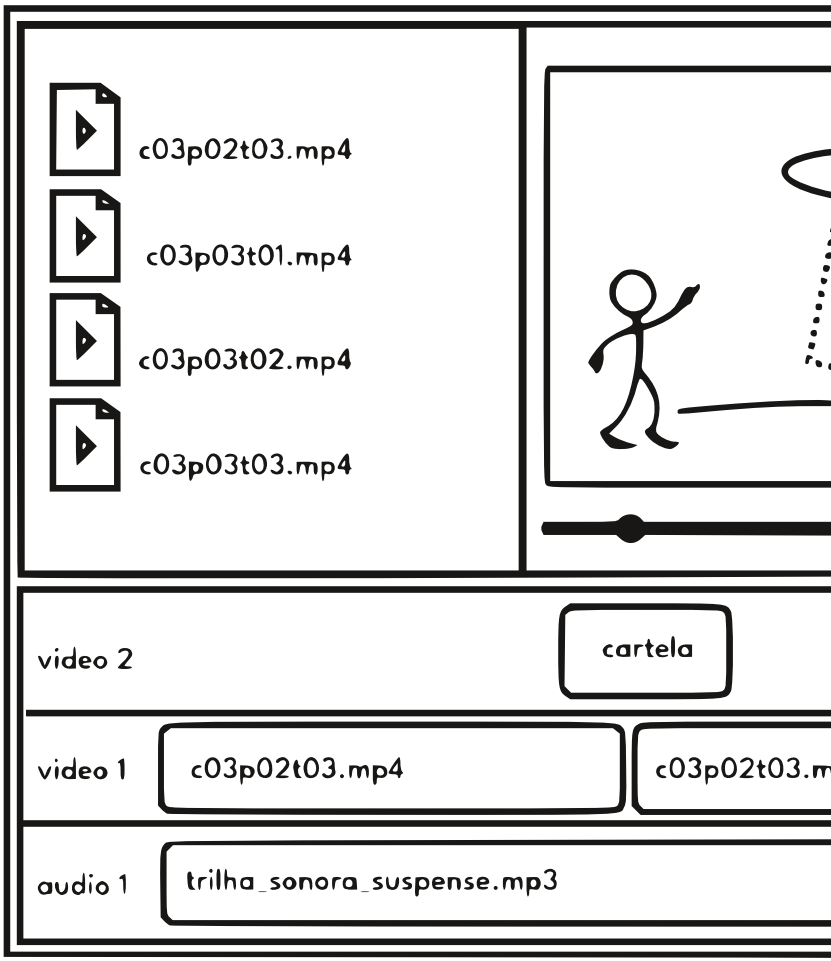
pequenos pedaços do filme conforme o momento em que quer que aquele trecho apareça. Vamos chamar esses pequenos pedaços de *clipes*. Assim, nossa linha do tempo vai sendo preenchida pelos clipes conforme vamos posicionando-os ao longo da linha do tempo.

Para isso, temos nossa *biblioteca* de clipes, uma espécie de pasta em que reunimos todos os arquivos de vídeo gravados ao longo das oficinas. Então, vamos arrastando os clipes da biblioteca para a nossa linha do tempo, e é assim que o filme começa a tomar forma. Como, nas oficinas, este processo é feito à vista de todos, inclusive com a participação de voluntários no computador, cria-se um ambiente de muita descoberta e experimentação.

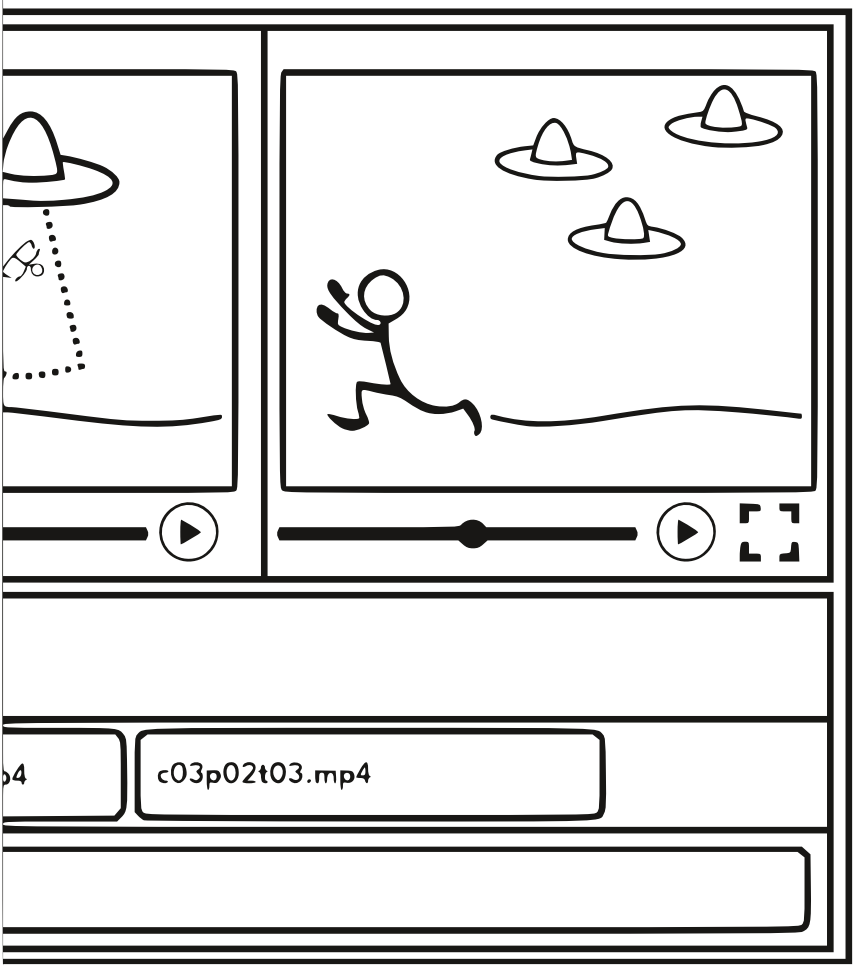
Evidentemente, entretanto, que os clipes não se organizam automaticamente na biblioteca do software de

edição. Antes de sair distribuindo os trechos de vídeo, é preciso organizá-lo em nossa biblioteca, o que pode ser feito de forma bem rápida se todo o processo anterior tiver sido bem feito. Isso porque podemos conseguir rapidamente identificar de qual cena e plano estamos falando a partir da claquete. Esta, por sua vez, vai aparecer como a primeira imagem do clipe, assim que ele for aberto no monitor de pré-visualização ou mesmo no navegador de arquivos do sistema, onde é possível ver a miniatura, que será justamente a claquete. Daí que podemos renomear os arquivos com nomes sugestivos, como cena01plano03tomada02.mp4, ou, para simplificar, c01p03t02.mp4. Adotando o mesmo critério para os demais arquivos de vídeo, em questão de poucos minutos temos todo o material pronto e incrivelmente fácil de manipular no editor de vídeo.

Ficamos, agora sim, com a aguardada



Simplificação da interface de um software de edição não-linear.
No alto, a biblioteca de clipes e os monitores de clipe e do projeto.



Na área inferior, a linha do tempo com três trilhas, sendo duas de vídeo e uma de áudio, onde os clipes são organizados.

tarefa de colocar as tomadas em ordem na linha do tempo. É um trabalho igualmente divertido e criativo, pois vários momentos marcantes da escrita do roteiro e das gravações vão sendo rememorados pelos aprendizes. Além disso, alguns aprendizados do momento anterior começam a fazer mais sentido, à medida que a edição avança e o que era até então abstrato começa a ganhar concretude. Por assim dizer, a montagem do filme no editor é uma etapa de fixação do conhecimento produzido nas fases anteriores da oficina.

Dessa forma, o que temos nesses momentos finais é nada menos de que uma celebração de todo o processo da oficina. Todos os participantes mais engajados e com maior capacidade de vislumbrar as etapas posteriores logo do começo da oficina de planejamento começam a reconhecer o efeito positivo de ideias que tiveram durante a pré-produção. Esse ti-

po de situação mexe com a autoestima e empodera os participantes, que passam a acreditar mais na capacidade criativa e no processo de planejamento como parte essencial da produção audiovisual.

Como celebração, entretanto, dificilmente é possível superar a projeção do vídeo pronto. É um momento que, sempre que possível, deve ser encaixado na programação da oficina. É quando os aprendizes podem convidar parentes e amigos para assistirem o produto. É também o momento em que os participantes podem relatar a experiência aos convidados, explicar os motivos da exibição e, como diretores e atores de verdade, defender o filme que estará na tela.

No fim das contas, o saldo de uma produção coletiva nestes moldes é uma empolgação que invariavelmente toma conta do grupo participante.

Ao longo dos últimos 15 anos, executei estas oficinas em contextos territoriais, sociais e educacionais muito variados. Mas, indiferente às especificidades de cada contexto, o resultado comum é a vontade de seguir produzindo, debatendo e assistindo cinema.

E, para fazer valer a empolgação de querer produzir sempre mais, encerro este relato para deixar, em seguida, um manifesto que vai além das técnicas, práticas e causos que explorei nestas páginas. As oficinas não se encerram como um fim em si próprio, mas como início de trajetórias mais amplas de mobilização popular pelas artes e pela cultura.

Manifesto final

Roteiros, cenas, enquadramentos, cortes, transições. Uma série de pequenos elementos do que comumente chamamos de linguagem cinematográfica. Fizemos juntos um esforço de compreender, a partir de abordagens acessíveis, o que são estes e tantos outros recursos para gravação de um filme em contextos de comunidades. Para fechar essa conversa, que espero ter agradado aos leitores tanto quanto a mim, queria reforçar algo que tenho dito ao longo de tantas linhas e páginas: fazer oficinas para amadores e curiosos não se resume a ensinar cinema em si. É algo mais amplo, digno e profundo. Me refiro à disputa pelo direito à imaginação.

Pode parecer que estamos tratando de algo idílico, ameno, ingênuo. O mundo se acabando entre explosões de bombas e desastres climáticos e

nós falando sobre imaginação, fantasia, ficção? Pois é justamente sobre isso que tanto precisamos conversar.

No sistema protofascista que insiste em voltar e se arraigar em nosso cotidiano, somos relegados insistentemente à função ingrata de meros trabalhadores braçais — ainda que mascarados por ocupações supostamente criativas e inspiradoras. Assim, acordando cedo e dormindo estafados física e mentalmente, seguimos enriquecendo ainda mais aqueles que nasceram no berço de ouro das benesses historicamente construídas à base da exploração.

Da parte de quem comanda, manter-nos nesse loop infinito de trabalho incessante e desgastante exige todo tipo de violência. Daí constante incitação ao ódio contra grupos sociais minorizados, que, por sua vez, justifica golpes de estado, genocídios, negacionismos e abandonos sociais.

Acuados, ficamos na sensação de impotência e de gratidão pela mera sobrevivência.

Tal situação permite uma variedade de perversidades contra os trabalhadores. Fica parecendo que o mundo é assim porque sempre foi. Tudo tornou-se natural. Só é possível aquilo que já está dado. Nosso horizonte se resume a um muro de pedra e concreto erguido diante de nós.

Na verdade, entretanto, tal cenário não é definitivo, muito menos intransponível. Sempre há brechas, por mais complexo que seja identificá-las e transitar por elas. Como vamos saber se elas existem se sequer temos tempo para pensar? Sim, uma vida digna para trabalhadores passa, necessariamente, pelo tempo livre para se fazer o que bem entender.

Daí que tempo livre não será uma dádiva generosa das forças econômi-

cas e políticas conservadoras que regem o mundo. A história mostra que as conquistas de dignidade vêm apenas pela via das lutas dos trabalhadores.

De certa forma, quando falamos em motivar as pessoas para contar histórias, estamos falando de imaginar um mundo diferente do que é hoje. Não fazemos filmes sobre invasões alienígenas simplesmente porque gostamos de contemplar o céu. Não escrevemos roteiros sobre histórias de amor porque somos românticos inveterados. Não escrevemos histórias de travessias porque admiramos as paisagens. Podemos até curtir as imagens em movimento pela beleza que nos impressiona, e é até desejável que o façamos.

Porém, qualquer que seja a história que imaginemos, falamos sobre ciúmes, inveja, traição, desprezo, medo, ansiedade, empolgação, superação.

Tratamos, em maior ou menor grau, com mais ou menos profundidade, sobre dilemas humanos. Em geral, falamos sobre poder. E falar sobre poder nos faz pensar em formas de desconstruí-lo. Daí a relevância de espaços de imaginação, de pensamento abstrato, de criação ficcional que nos transporte para além da concretude na qual estamos imersos.

Não existe projeto como as oficinas de audiovisual que eu descrevi sem políticas públicas de cultura. E o ponto que quero defender, para fechar esse relato, é que uma política pública de qualidade não é aquela que faça arte por fazer — mas, sim, aquela que permita criticar e repensar o mundo a partir do contato com as linguagens artísticas. Isso não significa necessariamente reunir a comunidade para discutir utopias revolucionárias (por mais interessante que possam ser). Num mundo tão sufocante, qualquer pequena porta

que se abre para a imaginação é um começo.

Não por acaso, o desejo da classe trabalhadora por uma vida de qualidade e com direitos que extrapolam a mera sobrevivência é sempre solapado por argumentos catastróficos, quase apocalípticos. O mais batido nos dias de hoje é o excesso de gastos públicos. Qualquer menção a investimentos em cidadania é sempre rechaçado pela justificativa de que o orçamento público está saturado.

É um grande mentira. O que se convencionou chamar, nos últimos, de teto de gastos é, na prática, uma laje de gastos. A laje abriga as pessoas que estão embaixo, mas também permite que alguns subam e fiquem sobre ela. É exatamente assim que funciona no caso do orçamento público brasileiro: uns poucos tem o privilégio de manter-se por cima da laje dos gastos. Aos demais, a disputa inglória

pelas migalhas e gratidão pelo mínimo.

As lideranças da cultura precisam brigar para desconstruir estas e tantas outras barreiras que impedem a existência de uma política pública de verdade para a área. Em paralelo, seguiremos lutando pelos direitos dos trabalhadores em prol de uma vida digna, com horizontes ampliados e criticidade aguçada. Com pequenos e grandes gestos, caminhamos sempre.

Leituras

Da criação ao roteiro, de Doc Comparato. São Paulo: Summus, 2022.

Educação como prática da liberdade, de Paulo Freire. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

Imagens do Movimento: Introduzindo ao cinema, de Paulo Antonio Pereira. Rio de Janeiro: Vozes, 1981.

Manual do Roteiro, de Syd Field. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

Saneamento básico, o filme. Roteiro de Jorge Furtado. Disponível em casacinepoa.com.br.

Livro composto nas fontes Libre Baskerville e League Spartan, com textos em Fira Mono para os roteiros.

Diagramado no software Scribus 1.6.5.

Miolo em papel offset 90g.
Capa em papel Supremo 250g.

Tiragem impressa: 200 exemplares
Impressão: Artes Gráficas Formato Ltda.

Criado por uma mente neurodivergente. Viva o hiperfoco.