

TAVARES, Paulo Roberto; GUERRA, Raquel. **Projeto Cinema Frankenstein e a produção do média-metragem Portão Fechado**. Santa Maria: UFSM. Pesquisadores no Grupo de Pesquisa CINECIRCO/CNPq. Bolsista PIBIC e Orientadora. Curso de Licenciatura em Teatro da UFSM.¹

RESUMO

Este texto aborda o desenvolvimento do projeto de pesquisa "Cinema Frankenstein: Criação e Desenvolvimento de Roteiro". O objeto de pesquisa é um dispositivo baseado nos seis elementos utilizados para narrar uma história: tempo, espaço, personagem, objetivo, conflito e ação, que são estruturados através do jogo TEPOCA. O jogo mistura elementos díspares, visando organizar e formular coletivamente as bases para a criação e o desenvolvimento de uma narrativa, possibilitando a escrita de argumentos e roteiros audiovisuais.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Roteiro; Escrita

ABSTRACT

This text discusses the development of the research project "Cinema Frankenstein: Creation and Development of Screenplay". The research object is a device based on the six elements used to tell a story: time, space, character, goal, conflict and action, structured through the TEPOCA game. The game mixes disparate elements, it aim to organize the bases for the creation and development of a narrative, allowing the writing of arguments and audio-visual scripts.

KEY WORDS: Cinema; Screenplay; Writing

De onde surgem as ideias para a escrita de uma narrativa audiovisual ou para qualquer outra forma de narração? Sobre essa questão, muito já foi dito, pelos mais diversos autores, e as respostas de praticamente todos são basicamente as mesmas. Não que as ideias sejam geradas da mesma forma. Lógico que não, cada criador de histórias ou fábulas tem seu processo criativo, mas é comum entre os autores afirmarem que uma boa ideia ficcional ou documental vem de todo e qualquer lugar, de uma situação, de um sonho, de uma notícia de jornal ou simplesmente aparece na mente do narrador que a

¹ Paulo Roberto Tavares é cineasta e arte-educador, foi co-fundador da organização TV OVO, em Santa Maria -RS. Atualmente desenvolve projetos voltados a criação e elaboração de roteiros. Raquel Guerra é professora na Universidade Federal de Santa Maria, onde desenvolve projetos relacionados a pedagogia do teatro e suas aproximações com outras linguagens como o Circo e o Audiovisual. O projeto foi desenvolvido junto aos programas institucionais PIBIC/CNPq, FIPE e PROLICEN.

propõem. Flávio de Campos², um de nossos autores de referência é taxativo e afirma:

Acontece assim com as estórias. Elas também estão no ar, no mar, nos campos, nas ruas, nas praças da cidade, na sua casa, nos jornais em cima da mesa, na sua memória, no seu imaginário e por aí tudo. São estórias de naturezas e universos diferentes, ouvinte, leitor ou espectador diferentes, mas são estórias a vagar, a pedir para você narrar. (CAMPOS, 2011, p. 19)

Nossa pesquisa não visa se deter sobre o “como surge as ideias”, mas propor uma forma de estímulo e provocação ao surgimento de ideias narrativas. Sabemos e não queremos que essa proposta seja a melhor e mais eficiente forma de criação, mas nos dispusemos a propô-la, pesquisa-la e experimentá-la. Queremos que seja encarada como um desafio de criação. Não como um método infalível, mas como uma opção a ser considerado por quem se aventura a dar os seus primeiros passos, ou mais um passo, no fascinante trabalho de imaginar, construir e organizar uma fábula e que tenha o intuito de transforma-la em narrativa audiovisual. Seja na forma de mera sinopse ou argumento, ou até mesmo em forma de um roteiro final pronto e acabado prestes a seguir o seu percurso de produção e realização, até surgir ou despontar como obra cinematográfica.

Em suma, nos dispomos a provocar e desafiar diferentes grupos para a imersão no processo de experimentação do ato de criar ideias audiovisuais coletivamente. E desta forma, contribuir para a desmitificação da criação e desenvolvimento da escrita criativa de argumentos e roteiros para obras fílmicas ficcionais. Não importa se essa obra ganhará a estrada, visitando diferentes telas, grandes ou pequenas salas de projeção. Ou se for concebida para habitar e povoar os *sites* e redes *on-line*, ou se for para mero deleite pessoal ou familiar. Enfim, o que realmente nos instiga é saber que há possibilidades de estimular, provocar e desafiar o ato da criação audiovisual. É neste lugar de estímulo à criação da escrita audiovisual que o Projeto Cinema Frankenstein, tema deste artigo, está inserido como pesquisa e desenvolvimento de práticas artísticas e pedagógicas com o Cinema, dentro de fora da escola.

² Flávio de Campos (1948 -) nasceu no Rio de Janeiro, formado em letras e mestre em Artes Dramáticas, é professor de teatro e roteiro, roteirista e consultor (*script doctor*) na TV Globo.

1 Cinema, filme, audiovisual

Em nossa pesquisa, consideramos os vocábulos “cinema”, “filme” e “audiovisual” como sendo similares, mas em alguns aspectos ressalvamos suas peculiaridades.

Para muitos, cinema é um local, uma sala grandiosa, que possui muitas cadeiras, uma tela branca e equipamentos de som, onde assistimos filmes. Mas como diz Jean-Claude Bernardet³, cinema é “um complexo ritual” que “envolve mil e um elementos diferentes”. Ele vai além e afirma que cinema é uma linguagem que “não se desenvolve em abstrato, mas em função de um projeto” que possibilita a “criação de estruturas narrativas” relacionadas com a noção e a exploração do espaço e do tempo (BERNARDET, 2006, p. 9, 32, 33).

Outra definição básica de cinema é a de Carlos Gerbase⁴ que considera que “filme é qualquer sequência de imagens em movimento com som sincronizado que conta uma história”, mas complementa que cinema também é “linguagem, tecnologia, profissão ou ofício, arte e mecanismo de intervenção social”. (GERBASE, 2012, p. 24).

Em suma, do nosso ponto de vista, cinema e/ou audiovisual é um campo de produção de um conhecimento específico, que pode ser definido como arte, como linguagem ou como técnica, que permite ao ser humano explorar suas capacidades cognitivas dando vazão a sua criatividade e a possibilidade de expor e compartilhar ideias e visões de mundo. O que equivale a dizer que, para se fazer cinema, há a necessidade da pré-disposição para a criação, ou seja, disposição para experimentar o processo da invenção.

2 Criação e Invenção

Tendo como pressuposto que cinema é criação e/ou invenção, e que a pesquisa se interessa pelos processos de criação de roteiros, tomamos as palavras de Mary Shelley⁵, autora do romance de terror gótico “Frankenstein ou

³ Jean-Claude Bernardet (1936-), natural da França, reside no Brasil desde seus 15 anos e atual como professor de história do cinema brasileiro na Universidade de Brasília e na Universidade de São Paulo.

⁴ Carlos Gerbase (1959-) nasceu na cidade de Porto Alegre, é jornalista, roteirista e diretor de filmes, Doutor em cinema pela Universidade Sorbonne Nouvelle-Paris 3 e professor na PUC do Rio Grande do Sul.

⁵ Mary Shelley (1797-1851), escritora e romancista britânica.

o Moderno Prometeu” (1818). Quando comenta sobre a origem de sua obra e o seu processo criativo de escrita literária, ela nos revela e faz compreender o que está implicado no ato de criar e inventar.

[...] Inventar, deve-se admitir humildemente, não consiste em criar algo do nada, mas sim do caos; em primeiro lugar, deve-se dispor dos materiais; pode-se dar forma à substância negra e informe, mas não se pode fazer aparecer a própria substância. Em tudo o que se refere às descobertas e as invenções, mesmo àquelas que pertencem à imaginação, lembramo-nos continuamente da história do ovo de Colombo. A invenção consiste na capacidade de julgar um objeto e no poder de moldar e arrumar as ideias sugeridas por ele. (SHELLEY, 2017, p. 10).

Essa ideia de Shelley, de reunir materiais a partir do caos, julgar, moldar e reorganizar as ideias está diretamente associada aos procedimentos pesquisados e propostos no Cinema Frankenstein, um dispositivo de criação e de desenvolvimento de escrita coletiva de roteiros audiovisuais, mas que também pode ser adaptado a qualquer outra linguagem artística ou narrativa. A proposta será melhor elucidada nas sessões seguintes deste artigo.

Em relação ao processo de criação de roteiros cinematográficos, precisamos considerar, no mínimo, seu contexto de escrita literária, a materialidade do roteiro escrito, e seu processo de escrita cinematográfica, a materialidade do produto audiovisual em si. Quando abordamos anteriormente a citação de Shelley (2017) trouxemos uma reflexão da autora sobre o processo da criação literária. No entanto, como reflexão, suas palavras podem muito bem ser estendidas a qualquer campo de criação.

Agora vejamos o que diz, sobre o seu processo criativo cinematográfico, o russo Dziga Vertov⁶, que, ao defender um cinema de montagem no seu segundo manifesto “Kinoks: Uma Revolução”, sugere que a criação cinematográfica se realize no ato da filmagem e montagem:

Eu sou o cine-olho.
Eu crio um homem mais perfeito que Adão. Eu crio milhares de pessoas diferentes a partir de esboços e de esquemas previamente concebidos.
Eu sou o cine-olho.
De um pego as mãos, mais fortes e mais ágeis; de outro eu pego as pernas, mais esbeltas e rápidas; de um terceiro, a mais bela e expressiva cabeça – e pela montagem eu crio um novo homem, um homem perfeito. (VERTOV, 1923 apud JÚNIOR⁷, 2009, p. 33)

⁶ Dziga Vertov (1896-1954) é o pseudônimo do cineasta e teórico russo Denis Abramovich Kaufman.

⁷ Carlos Pernisa Júnior, professor associado na Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora e organizador do livro “Vertov: o homem e sua câmera”.

Nos processos de criação, tanto de Vertov quanto no de Shelley, há um ponto em comum. Vertov utiliza uma variada gama de materiais de arquivos fílmicos que documentam a diversidade cultural e social da União Soviética nas primeiras décadas do século XX, explorando, como dispositivo de criação e elaboração fílmica, distintos recortes da realidade e diferentes pontos de vistas de uma sociedade multifacetada, para compor suas narrativas. Os dois autores não partem do nada. Partem de algo que já existe ou que já foi vivenciado ou experimentado. Buscam no universo que os circunda elementos que dão bases as suas criações. É a partir das suas observações, apreensões e compreensões de mundo que surgem as suas ideias criativas. São das misturas, sejam elas homogêneas e/ou heterogêneas, que fizeram surgir o novo em suas narrativas. Nos revelam que antes de construir algo que dê liga, com consistência, coerência e lógica, há a necessidade de estabelecer e construir o caos.

Criar ou inventar requer uma pré-disposição para o novo. Uma abertura para enxergar coisas além do óbvio. É necessário ir além do que já está estabelecido. É jogar com as possibilidades. Não basta catar e amontoar elementos, sejam eles subjetivos como ideias, divagações e opiniões sobre o mundo; ou concretos, como objetos, pessoas e fatos. É necessário catalisar e combinar hipóteses capazes de estabelecer o caos e a partir disso construir um possível e novo universo ficcional. Um universo recortado, remontando, reorganizado e moldado a partir de fagulhas criativas. Dessa forma, para o processo criativo aqui estudado, o caos e a desarmonia aparente proporcionam as bases para o ato de inventar e/ou criar uma nova fábula.

É com esse pensamento que propomos pesquisar o dispositivo Cinema Frankenstein, como um método de criação e de desenvolvimento de roteiros. O nome é uma referência a obra escrita por Mary Shelley, que narra a desventurosa e trágica odisseia do personagem Victor Frankenstein, que dedica a sua existência a uma obsessão, a criação de um ser vivo. Após criado, este ser sente-se abandonado e, devido as suas feições físicas, é obrigado a viver solitário, se revelando horrendo e cruel. Assim como na obra de Shelley e na proposta criativa de Vertov, o Cinema Frankenstein, trabalha com o estabelecimento do caos e na sua reorganização para desafiar grupos a experimentarem a criação e o desenvolvimento de novas obras ficcionais.

Compreendendo que Cinema Frankenstein é um dispositivo de criação de fábulas, que podem ser transcritas em roteiros, fase inicial da realização de uma obra cinematográfica, convém refletirmos sobre a conceituação do termo dispositivo. Começamos com a reflexão de Agamben. Ele divide o que é “existente” em dois grandes grupos genéricos ou classes: as substâncias, que são o conjunto dos seres vivos, e o restante são os dispositivos. Ainda propõem que “entre os dois, como terceiro, os sujeitos. Chamo sujeito o que resulta da relação e, por assim dizer, do corpo-a-corpo entre os viventes e os dispositivos”. (AGAMBEN, 2015, p. 13)

Para chegar a esta classificação, Agamben revisita o pensamento de Foucault.

[...] "dispositivo" [...] parece se referir a disposição de uma série de práticas e de mecanismos (ao mesmo tempo linguísticos e não-linguísticos, jurídicos, técnicos e militares) com o objetivo de fazer frente a uma urgência e de obter um efeito.

[...] Comum a todos esses termos é a referência a uma oikonomia, isto é, a um conjunto de práxis, de saberes, de medidas, de instituições cujo objetivo é de administrar, governar, controlar e orientar, em um sentido em que se supõe útil, os comportamentos, os gestos e os pensamentos dos homens. (AGAMBEN, 2005, p. 11-12)

Desta forma, entendemos que dispositivo é um termo abrangente que pode orientar e conduzir uma série de práticas, conhecimentos e saberes. Vejamos: pode se referir a mecânica do uso dos objetos, ferramentas e todo tipo de manufatura criada para facilitar a vida dos seres vivos, no nosso caso, os seres humanos. Aqui, o termo sugere um sentido tecnológico; também pode ser aplicado ao conjunto de leis e normas que regem a vida em sociedade e que ordenam e permitem a existência de um sistema de poder. Agora temos um significado jurídico; ainda pode ser empregado como uma estratégia que auxilia no planejamento e execução de um determinado estratagema, plano ou projeto. Podemos dizer que esta aplicabilidade tem conotação militar. Cabe, então destacar o que é para Agamben um dispositivo:

[...] chamarei literalmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. (AGAMBEN, 2005, p. 13).

Com base nesta definição, não parece difícil perceber que o audiovisual, como linguagem e como técnica, é um dispositivo que opera em nossa sociedade, sobretudo dada a infinidade de contextos associados a ele, como entretenimento, trabalho, educação, cotidiano, etc., de modo que ele influencia, determina e/ou espelha o comportamento dos indivíduos na sociedade.

Também convém dialogar com Consuelo Lins que nos traz a reflexão sobre “o filme-dispositivo” usado no contexto da produção e realização de documentários contemporâneos brasileiros. O “filme-dispositivo” se refere a “um artifício ou protocolo produtor de situações a serem filmadas” e “a criação de uma “maquinação”, de uma lógica, de um pensamento, que institui condições, regras, limites para que o filme aconteça”. (LINS; MESQUITA, 2008, p. 56). Ela também nos aponta um esclarecedor significado para o termo ao qual estamos investigando:

[...] De toda maneira, “dispositivo” é [...] um procedimento produtor, ativo, criador – de realidades, imagens, mundos, sensações, percepções que não preexistiam a ele.

[...] No caso dos dispositivos artísticos, trata-se de sistemas diferenciados que estruturam experiências sensíveis, a cada vez de modo específico. (LINS, 2007, p. 46)

Estas orientações que nos trazem Lins e Mesquita (2007), são muito significativas para o que se propõe o Cinema Frankenstein, pois navegam no mesmo universo: o mundo da criação audiovisual. Elas referenciam seus pensamentos em consonância com os elementos característicos do cinema. Embora abordando o gênero documental, cremos que o que citam é também possível de ser aplicado para a criação ficcional. Cinema ou qualquer outro meio narrativo que usa a fábula como matéria prima de sua argumentação, tem a necessidade de criar ou supor novas “realidades, imagens, mundos, sensações, percepções” que poderão afetar ou produzir empatia e aproximação com o seu público interlocutor.

Voltando ao sentido do dispositivo, o que nos interessa, é a concepção de ser um mecanismo que permite dar o *start* no processo de elaboração de uma ideia fílmica, ou peça de teatro, história em quadrinhos, ou outra fábula qualquer. Não levando em conta, o meio físico que será utilizado para a concretização desta. Mas, compreendendo que é um caminho possível de trilhar. Tendo consciência, que este caminho não garante a chegada em um

ponto determinado, nem a utilização de melhor percurso, mas aponta um caminho possível, que pode ou não nos levar ao destino almejado, ou melhor, ao nosso objetivo fim, a criação e o desenvolvimento de roteiros.

Trabalhamos com a ideia de dispositivo como mecanismo, artifício que permite a realização de algo. Compreendemos que nenhum mecanismo é neutro e que ele opera, de uma forma consciente ou inconsciente, na definição de padrões e condutas sociais. No caso da pesquisa Cinema Frankenstein, como um dispositivo de criação de fábulas, esperamos que esse dispositivo aja como um provocador, que oportunize o desafio e a liberdade criativa. O que nos interessa é instigar, com os indivíduos participantes de grupos, aos quais o nosso dispositivo é proposto, a imaginar, inventar, criar e desenvolver as suas próprias narrativas ficcionais. Não damos a certeza de alcançar algo de valor, mas apontamos uma possibilidade de inspiração e motivação para trilhar o caminho da criação e desenvolvimento da escrita de argumentos e roteiros. Uma provocação a imaginação.

3 O dispositivo Cinema Frankenstein

Mas afinal, como o processo de criação com o Cinema Frankenstein funciona? Ele parte dos elementos da narrativa, que são encontrados em diferentes autores que orientam a criação de uma escrita narrativa (CAMPOS, 2011; MARTIN, 2003; TOMACHEVSKI, 1978). Convém mencionar que os diferentes autores empregam variações terminológicas, mas na prática convergem para uma organização semelhante de escrita. No caso deste trabalho, mantemos uma correlação entre os elementos que definem o nome do jogo TEPOCA (Tempo, Espaço, Personagem, Objetivo, Conflito, Ação), com os elementos narrativos do *Lead*⁸ jornalístico (GRADIM, 2000), conforme tabela abaixo.

⁸ “Lead é o primeiro parágrafo da notícia e nele o leitor deverá encontrar resposta a seis questões fundamentais: O Quê, Quem, Quando, Onde, Porque e Como”. (GRANDIM, 2000)

FICÇÃO	JORNALISMO
Tempo	Quando
Espaço	Onde
Personagem	Quem
Objetivo	Por quê
Conflito	o Quê
Ação	Como
TEPOCA	3Q + OCP

Figura 1 Tabela Comparativa

Para fins de explicação trataremos dos elementos de modo geral, ainda que, para um estudo aprofundado indicamos que cada autor aborda diferentes aspectos dos elementos e suas inter-relações.

O Jogo TEPOCA tem como pilares os seis elementos que sustentam a escrita de uma narrativa. Seu objetivo é desafiar os participantes a elencarem uma série de possibilidades simples para estes elementos. Por exemplo, se o TEPOCA está sendo jogado por 6 participantes. Cada um deles sugere uma possibilidade para cada um dos elementos. Vamos dar um exemplo de como o jogo operacionaliza nosso dispositivo de criação por meio do processo desenvolvido com o média-metragem *Portão Fechado*.

	Francine	Gabriel	Giani	Franciele	Claudia	Paulo
Tempo	Um fim de semana	20 anos atrás	Sábado à noite	Dia de Chuva	2014	Feriado do Dia da Criança
Espaço	Rodeio	Pátio	Campo	Escola	Cidade Pequena	Corredor da escola
Personagem	Garota	Chaves e Kiko	Tio Zé	Aluna (Joaquina)	Homem	Helena, garoto de 13 anos
Objetivo	Vencer	Jogar (recuperar) Bola	Pegar bastante peixe	Ter melhores notas	Contribuir com povos pobres com luz elétrica p/ quem não pode pagar	Buscar livro para estudar para prova
Conflito	Errar ou acertar	Seu Madruga tomou a bola	Chuva Veneno no açude	Troca de provas	Sem auxílio do governo	Portão Fechado
Ação	Laçar	Jogar	Pescar	Reclamar	Buscar parceiros	Pular portão, ligar para amigo, ir na casa da professora

Figura 2 Tabela do Jogo TEPOCA. Primeiro Momento.

Naturalmente, cada participante sugeriu um TEPOCA que teve uma coerência narrativa e poderia conduzir a uma determinada trama específica.

Na sequência, o grupo foi provocado a misturar estes elementos, de modo que cada jogador teve, na nova estrutura de TEPOCA, apenas uma de suas sugestões. Conforme tabela a seguir:

Personagem	Heleno, 13 anos	Joaquina	Tio Zé
Espaço	Campo		
Tempo	Um fim de semana	Um fim de semana	Um fim de semana
Objetivo	Jogar (recuperar) bola	Vencer	Contribuir com povos pobres com luz elétrica p/ quem não pode pagar
Conflito	Sem auxílio do governo	Portão Fechado	Errar ou acertar
Ações	Reclamar	Buscar parceiros	Jogar

Figura 3 Tabela do Jogo TEPOCA. Segundo momento.

Normalmente o jogo TEPOCA é proposto com foco em um único personagem, no caso o protagonista. No exemplo acima, vemos que o grupo subverteu a regra, e propôs o desenvolvimento da história com três personagens principais. Isso demonstra que o dispositivo não gera um procedimento fechado nem impositivo, pois permite que os jogadores recriem as regras e experimentem novas possibilidades de criação, que redefinem o próprio jogo, através de um processo de escolhas coletivas.

Nesta mistura de elementos díspares, o grupo cria um desencontro de ideias, um estranhamento e conseqüentemente um caos. Com o caos estabelecido, o grupo é estimulado a iniciar um processo de criação coletiva de uma nova fábula. Por mais que, em princípio, tudo pareça fora de ordem e desconexo, com o empenho dos jogadores e o surgimento de uma gama infinita de hipóteses e ligas entre estes elementos, faz surgir ideias novas e possíveis de serem desenvolvidas. O jogo que no princípio parece formatar e aprisionar as ideias, revela-se rico de possibilidades e abre um leque de caminhos para o desenvolvimento de uma fábula, e conseqüentemente, a sua escrita em forma de argumento e/ou roteiro audiovisual.

Como Dziga Vertov propunha no manifesto “Kinoks: Uma Revolução”, e Mary Shelley narrou no seu romance “Frankenstein ou o Moderno Prometeu”, a junção de partes de diferentes corpos, pela montagem e/ou pela costura, causam desordem e caos, mas também podem gerar vida e criar um novo

homem. Eles, em suas obras primas comprovaram esse poder⁹. Espelhado nessas teorias e experiências, a proposta do “Jogo TEPOCA” é estimular, provocar e desafiar cada participante a propor um dos seis elementos necessários a narrativa. Ou seja, um propõe um tempo, outro um espaço, um terceiro um personagem, o quarto um objetivo, o quinto um conflito e o último uma ação. Junta-se assim seis elementos diversos e distintos, que não foram pensados para uma mesma história e monta-se um “monstro”. Desse mosaico de elementos díspares inicia-se o desafio de pensar e construir uma nova história e/ou fábula e conseqüentemente sua narrativa em formato de roteiro audiovisual.

Do jogo TEPOCA até a criação do roteiro, existe um longo caminho, que varia de acordo com o tempo de trabalho disponível p a criação. Pois realizar o jogo em um dia ou em um ano diferencia-se bastante. No caso do exemplo aqui apresentado, o processo com o jogo TEPOCA que desenvolveu o roteiro do Portão Fechado durou aproximadamente 10 meses (de dezembro de 2014 a outubro de 2015) e ocorreu em encontros com dois encontros semanais de três horas, com estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Francisca Weinmann, participantes do projeto Cinema na Escola desenvolvido pela instituição.

Neste processo, a partir da definição do TEPOCA, com os personagens Heleno, Joaquina e Tio Zé trabalhou, o grupo experimentou uma série de etapas para transformar a ideia original em um roteiro. Não iremos nos ater a detalhar estas etapas foram executadas, pois as mesmas são comuns na maioria dos manuais sobre escrita de roteiro. Nos limitaremos a citá-las. Após elencar uma quantidade enorme de incidentes envolvendo um, dois ou os três personagens principais da trama em construção, foram realizados debates sobre as propostas, buscando encontrar um tema e uma premissa para a história.

O próximo passo foi a escrita de uma log line¹⁰, depois a escrita de uma sinopse, depois a organização de uma escaleta¹¹. E por fim o grupo partiu

⁹ Dziga Vertov dirigiu o clássico “Um Homem com um Câmera” (1929) e Mary Shelley escreveu o consagrado “Frankenstein ou o Moderno Prometeu” (1818).

¹⁰ *Log line* é a história contada em uma frase.

¹¹ Escaleta é a organização dos incidentes em uma possível narrativa, que pode ser modificada conforme o desenvolvimento da escrita do roteiro.

para escrever o roteiro coletivamente, obedecendo o formato sugerido por Hugo Moos (1998) no seu livro manual “Como formatar o seu roteiro”. Como resultado da escrita chegamos aos seguintes números: participação de 34 adolescentes e 4 adultos, 8 meses de trabalho, escrita de 28 páginas e 31 cenas divididas em 10 sequências.

Este resultado foi muito maior do que o esperava no início do desenvolvimento do Cinema Frankenstein na escola. Esperávamos a escrita de um roteiro de no máximo 2 a 5 páginas, ocupando o período de um a dois meses, entre escrita e realização. Mas, a vontade dos alunos em desenvolver a história, acabou prolongando o processo e conseqüentemente o seu resultado. Eis as duas primeiras cenas, transcritas na formatação padrão, como exemplo:

1 **EXT. ESCOLA - PORTÃO DE ENTRADA - DIA**

FADE IN

Lugar está vazio. Ouve-se MURMULHO DE CRIANÇAS e cadeiras SENDO ARRASTADAS. HELENO chega afobado e com cara de sono, tenta entrar na escola, mas o portão está fechado. Toca o interfone que está estragado. Tenta ver se há alguém no interior da escola. Alguém passa no corredor da escola e não vê Heleno. Tenta abrir novamente o portão e não consegue. Heleno tira de sua mochila uma régua de metal e BATE COM ELA NO PORTÃO. TIO ZÉ aparece e aproxima-se do portão.

TIO ZÉ
Bom dia. Você poderia ter tocado o interfone.

HELENO
Eu tentei. Mas não tá funcionando.

Tio Zé verifica se o interfone realmente não funciona.

TIO ZÉ
É, estragou. Em seguida conserto.

Pega um grande molho de chaves, que traz pendurado na cintura, seleciona uma chave e abre o portão.

TIO ZÉ
Vem! Vamos para Direção!

2 **EXT. ESCOLA - CORREDOR - DIA**

Heleno sai da sala da direção e, acompanhado pela DIRETORA, vai em direção a sala de aula.

Figura 4 Fragmento do roteiro Portão Fechado

Elencamos os processos desenvolvidos até chegar na produção do filme Portão Fechado: criação e desenvolvimento do Roteiro – 2014 e 2015; análise detalhada do Roteiro por cenas e sequências – 2016; preparação e pré-produção (teste de elenco infanto-juvenil e adultos, preparação, escolha de

locações, cenário, figurinos, maquiagem e adereços, definição de equipe e busca de parcerias) – 1º semestre 2017; Produção (Gravação) – 2º semestre 2017 até março de 2018; Edição e Pós-Produção – 2018 e 2019. O lançamento do filme está previsto para o 2º Semestre de 2019.



Figura 5: Cena do Filme Portão Fechado



Figura 6 Produção do Filme Portão Fechado

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De modo geral, dispositivo no cinema é utilizado para designar o conjunto dos equipamentos, tanto para a captura de imagens e sons, quanto o sistema necessário para a projeção ou visualização de uma obra pronta ou em processo de finalização. O Cinema Frankenstein propõem ser um dispositivo

de criação. Um dispositivo que instiga e provoca a criação coletiva e colaborativa. Um não para a ditadura da individualização da criação autoral. Um sim para o desafio democrático da criação coletiva. Um exercício de saber ouvir e aceitar a opinião dos parceiros de criação. Uma possibilidade de arejamento das ideias. Um jogo de propor possibilidades, defender convicções e tomar posição. Um exercício de desapego, abrindo mão de propostas pessoais em prol de propostas que tenham mais poder e força criativa. Um jogo constante de diálogo, argumentação e tomada de decisões.

Quando falamos em ditadura da individualização da criação autoral, não estamos aqui condenando ou negando a importância do ato individual de criar. Queremos simplesmente salientar que o processo coletivo ou colaborativo de criação pode ser mais enriquecedor, pois explora a amplitude e multiplicidade dos pontos de vista, em contraposição ao ponto de vista de um único autor. Neste sentido, e talvez somente neste sentido, a criação em grupo tende a ser mais democrática, pois abre debates, análises e elucubrações sobre determinados temas ou incidentes que estão sendo pensados para o argumento ou roteiro em processo. E este aspecto demonstrou-se válido e pertinente, sobretudo, nos espaços pedagógicos nos quais o projeto se desenvolveu, a exemplo do processo de criação do roteiro do média-metragem *Portão Fechado*.

Creemos que *Cinema Frankenstein* é mais do que um simples dispositivo de criação e desenvolvimento de roteiros. É uma experiência e vivência do falar e do ouvir. Em síntese, uma possibilidade de conviver com os outros, respeitando suas ideias, pensamentos, pontos de vistas e visões de mundo. Uma experimentação de perceber o processo criativo e produção audiovisual como um dispositivo de múltiplas personalidades. Vejamos as considerações de Gerbase sobre isso.

No processo de fazer um filme, o cinema pode assumir várias personalidades, como se colocasse um figurino para cada ocasião. As principais são: linguagem, tecnologia, profissão, arte e mecanismo de intervenção social. (GERBASE, 2012, p. 24)

Com esse pensamento, percebemos que mais que linguagem, tecnologia, profissão e arte, o *Cinema Frankenstein*, com o seu Jogo TEPOCA, tem a força de um potente mecanismo de intervenção social, pois permite que os participantes, no exercício do diálogo, da argumentação, barganha e por fim

no entendimento, permite a reflexão sobre o mundo e sua realidade. Além de jogo de criação em si, o dispositivo permite e sugere aos participantes um exercício reflexivo do universo que o circunda. Essa característica está na base do jogo, que traz em sua essência a flexibilidade. Não tem a intenção de moldar os olhares e as percepções, mas tem a pretensão de as expandir.

O caso do roteiro *Portão Fechado* foi um exemplo aqui exposto, mas ao longo do projeto outros roteiros foram produzidos. Optamos por este exemplo porque o roteiro gerou um filme homônimo e, com isso, o processo colaborativo, inicialmente proposto à escrita, pode ser experimentado com a produção audiovisual, ampliando os resultados alcançados. Por isso, concluímos que a pesquisa alcançou seus objetivos com a criação e desenvolvimento de roteiros.

Referências bibliográficas

- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.
- AGAMBEN, Giorgio. **O que é um dispositivo**. Florianópolis: Ilha de Santa Catarina, 2005.
- BERNARDET, J-C. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 2006.
- CAMPOS, F. de. **Roteiro de cinema e televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2011.
- GERBASE, C. **Cinema: Primeiro filme: descobrindo, fazendo, pensando**. Porto Alegre, RS: Artes e Ofícios, 2012.
- GRADIM, Anabela. **Manual de Jornalismo**. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 2000.
- JÚNIOR, C. P. (Organização). **Vertov: o homem e sua câmera**. Rio de Janeiro, RJ: Manual X, 2009.
- LINS, C.; MESQUITA, C. **Filmar o real: sobre o documentário brasileiro contemporâneo**. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar Ed, 2008.
- LINS, Consuelo. **Sobre fazer documentário**. São Paulo: Itaú Cultural, 2007.
- TOMACHEVSKI, B. **Teoria da literatura: formalistas russos**. Porto Alegre: Editora Globo, 1978.
- MOOS, Hugo. **Como formatar o seu roteiro**. Rio de Janeiro: Livraria da Travessa, 1998.
- SHELLEY, M. **Frankenstein**. Tradução de Miécio Araújo Jorge Honkis. Porto Alegre: L&PM, 2017.

CURRÍCULO DOS AUTORES:

Paulo Roberto Tavares é cineasta e arte-educador. Formado pela Escola de Cinema Darcy Ribeiro – RJ, realiza cursos e oficinas de produção de roteiro. Foi bolsista de Iniciação Científica e acadêmico do Curso de Licenciatura em Teatro da UFSM, onde desenvolveu pesquisa e estágios relacionados a produção audiovisual.

Raquel Guerra é professora Adjunta do Departamento de Artes Cênicas, na UFSM. Produtora cultural, atriz, palhaça e diretora de vídeo. Coordena projetos nas áreas da pedagogia teatral e seus hibridismos com o circo e o cinema. É integrante do Ateliê do Comediante e Líder do Grupo CineCirco CNPq.