

BÍBLIA DA SÉRIE “CONTOS DE DONA VALENTINA”

HEIDI CAMPANA PIVA

Trabalho de Conclusão de Curso de Comunicação Social: Radialismo

Orientação: Professora Leticia Passos Affini

Bauru, 28 de novembro de 2017

Trabalho protocolado, na íntegra,
para registro na Biblioteca Nacional
sob o número: 9675/17

Agradecimentos

À orientadora e às várias horas de atenção e paciência que me forneceu. Obrigada, Lets, por sua orientação e apoio.

À banca, por aceitar meu convite. Obrigada por sua avaliação.

À FAAC/UNESP pelo apoio a este trabalho.

À minha mãe, Patricia Campana, minha *beta-reader* e eterna fonte de elogios e encorajamentos tão necessários à minha baixa auto-estima e insegurança.

À vovó Nanci e vovô Tito, minhas fontes de informação e referenciais sobre a vida na década de 1950. Obrigada por me contarem suas histórias.

À todos os amigos do meu coração, que perdoaram meu stress e minhas patadas, minha ausência de todos os rolês e, principalmente, obrigada por aguentarem meus desabafos e insistente frase “nossa, preciso acabar o tcc” que aparentemente era tudo o que eu sabia dizer nos últimos meses...

Sumário

página

| | |
|---|-------------------|
| Bíblia da Série “Contos de Dona Valentina” | 1.1 à 1.33 |
| Características Gerais | 1.2 |
| Sinopse | 1.2 |
| Referências | 1.3 |
| Estrutura | 1.4 |
| Contexto e Elementos | 1.5 |
| Temporalidade | 1.7 |
| Espaço | 1.8 |
| Cidades | 1.8 |
| Locais | 1.10 |
| Mitologia e Religião | 1.12 |
| Personagens | 1.15 |
| Personagens Secundários | 1.26 |
| Linhas Temporais de Personagens | 1.28 |
| Argumento | 1.29 |
| ATO 1 - Partida, Separação | 1.29 |
| ATO 2 - Descida, Iniciação, Penetração | 1.30 |
| ATO 3 - Retorno | 1.32 |

| | |
|---|-------------------|
| Roteiro do Episódio Piloto | 2.1 à 2.47 |
| Escaleta Detalhada do Episódio 2 | 3.1 à 3.8 |
| Escaletas dos Episódios 3 à 6 | 4.1 à 4.5 |
| Relatório | 5.1 à 5.32 |
| Introdução | 5.2 |
| Aspectos de uma Arte Temporal | 5.4 |
| Criação de Personagem | 5.8 |
| Elaboração de Universo | 5.13 |
| Começo e Fim | 5.15 |
| Construção de Cenas | 5.18 |
| Escaletas | 5.24 |
| Roteiro | 5.28 |
| Considerações Finais | 5.30 |
| Referências | 5.32 |

“A estória não é uma fuga da realidade, mas um veículo que nos carrega em nossa busca pela realidade, é a nossa melhor tentativa para descobrir algum sentido na anarquia da existência.”

– *Story*
Robert McKee

Contos de Dona Valentina

Bíblia de série

por
H. C. Piva

Características Gerais

Sinopse

Um padre é chamado para ouvir as últimas confissões de uma velha em seu leito de morte. Ela relata uma história que se passou 65 anos no passado: Valentina, uma jovem de 15 anos, perde os pais quando um prisioneiro fugitivo invade sua casa em busca de refúgio. Assustada, foge da cena do crime, subindo em um trem de carga que passava há alguns metros da chácara onde mora. Tina viaja de cidade em cidade no interior paulista, evitando voltar para casa e lidar com a perda de seus pais e a inevitável mudança em sua vida. Em sua jornada, ela conhece diversas pessoas com seus próprios problemas e desejos: um homem condenado à morte e que anda com um cão do inferno em seu calçado; uma garota que se apaixonou por um sonho e só pode ficar junto dele quando está dormindo; um velho solitário que encontrou um anjo caído num canavial; um homem que não podia sonhar e teve o filho sequestrado por Hypno, o deus grego do sono; e um casal cujas circunstâncias sempre os impedem de ficar juntos, pois um deles cometeu um assassinato e está sempre fugindo da vingança do filho da vítima.

O contexto histórico e espacial é um paralelo ao que foi a década de 1950 como a conhecemos. Neste mundo diegético, o governo brasileiro teria investido mais no transporte ferroviário ao invés de abandoná-lo em detrimento das rodovias e, no momento em que se passa a história, todo o estado seria permeado por ferrovias. Esta época foi escolhida com o objetivo de proporcionar ao espectador uma realidade diferente da sua, resultando numa atmosfera nostálgica de Conto de Fadas.

A heroína da história une todos os outros contos, conforme ela se encontra com as personagens que estão em suas próprias tramas e age como um catalisador para suas histórias, resolvendo impasses ou gerando conflitos, até, finalmente, sentir-se pronta para voltar para casa.

Gênero: Realismo Fantástico

Público: Família

Horário de veiculação: *on demand*

Número de episódios: 6

Para grade de: 60min

Referências

Livros e HQs

- Cem Anos de Solidão (1982), escrito por Gabriel Garcia Marques (título original: *Cien Años de Soledad*).
- O Pequeno Príncipe (1942), escrito por Antoine de Saint-Exupéry (título original: *Le Petit Prince*). Especificamente influenciará a personagem Acendedor de Lampiões deste trabalho.
- Sandman (1989 - 1993), escrito por Neil Gaiman. Especificamente influenciará as personagens Heitor, Morfeu e os outros Oníricos, deste trabalho.

Novelas e séries

- Saramandaia (2013), dirigida por Natália Grimberg, Adriano Melo, Oscar Francisco e Calvito Leal. Produzida pela Rede Globo.
- Hoje É Dia de Maria (2005), dirigida por Luiz Fernando Carvalho. Produzida pela Rede Globo. - Especificamente influenciará a protagonista deste trabalho.
- Bonanza (1959-1973), criada por David Dortort. Produzida pela NBC. Especificamente a personagem Little Joe influenciará Sebastião deste trabalho.

Filmes

- O Cão e a Raposa (1981), dirigido por Richard Rich, Ted Berman, Art Stevens (título original: *The Fox and the Hound*). Especificamente influenciará a subtrama das personagens Hugo e Sebastião.
- O Peixe Grande (2003), dirigido por Tim Burton (título original: *Big Fish*).
- Asas do Desejo (1988), dirigido por Wim Wenders (título original: *Der Himmel über Berlin*). Especificamente influenciará a personagem Karael.

Estrutura

- Atmosfera de Conto de Fadas

- Série interligada de micro-narrativas

"Em que seguimos determinados personagens (membros da família, associados) por um capítulo ou dois antes de passar para outro fio narrativo."¹

- Como funciona a história

Começa pelo fim: *in ultima res*. Padre Vicente entra no quarto onde Valentina está em seu leito de morte. Ele pergunta se ela deseja se confessar. A partir de então, Valentina começa a contar a história de sua vida e das vidas das pessoas com quem cruzou durante sua jornada.

Heroína (Valentina) une todas as outras histórias. Ela se encontra com os personagens que estão em suas próprias tramas e age como um catalisador para suas histórias, resolvendo impasses ou apenas passando pela vida deles.

- Narradores

Valentina, aos 80 anos, conta a história em *voice over*, porém, como se trata de algo que ela conta para o Padre Vicente, tem-se os eventuais comentários do Padre, junto da narração.

¹ CAMERON, Allan. Modular narratives in contemporary cinema. In: Modular Narratives in Contemporary Cinema. Palgrave Macmillan UK, 2008. p. 1-19.

Contexto e Elementos

- Década de 50'
- Brasil católico
- Interior paulista

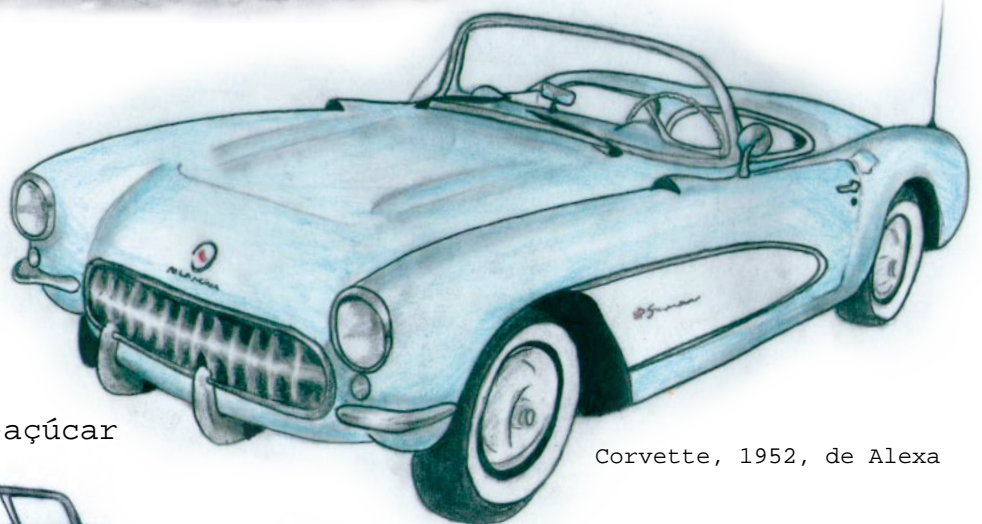


Igreja de Santa Cecília

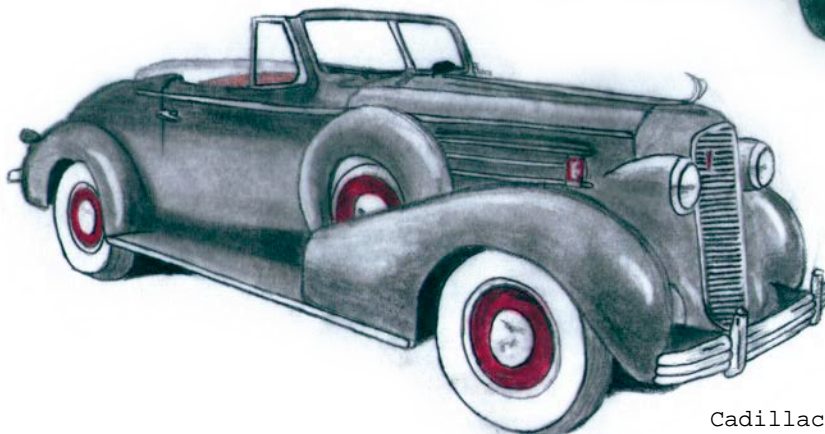


Fazenda Santa Fé

- Fazendas imensas
- Latifúndio;
- Plantio de cana-de-açúcar



Corvette, 1952, de Alexa



Cadillac, 1939, de Sebastião



Cidade de Leonina

- Transporte ferroviário
- Chão de terra batida e casa coloridas à la Paraty
- *Footing*, passeios na praça



Viatura policial



Trem de carga



Trem de passageiro

Temporalidade

Tempo INDEFINIDO, sem demarcações explícitas durante a narrativa.

A história se inicia quando a protagonista é uma idosa de 80 anos no que parece o momento atual. A seguir, há um salto temporal de 65 anos para o passado onde a maior parte da história irá se desenvolver, quando a protagonista se encontra com 15 anos. Ademais, são retratadas *backstories* de personagens que se passam ainda mais distantes no passado, quando a protagonista ainda não era nascida. Desta forma, existem três tempos para a narrativa:

Final: (tempo contemporâneo)

Todas as cenas que acontecerão neste momento tomarão parte dentro do quarto de hospital de Valentina, onde ela está em seu leito de morte. A temporalidade será traduzida através dos equipamentos tecnológicos presentes no quarto que se assemelham à equipamentos que se tem hoje em dia. As narrações em off pertencerão à esta temporalidade, tendo Valentina mais velha como narradora.

Trama Principal: (onde a maior parte da história se passa)

É um paralelo ao que foi a década de 1950 como a conhecemos.

Imagina-se que, no passado, o governo brasileiro teria investido mais no transporte ferroviário ao invés de abandoná-lo em detrimento das rodovias e que, no momento em que se passa a história, todo o estado fosse permeado por ferrovias.

O figurino, os automóveis, as gírias usadas pelas personagens e o cenário das cidades também remetem à década de 1950, mas em momento algum será dito explicitamente a data na qual se passa a história.

Se inicia na infância de Valentina e segue até o início de sua vida adulta.

Passado mais distante: (*Backstories*)

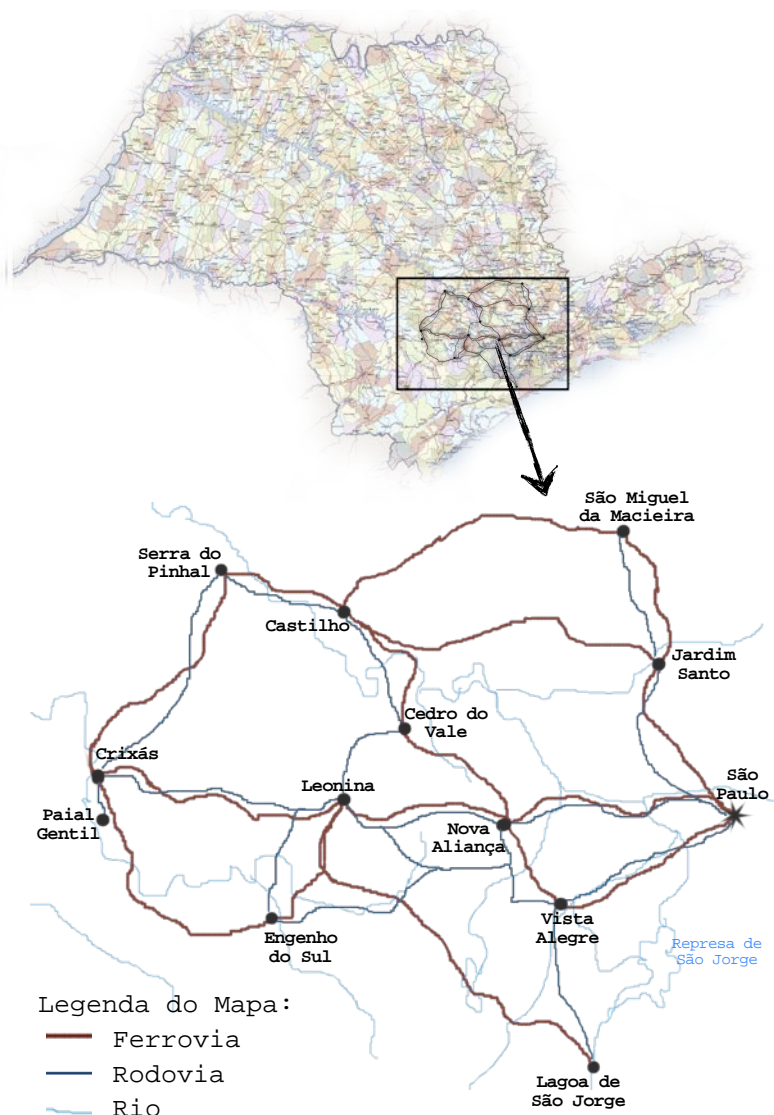
Décadas antes do começo da história principal (de Valentina).

Histórias pertinentes de determinadas personagens (que são mais velhas do que a heroína).

A distinção, ao longo da narrativa, entre um tempo e outro deverá ser feita através de recursos do audiovisual, evitando-se a frase "tantos anos antes..." escrita explicitamente na tela. O espectador terá conhecimento do salto temporal na narrativa através da iluminação diferente, objetos de cena, maquiagem (que aponta para a idade das personagens no momentos) e contexto.

Espaço

A história transita entre várias cidades fictícias no interior do estado de São Paulo. Todas possuem uma arquitetura parecida: Casas simples, poucos sobrados, a maioria térrea; uma ou outra mansão onde moram os fundadores da cidade e antigos senhores cafeicultores; ruas de paralelepípedos ou terra batida; uma igreja sempre presente em todas as cidades. Fazendas de café e cana-de-açúcar também são recorrentes na narrativa.



Cidades:

- **Cedro do Vale:** centro das principais ações dramáticas na subtrama de Hugo e Sebastião, as principais localidades de Cedro do Vale na narrativa são: o Seminário onde estudou Sebastião antes de fugir; a casa de dança, secreto prostíbulo, do "Coronel", pai de Hugo; e a praça da Igreja matriz onde Hugo e Sebastião se conhecerem e forjaram amizade.
- **Crixás:** Onde é localizado o maior, e mais seguro, presídio do estado.
- **Engenho do Sul:** a cidade se formou ao redor de uma grande fábrica metalúrgica. Há um grande movimento de trens de carga que escoam a produção da fábrica para todos os cantos do estado. É considerada uma das cidades mais urbanas da narrativa. Enfrenta uma greve de funcionários da fábrica no momento em que Valentina passa por lá.

- **Jardim Santo:** com uma forte influência religiosa, a cidade possui um grande convento famoso por ser o retiro religioso de jovens que engravidaram fora do casamento, sendo o lugar onde suas famílias as escondiam durante os meses de gravidez. Próximo às portas do convento há, como era comum na época, a Roda (uma espécie de janela com uma porta giratória, onde mulheres costumavam colocar seus bebês quando não tinham condições de ficar com a criança).
- **Lagoa de São Jorge:** onde é localizada a imensa Represa de São Jorge, tão grande que em certos pontos de seu perímetro, não se pode ver a margem oposta. Trata-se de uma cidade que vive da pesca. Pouco industrializada, os moradores andam de carroça e todas as mercadorias são artesanais.
- **Leonina:** município extenso, porém o centro urbano (constituído de algumas casas no estilo colonial, uma praça com coreto e um cinema) é bem pequeno. A maioria dos habitantes de Leonina mora nas diversas fazendas que tomam conta do território. O município é rico e todas as famílias poderosas, donas das mesmas fazendas à gerações, se conhecem.
- **Nova Aliança:** cidade urbanizada, centro de negócios, moderna, tem um bonde elétrico e muitos carros. Até alguns prédios altos no centro, como o banco, um hotel e a sede do jornal onde Lúcio trabalhava. As ruas são muito movimentadas durante o dia, mas durante as noites ainda são calmas e silenciosas.
- **Paial Gentil:** ruas de terra; feiras a céu aberto; o povo anda à cavalo ou de carroça; uma pequena igreja na Praça Matriz; pequenas casas térreas; tem um posto policial e um posto de correio; de resto não tem mais nada. Não tem estação de trem, pois o trem só passa pelo perímetro do município vindo de Engenho do Sul em direção à Crixás (ou vice e versa), não há parada em Paial Gentil. O único jeito de chegar lá é pela rodovia de Crixás, fora isso, é um vilarejo isolado.

Locais:

- Chácara Bonfim

Propriedade da família dos Reis (Valentina, José e Marta).

Localizada no município de Paial Gentil (há alguns quilômetros de distância do centro da cidade, pela antiga rodovia de chão batido). No galinheiro há não mais do que três galinhas. No pasto, uma vaca leiteira, uma égua e um castrado. Meia dúzia de porcos ocupam o chiqueiro. O pomar não é vasto, mas tem o suficiente para manter alimentada a família que ali vive.

O terreno da chácara acaba exatamente onde passa a linha do trem, de forma que quando o trem de carga passa carregado, pode-se sentir o chão vibrar.

- A Cabana na Floresta, Debaixo da Paineira:

É uma mística cabana que Tina e Mel encontram no meio da mata no município de Lagoa de São Jorge. Pequena, aparenta ser muito antiga. As paredes e teto de madeira estão meio apodrecidos pela umidade da mata. Metade da cabana está engolida pelo tronco de uma IMENSA paineira. A copa da árvore se estende sobre a cabana inteira, derrubando seus tufos que parecem algodão sobre toda a superfície em cima e em volta, num raio de 10 metros, deixando tudo branco e fofo. Dentro, os móveis de madeira estão muito empoeirados. Em um canto da pequena cabana, havia uma cama com um colchão velho e um pouco úmido.

- Demos Oneiroi

Reinos dos sonhos. O céu é sempre incrivelmente bonito, porém ao mesmo tempo, irreal, impossível, como um quadro de Van Gogh. Objetos surgem e desaparecem sem aviso ou motivo. Atmosfera surrealista.

- Escola Superior Para Moças de Sta. Gertrudes

Localizada na cidade de São Paulo, a escola não aparece efetivamente na narrativa, apenas é mencionada. É onde Alexa estuda literatura contra a vontade de seus pais. Trata-se de uma pequena instituição pública de ensino superior voltada apenas para mulheres. Vizinho ao campus, composto por jardins, um lago e um grande prédio austero de mármore, há uma pensão onde a maioria das estudantes mora.

- Fazenda Santa Fé

Propriedade de Horácio. Localizada no município de Lagoa de São Jorge. Plantação de cana. Quando Horácio se encontra velho e sozinho, sem herdeiros, ele vende todos os hectares de terra, os animais, arados e outros equipamentos da fazenda. Ele decide manter a escritura apenas do casarão, já velho, com a pintura descascando, e a pequena estrada de terra ladeada por Ipês amarelos que sai da rodovia e leva até a casa em si. O restante das plantações que cercam a construção, então, passam a pertencer a outros fazendeiros vizinhos.

- Fazenda de São Tomé

Propriedade da Família Villela.

Localizada no município de Leonina, quase na divisa com Crixás. Fazenda imensa e rica, cheia de empregados e com terreno muito extenso. Inicialmente produzia café, mas agora, cana-de-açúcar. A família Villela mora na fazenda, em uma mansão branca cercada por primaveras.

- Igreja de Santa Cecília:

Pequena e única igreja de Paial Gentil, onde Tina e sua Tia Helena vão todo domingo. Também é onde Tina conhece o Padre Lucas, que a ajuda com sua drástica mudança de vida. Santa Cecília é uma santa cristã, padroeira dos músicos e da música sacra. Na igreja, há um imenso e muito antigo órgão de tubos que ninguém sabe tocar.

- Presídio de Crixás

Localizado no perímetro rural da cidade de Crixás, afastado das rodovias, cercada por um descampado de mato muito alto que é raramente aparado.

Mitologia e Religião

Mistura de religião católica e mitologia grega, onde tudo é real simultaneamente mas, os seres de um plano não tem conhecimento dos seres do outro. Deuses gregos que vivem em sua dimensão do sonho não sabem da existência do Deus católico e seus anjos que vivem no Paraíso ou do Diabo e seus demônios no Inferno.

A ideia é tudo ser verdade.

Os Oníricos

Hypno: deus grego do SONO

- Pai de Morfeu, Ícelo e Fântaso;
- Nunca sai de Demos Oneiroi;
- Rosto jovial;
- Tem asas no lugar das orelhas e usa um arco prateado e adornado por folhas de prata, para segurar o cabelo para trás;
- Cabelo castanho claro e cacheados, pele caucasiana, olhos azuis;
- Orgulhoso, caprichoso e vingativo;
- Está sempre nu ou parcialmente coberto com um tecido de seda;



Morfeu: deus grego dos SONHOS

- Toma a forma de qualquer pessoa. Ao aparecer para algum mortal, toma a forma da pessoa mais querida àquele mortal.
- Meio louco, não tende a ser violento, à menos que provocado.

Ícelo: deus grego dos PESADELOS

- Toma a forma de feras e outros animais aterrorizantes;
- Vingativo e impaciente.

Fântaso: deus grego da FANTASIA

- Nos sonhos, toma a forma de objetos inanimados, como bosques, lagos, rochas;
- Sua forma humana consiste em um homem de pele clara e suja de terra, com galhos saindo da cabeça, pele tatuada com ramos negros sem folhas; cabelos longos e castanhos, cacheados e embaraçados;
- De espírito livre, sensível e delicado.

Anjos

- Guerreiros;
- Cada um possui uma função diferente no céu;
- Enxergam em tons de cinza (não vêem cor);
- Obedientes e organizados;
- São proibidos de descer à Terra a menos que por ordem divina, sendo a penalidade para esta infração o exílio pela eternidade.

O Demônio

- Voz suave;
- Não é possível ver seu rosto nem o que está vestindo;
- Está sempre nas sombras;
- Só se vê sua silhueta;
- Cheira podre e causa um imenso desconforto;
- Compra a alma de alguém em troca de algo que a pessoa deseje, estabelece um Contrato.
- Concede mais 10 anos de vida até que a pessoa deva entregar sua alma.
- Deixa um Cérbero com a pessoa para garantir que o Contrato seja mantido.

Cérbero: O Cão do Inferno



- Um de muitos: o Diabo tem vários cães, todos iguais, e deixa um com cada devedor;
- Tem o pelo preto e quente ao toque;
- Solta fuligem ao invés de pelo;
- Cheira à carvão queimado;
- Tem o tamanho de um Dobermann adulto;
- Invisível à todos menos aqueles marcados para morrer ou que já passaram muito perto da morte;
- Seu latido também só pode ser ouvido por aqueles que o podem ver, embora seu uivo, a noite, possa ser ouvido por qualquer um;
- É geralmente dócil, a não ser quando há uma ameaça ao Contrato;
- Tarefa: guardar a vida do devedor até que se passe os 10 anos do Contrato. Levar a alma da pessoa para o inferno quando esse tempo se acabar. Ou seja, ele pode salvar a vida da pessoa inúmeras vezes, porém será encarregado de matá-la no final das contas.

Personagens

Valentina

Nome: Valentina dos Reis ("**Tina**")

Idade: 15 anos

Cidade de origem: Paial Gentil

Caracterização:

- Pele cor de Oliva;
- Olhos verdes;
- 1,50m de altura;
- Cabelos negros e cacheados;
- Magra porém forte (ajuda os pais com o trabalho braçal na chácara);
- Camisa com cinta grossa de couro;
- Saia de cintura alta até a canela;
- Botas de cavalgada;
- Bolsa tira-colo de couro;
- Boina marrom.



Perfil social:

- Doce;
- Aparenta alegre o tempo todo;
- Fácil de gostar;
- Conquista o coração.

Perfil psicológico:

- Inocente;
- Passou perto da morte (ao invés de adquirir um trauma, aumentou seu espírito aventureiro e a vontade de viver o máximo possível pois a vida é frágil e logo acaba - angústia de finitude);
- Medo da solidão;
- Esconde suas dúvidas;
- Ama o por do sol e tem uma fascinação pelos trilhos dos trens e para as possibilidades que eles representam (fuga; aventura).



Maior desejo: Consciente: Anseia por viver uma aventura;
Inconsciente: não encarar a morte dos seus pais, não querer lidar com o luto.

Principal Força de Antagonismo: a morte; o fim definitivo da jornada, da aventura de viver.

> Fica órfã logo no início da história e vai morar com a tia.

Mãe: Marta dos Reis

Pai: José dos Reis

Tia: Helena dos Reis

Sebastião

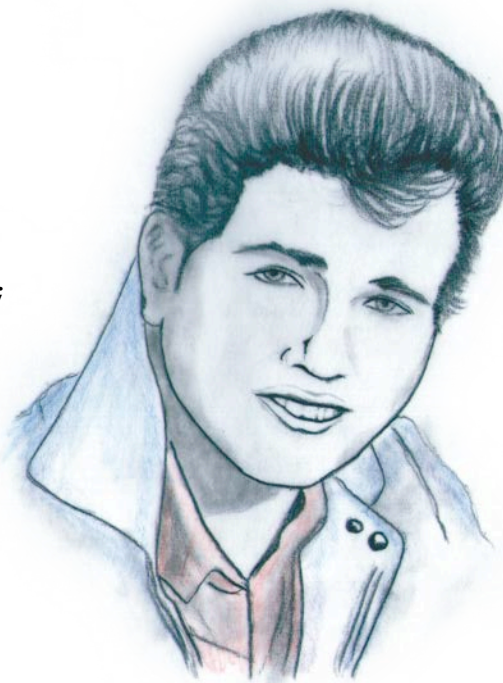
Nome: Sebastião (sem sobrenome)

Idade: 32 anos

Cidade de origem: Jardim Santo

Caracterização:

- Pele caucasiana, queimada de sol;
- Cabelo: Castanho, curto, bagunçado;
- Barba por fazer;
- Chapéu de vaqueiro preto e botinas bico fino;
- Calça de brim e cinto de fivela;
- Camisa xadrez vestida por cima de uma regata branca, enfiada por dentro da calça;
- 1,70m de altura;



Perfil Social:

- Conquistador, sedutor;
- Vagabundo;
- Nem altruísta nem egoísta: se ele puder, não hesita em ajudar. Mas abandona assim que isso significar perigo para si.
- Fumante (cigarro barato);
- Carrega um violão e está sempre cantarolando alguma melodia.

Perfil Psicológico:

- Preza a liberdade (a cima de tudo, com excessão do amor por Alexa);
- Está sempre em estado de fuga, correndo de Hugo (e da prisão);
- Sincero apenas quando lhe convém.



Maior desejo: liberdade, não precisar mais fugir de um lugar para o outro, olhando sobre o ombro o tempo todo; casar com Alexa e viver em paz com ela seja onde for.



Principais Forças de Antagonismo: Hugo; Giancarlo e Bernardo.

> Foi criado por freiras; fugiu do Seminário.

> Não conhece nenhum dos pais.

> Tem um Cadillac (1936) preto, "velho", série 60, conversível.

Mãe: Isabel

Pai: Luis

Hugo

Nome: Hugo Gonçalves

Idade: 32 anos

Cidade de origem: Cedro do Vale

Caracterização:

- Pele caucasiana;
- Olhos acinzentados;
- Cabelos negros bem cortados;
- Barba sempre bem feita;
- Uniforme (Polícia Montada);
- 1,75m de altura;
- Em forma.

Perfil Social:

- Austero;
- Autoritário;
- Inspira respeito;
- Polido, tem boas maneiras;
- Não sorri.

Perfil Psicológico:

- Obstinado;
- Disciplinado;
- Tem o coração duro;
- Carrega um peso nas costas pelo erro de seu pai;
- Vingativo;
- Calculista.

Maior desejo: Consciente: prender o homem que matou seu pai por justiça; Inconsciente: matar o homem que matou seu pai por vingança.

Principal Força de Antagonismo: Início da história: Seu próprio pai. Depois muda para: Sebastião.

> Foi preso por dois anos.

> Estudou na Itália antes de ir para a cadeia; tem curso superior.



Pai: "O Coronel"

Mãe: Beatriz

Alexa

Nome: Alexandrina Villela ("**Alexa**")

Idade: 23 anos

Cidade de origem: Leonina

Caracterização:

- Pele caucasiana;
- Cabelos morenos e ondulados;
- Camisas de cor clara; calças modernas para a época; *shorts* de cintura alta; luvas de renda; sapatos de salto baixo; sombrinha.
- Mãos delicadas;
- 1,60m de altura;
- Magra; pouco busto; cintura fina.

Perfil Social:

- À frente de seu tempo;
- Tem uma forte presença;
- Desobediente;
- Pode ser insolente com altos membros da sociedade (o que deixa seu pai muito nervoso).

Perfil Psicológico:

- Sente-se presa às "responsabilidades" exigidas pelo seu gênero (casamento, não poder estudar);
- Sente a necessidade de ir contra tudo aquilo que seus pais esperam dela;
- Mimada; Senso de impunidade e superioridade.

Maior desejo: poder tomar as próprias decisões a cerca de sua vida; estudar; independência financeira.

Principal Força de Antagonismo: o casamento forçado; Giancarlo, Aparecida e Bernardo.

> Foi nomeada em homenagem ao segundo nome da Rainha Victoria.

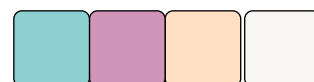
> Tem um Corvette, 1953, azul bebê.

> Estuda, contra a vontade dos pais, na Escola Superior Para Moças de Sta. Gertrude, em Nova Aliança.

> Ama cavalgar, principalmente quando está com problemas em sua mente. Tem um cavalo de raça chamado Netuno que se recusa a ser montado por qualquer pessoa que não seja Alexa.

Pai: Giancarlo Villela

Mãe: Aparecida Villela



Lúcio

Nome: Lúcio Ferreira

Idade: 39 anos

Cidade de origem: Nova Aliança

Caracterização:

- Pele caucasiana, muito pálido;
- Cabelo: preto, porém bem grisalho, curto;
- Olheiras profundas;
- Calça social e camisa preta sem gravata (sempre de preto, de luto)
- Não usa chapéu, ao contrário da maioria dos homens;
- 1,65m de altura;
- Extremamente magro; esquelético.



Perfil Social:

- Abatido;
- Solitário;
- Isolado;
- Sempre vagando;
- Possui resquícios de seu antigo eu (espirituoso), mas suas piadas tornaram-se irônicas;
- Satírico;
- Cético, sem fé;



Perfil Psicológico:

- Melancólico, profundamente triste;
- Perdeu a vontade de viver;
- Carrega muita culpa.



Maior desejo: paz de espírito; ver-se livre de sua sina da única forma que ele acha ser possível: morrendo.

Principal Força de Antagonismo: o demônio e o seu Contrato.

- > Separado e sem filhos.
- > Pais mortos.
- > Sua alma pertence ao demônio.
- > Anda com um Cérbero em seu encalço.

Ex-esposa: **Amanda**

> Antes do Pacto com o Demônio, era simpático, bem-humorado, espirituoso, um jornalista de sucesso, casado com Amanda

Melissa

Nome: Melissa Amorim ("Mel")

Idade: 16 anos

Cidade de origem: Vista Alegre

Caracterização:

- Pele caucasiana;
- Cabelo ruivo e cacheado;
- Usa vestidos e chapéus em tons de amarelo ou laranja;
- 1,55 de altura;
- Olhos sonolentos.

Perfil Social:

- Antissocial;
- Dificuldade em interagir com as pessoas;
- Não consegue estabelecer nenhum vínculo emocional duradouro com nenhum outro indivíduo, nem com a própria família, a qual prefere ignorar;
- Gosta de viajar, prefere não passar muito tempo no mesmo lugar.

Perfil Psicológico:

- Solitária;
- Sente-se desligada da realidade;
- Está sempre com sono apesar de dormir bastante.



Maior desejo: companhia, alguém com quem dividir a vida

Principal Força de Antagonismo: sua própria atitude desinteressada e anti-social.

> Vem de família rica, e tem 7 irmãos (4 meninas e 3 meninos), é filha do meio.

> Seus pais não prestam muita atenção nela, nem percebem que na maioria do tempo ela não está em casa e sim, viajando de trem de cidade em cidade.

> Um dia, enquanto estava dormindo, Melissa esbarra em Heitor dentro de seus sonhos e eles se apaixonam. Porém, eles só podem se encontrar quando ela está dormindo, pois Heitor está preso em Demos Oneiroi. Ele é a única pessoa com quem Melissa consegue conversar profundamente e se conectar de fato.

Heitor

Nome: Heitor Figueiredo

Idade: 18 anos

Cidade de origem: São Miguel da Macieira

Caracterização:

- Pele negra;
- Magro e alto, elegante;
- 1,70 de altura;
- Cabelo curto; Barba bem feita;
- Roupas: camisa de manga longa e tecido leve, calça social, boina, suspensório



Perfil Social:

- Avoado e gentil;
- Não entende muito bem as regras básicas da sociedade, pois foi retirado do plano real para o mundo dos sonhos com apenas 15 anos (ex: leva gírias ao pé da letra e simplesmente não compreende figuras de linguagem);
- Desinibido; Fala o que pensa.



Perfil Psicológico:

- Aceitou o seu destino e aprendeu a viver em paz com ele;
- Ansioso;
- Às vezes se frustra com o fato de não compreender tantas coisas à respeito da realidade dos seres humanos;
- Tem dúvidas à respeito da própria humanidade (será que ele se tornou um sonho ou ainda é humano?).



Maior desejo: voltar para o mundo real, viver entre os humanos.

Principal Força de Antagonismo: Hypno e a maldição que ele colocou em seu pai.

- > Herdou uma maldição que foi jogada por Hipno em seu pai,
- > Aos 15 anos, foi levado pelos Oníricos para Demos Oneiroi.
- > Lá, ele envelhece em um ritmo normal, apesar de estar preso à outra realidade.
- > Um dia, acaba vagando pelo sonho de Melissa, onde se conhecem e se apaixonam.

Pai: Plínio Figueiredo

Karael

Nome: Karael ("**Carlos**")

Idade: indefinida (imortal)

Cidade onde caiu: Lagoa de São Jorge

Caracterização:

- Pele caucasiana;
- Cabelos loiros cacheados;
- Olhos azuis;
- Enormes asas brancas nas costas;
- Calça social;
- Não usa camisa (por causa das asas);
- Usa um sobretudo quando vai aparecer em público para cobrir as asas.
- Aparenta corcunda;
- 1,70m de altura;
- Esguio.

Perfil Social:

- Bondoso;
- Tímido;
- Transmite paz para aqueles ao seu redor;
- Resguardado.



Perfil Psicológico:

- Não conhece o medo ou a insegurança;
- Perdido;
- Saudades de casa (do Paraíso);
- Ex-guerreiro;
- Protetor.



> De acordo com o Testamento de Salomão, Karael é um anjo cuja função é afastar demônios.

> Se apresenta como Carlos para as pessoas que não sabem que ele é um anjo.



Horácio

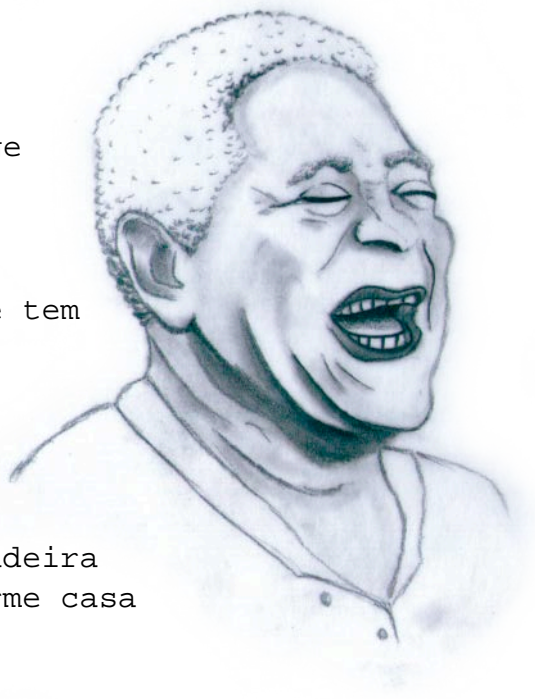
Nome: Horácio Ribeiro

Idade: 81 anos

Cidade de origem: Lagoa de São Jorge

Caracterização:

- Pele negra;
- Meio calvo, os poucos cabelos que tem são bem brancos;
- Gordinho;
- Roupas claras;
- Calça branca;
- Chapéu de palha;
- Geralmente está sentado em uma cadeira de balanço na varanda de sua enorme casa de fazenda.



Perfil Social:

- Humilde;
- Sempre sorri, tem uma gargalhada alta de Papai Noel;
- Dá bons conselhos.
- Sábio em sua simplicidade.



Perfil Psicológico:

- Paciente;
- Contentado com a vida;
- Empático;
- Vê o lado positivo até para as maiores desgraças;
- Tem muita fé em forças superiores que nem ele sabe ao certo o que ou quem seriam.



Maior desejo: encontrar alguém para cuidar de Karael para que ele possa morrer em paz.

Principal Força de Antagonismo: sua idade avançada e a perspectiva da morte que se aproxima a cada dia.

> Após a perda de seu único filho, passa a ver Karael como filho, como sua responsabilidade.

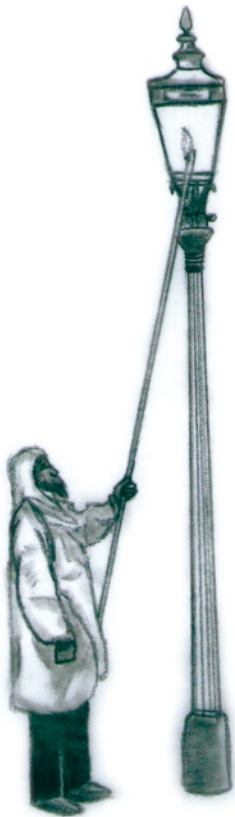
> Já foi muito rico, mesmo que não ostentasse a riqueza, mas foi se desfazendo das terras conforme envelheceu demais para cuidar de tantos negócios. Vive da renda gerada a partir da venda e aluguel de suas terras.

Esposa: Margarida Ribeiro

Filho: Damião Ribeiro

Acendedor de Lampião

O Acendedor de Lampião é uma figura quase mística que aparece ao longo da jornada de Valentina nos momentos em que ela se encontra sozinha, no raiar do dia ou ao por do sol. Ele surge de dentro de uma neblina que sempre aparece e envolve a paisagem sem motivo aparente, assobiando uma valsa.



Ouve-se primeiro seu som, antes de se ver sua silhueta. Ele aparece para questionar Valentina a respeito de seu objeto de desejo, sua jornada em busca dele e, principalmente, aparece como uma manifestação de todas as dúvidas e questões que impedem Valentina de voltar para casa. Ele representa as Forças de Antagonismo dentro dela mesma.

Depois de dada sua mensagem, ele desaparece por completo, levando consigo a neblina.

Personagens Secundários

Amanda: tinha 29 anos quando era casada com Lúcio (que tinha 35). É afligida por uma doença inexplicável e incurável que leva o casal à falência em busca de uma cura.

Bernardo: um jovem de 26 anos formado em medicina em uma universidade da capital e que possui um grande potencial para capital econômico

“O Coronel”: dono de um prostíbulo. Corrupto, alcoólatra, ciumento, obcecado por Isabel.

Damião Ribeiro: morre em um acidente aos 23 anos.

Padre Lucas: Jovem padre de 28 anos que possui idéias não muito convencionais a respeito das passagens da Bíblia e sobre os ensinamentos da Igreja. Forma laços muito fortes de amizade com Tina.

Padre Vicente: Fisicamente parecido com Padre Lucas, Padre Vicente lembra a memória do padre jovial e de espírito livre que ajudou Valentina em um momento muito dolorido de sua vida. Aparece no leito de morte da protagonista para ouvir a história e tem poucas interjeições durante a narrativa.

O Matador: 45 anos, trabalha ao fundo de um estabelecimento de jogos de azar na cidade de Nova Aliança. Anda com ternos caros e fuma charuto.

Presidiário: em torno dos 30 anos, barba longa, físico bem preparado, clássica roupa listrada dos presídios da década de 1950.

Plínio: 40 anos (na época em que Heitor foi amaldiçoado). O homem que nunca sonhou.

Marta dos Reis: 35 anos; mãe jovem; cuida dos animais da chácara (galinhas, vacas, porcos e cavalos...); sorriso gentil; gosta de cozinhar; paciente; tem um ar de cansaço.

José dos Reis (“Zé Reis”): 41 anos; trabalha na roça (colheita e plantio de cana-de-açúcar na fazenda vizinha); está sempre com dores no corpo do trabalho braçal; brincalhão com a filha; indulgente; tem um sorriso triste.

Helena dos Reis ("Tia Lena"): 55 anos; irmã de José; rigorosa; ríspida; autoritária; católica fervorosa; austera; impaciente. "Madrasta dos contos de fadas".

Isabel: 19 anos; prostituta, trabalhava para "O Coronel" na cidade de Nova Aliança. Morre assassinada por ele na noite em que dá a luz à Sebastião.

Luis: 18 anos; jovem rico que contrata os serviços de Isabel na noite de seu aniversário e desaparece.

Aparecida Villela: 39 anos; submissa; apática; felicidade superficial esconde uma profunda resignação frente à vida.

Giancarlo Villela: 47 anos; dono da Fazenda de São Tomé, dono de hectares e mais hectares em plantações de cana-de-açúcar. Rígido; autoritário; austero; orgulhoso; irredutível.

Linhas temporais de personagens

- Núcleos de personagens;
- Relações interpessoais entre personagens

Tempo Passado:

- História de Sebastião e Hugo
- História de Lúcio e Brasinha
- História de Horácio e Karael
- História de Plínio e Heitor

Tempo da Trama Principal:

- História de Tina e como ela cruza com a vida de outras personagens.

ATO 1 - Partida, Separação

ATO 2 - Descida, Iniciação, Penetração

ATO 3 - Retorno

Tempo Final:

- Valentina, idosa, contando a história para o Padre Vicente.

Argumento

ATO 1 - Partida, Separação

Valentina, 80 anos, em seu leito de morte conta uma história para o Padre Vicente. Início, 1953: Tina, 15 anos, chega em casa com uma carta do BANESPA que desencadeia uma discussão entre seus pais, Marta e Zé Reis. Ela também recebe um cartão postal com um código misterioso. Nesta noite, foge um presidiário que invade a chácara. Na confusão, Tina foge, subindo num trem de carga que passava. Ela ouve tiros. O trem para em Engenho do Sul onde Tina se depara com uma greve de funcionários e vai presa pelo policial Hugo, acidentalmente. Na cela ela conhece Sebastião, que provoca Hugo - corte para 30 anos atrás, cidade de Cedro do Vale.

Luis comemora seu aniversário em um Cabaré. Decide pagar por uma noite com a dançarina sabidamente proibida, favorita do dono do estabelecimento, o Coronel. Luis dorme com Isabel e desaparece. Em uma montagem, Isabel descobre que está grávida e suas colegas do Cabaré a aconselham a fugir do Coronel. Isabel foge de cidade em cidade, o Coronel em seu rastro. Isabel chega à escadaria do convento de Jardim Santo, com um recém-nascido nos braços, que coloca na Roda, enquanto o Coronel chega à cavalo, Beretta na mão e atira, matando-a. O Coronel chega em casa, em Cedro do Vale, coloca a Beretta sobre uma mesa beija sua esposa e seu filho, Hugo. Enquanto isso, uma freira pega o bebê na Roda e o nomeia Sebastião.

Voltamos para a cela onde Tina e Sebastião bolam um plano de fuga. Tina pergunta porquê Sebastião está preso, então voltamos para o Flashback.

Valentina, idosa, narra como Sebastião cresceu e foi transferido aos 5 anos para um seminário em Cedro do Vale. Sebastião sempre foge das aulas para aplicar golpes de cartas na praça, onde ele conhece Hugo, uma criança da mesma idade. Hugo descobre o truque e os dois, rapidamente, se tornam melhores amigos. Anos depois, Hugo vai servir o exército e Sebastião some. Quando Hugo volta, um homem mudado, abandona seu pai e o Cabaré para se tornar policial e se muda para outra cidade. O Coronel envelhece e enlouquece, passa a ver o fantasma de Isabel, o qual persegue até Jardim Santo, onde encontra Sebastião bebendo em um bar. O Coronel reconhece nos olhos de Sebastião os de Isabel e inicia uma confusão no bar. A polícia chega e Hugo está entre os oficiais. O Coronel escapa. Hugo pega Sebastião saindo por um beco, mas reconhecendo o amigo de infância, o deixa ir. Sebastião vaga até se encontrar no convento, do qual ele possui uma leve lembrança.

O Coronel aparece, Beretta em mãos, crente de estar revivendo o passado. Sebastião luta pela arma e acidentalmente mata o Coronel. Hugo ouve o tiro e aparece. Vê Sebastião fugindo, reconhece seu pai caído no chão e jura prendê-lo.

De volta à cela, Tina foge com Sebastião em seu Cadillac. Na rodovia encontram Alexa com seu carro quebrado e oferecem carona. No caminho, Sebastião se apaixona pela jovem. Alexa encontra o cartão postal de Tina caído e explica que o "estranho código" é uma jogada de xadrez. Alexa se afeiçoa à Tina, convidando-a, ao se despedir, para visitá-la quando quisesse. Sebastião deixa Tina em casa, onde ela descobre os pais mortos. Tina vai morar com Tia Lena, que frequenta a igreja todo domingo. Conhece o Padre Lucas, seu mentor durante esse período de dificuldades. Responde o cartão postal, começando uma partida de xadrez com o rival misterioso.

Em casa, Alexa tem uma discussão com os pais, pois seu pai decide que ela deve parar de estudar para se casar com Bernardo. Ela sai para cavalgar e esfriar a cabeça quando encontra Sebastião no estábulo, que conta ter embebedado o prévio cuidador de cavalos para tomar seu lugar.

Tina vive um inferno "à la Cinderella" na casa da tia, até que um dia olha pela janela e considerar fugir.

Corta para 40 anos antes: nasce um homem que nunca sonhou. Valentina (em off) narra como Plínio deitava a cabeça no travesseiro e fechava os olhos encarando apenas a escuridão. O deus Hypno, ofendido pelo homem que se julgava bom demais para visitar seus domínios, ordena a seus filhos Morfeu, Ícelo e Fântaso que sequestrem Heitor, filho de Plínio, no dia de seu 15o. aniversário prendendo-o no mundo dos sonhos eternamente.

Sebastião conquista Alexa, que embarca no romance proibido fugindo de seu destino como esposa de Bernardo.

Tina encontra o papel onde Alexa escrevera seu endereço e decide embarcar numa aventura. Com uma pequena mala, some no meio da noite. Ao sair da cidade, encontra o misterioso acendedor de lampiões, um velho cego encarregado de iluminar o caminho dos outros. Ele a questiona sobre sua fuga. Ela diz que precisa sair dali.

ATO 2 - Descida, Iniciação, Penetração

Em meio à completa escuridão encontra-se Melissa, encolhida soluçando. Uma floresta densa e escura se forma ao seu redor. Uma voz a chama. Ela se vira e Heitor oferece uma mão, à sua volta há milhares de vaga-lumes. Melissa acorda em seu quarto, o dia raiando.

Tina toma chá com Alexa em seu quarto. Sebastião aparece pela varanda e as convida para passear na cidade. Os três se divertem,

mas para Tina é hora de partir. Alexa e Sebastião se despedem dela, que toma o trem para a cidade de origem do cartão postal.

Melissa passeia pelo mundo dos sonhos. Um banco aparece do nada, onde ela se senta junto de Heitor. Eles flertam, mas um apito soa alto e Melissa acorda. No banco do trem, Melissa dá espaço para Tina que se senta ao seu lado. Conversando ao longo do caminho, Melissa decide acompanhar Tina em sua aventura.

Corta para 20 anos antes: Horácio no velório de seu filho e esposa. Em uma montagem, vemos anos felizes na família do fazendeiro e então, um acidente de carro. Após o enterro, Horácio volta para casa, se senta na varanda olhando para suas terras. Em outra montagem, Horácio vende tudo, menos a casa em que vive.

Horácio, idoso, olha para as terras que não são mais suas há muito, quando uma estrela cadente cai no canavial. O chão treme. Horácio cai, bate a cabeça e desmaia.

Ao chegar em Lagoa de São Jorge, Tina e Mel se dirigem ao correio para descobrir de quem seria a caixa postal no remetente do cartão. Alguém diz que a caixa era do dono da Fazenda Santa Fé, mas quem vinha checar era um homem loiro alto e corcunda. De carona numa carroça, chegam na fazenda vizinha onde são aconselhadas a tomar a rodovia, pois pela mata, o caminho é incerto, cheio de bruxa, saci e cuca. Elas, sem dúvida, vão pela mata. Na mata, elas encontram uma cabana debaixo de uma enorme paineira. Suas sementes cobrindo a superfície ao redor, pintando tudo de branco. Elas entram na cabana e, sentindo muito sono, se deitam.

Horácio acorda no chão da varanda, é manhã. Caminha até a cratera onde ele acredita ter caído a estrela, mas encontra um rastro que termina no celeiro, onde está Karael, um anjo caído.

Tina acorda coberta pelas plumas da paineira. Nota suas unhas mais longas. Tenta acordar Mel mas, movimentando as plumas fica zozna e cai no sono novamente. No mundo dos sonhos, as duas se encontram com Heitor e Mel decide ficar dormindo. Tina acorda. Ainda sob o efeito das plumas, com dificuldade sai da cabana tropeçando para longe. Anda pela mata, que acaba numa estrada de terra com ipês amarelos. Ao fundo, um antigo casarão.

Lá conhece Horácio, acamado, tabuleiro de xadrez a seu lado, e Karael. Horácio conta que, já velho, não podia deixar Karael sozinho no mundo. Decide procurar alguém de espírito curioso, que se interessasse pelo mistério, para lhe fazer companhia. Assim, escreveu uma jogada de xadrez e enviou, via cartão postal, a endereços aleatórios. Recebendo apenas a resposta de Tina, Karael sabia que quando Horácio falecesse ele deveria encontrá-la. Em paz, Horácio vence Tina no jogo de xadrez iniciado pelo cartão, enquanto fala de desejos e estrelas cadentes. Grato por ver realizado seu desejo de não morrer sozinho, Horácio fecha os olhos sorrindo e não acorda mais.

Alexa e Sebastião cavalgam em direção à cidade para o desfile de cavaleiros, onde se unem à procissão. Hugo passa em seu cavalo escoltando o prefeito. Ele e Sebastião se reconhecem. Sebastião desaparece no meio da multidão deixando Alexa sozinha, que retorna para a fazenda, confusa. Nos estábulos, encontra Sebastião que confessa seu amor e a impossibilidade de arrastá-la para sua vida de fuga e incertezas. Nisso, Bernardo se aproxima deles e, por uma fresta, vê a discussão: Alexa quer fugir com Sebastião. Ele lamenta não poder ser um provedor para ela. Ela, de espírito independente, se revolta. Bernardo nota Alexa, triste, pousar a mão na barriga depois que Sebastião se vai.

Tina e Karael na estrada pegam carona com o mesmo carroceiro, que após tanto tempo, não a reconhece, e tomam o trem até a cidade natal de Tina.

ATO 3 - Retorno

Bernardo contrata um homem para matar Sebastião.

Corta para dez anos antes: Consultório médico. Lúcio e Amanda recebem a notícia: a doença é incurável. A noite, a esposa doente, respirando com dificuldade, dorme. Lúcio sai para caminhar. Na rua, é abordado por uma figura com um cheiro podre que faz Lúcio torcer o nariz, sua silhueta é tudo o que se vê. Suavemente, a figura pergunta se Lúcio daria sua alma pelo bem estar de Amanda. Manhã seguinte: Lúcio acorda. Amanda, radiante, prepara o café da manhã. Não nota a presença do cão negro de olhos vermelhos ao lado do marido.

Na entrada da cidade, Tina aponta para a torre da igreja e manda Karael ir na frente. Sozinha, ela considera voltar ou não para casa. Surge o acendedor de lampiões e pergunta novamente sobre seu intento. Tina decide que não é hora de voltar. Na igreja, Padre Lucas se emociona ao conhecer o anjo.

Alexa grávida de 4 meses, está de casamento marcado com Bernardo que assumiu seu filho. Confessa à Tina sua dúvida: se casa ou foge. Tina não sabe como consolá-la.

Amanda e Lúcio discutem sobre sua situação financeira e Amanda decide voltar para a casa dos pais. Lúcio, infeliz, tenta se matar e é impedido pelo cão, pois, a troca de sua alma por Amanda implicava em exatos dez anos de vida antes que sua alma fosse reivindicada. Desistindo de tudo, ele apelida o cão de Brasinha.

Tina encontra Lúcio sentado num banco de praça, Brasinha ao seu lado. Ao acariciar o cão, ela surpreende Lúcio que julgava ser o único capaz de vê-lo. Lúcio conta que há nove anos não pode ficar muito tempo no mesmo lugar, pois desgraça tudo ao seu redor. Ela diz saber de alguém que pode salvá-lo.

Sebastião está fugindo. Hugo, em seu rastro, encontra o matador, outro criminoso, e passa a perseguir os dois. Sebastião se mete no mato, o matador em seu encalço, Hugo perde-os de vista. Hugo está entre uma cachoeira e um despenhadeiro. O matador surge e rende Hugo. Sebastião se joga sobre o matador, ambos caem no despenhadeiro.

Tina e Lúcio conversam sobre arrependimentos na vida. Ela diz que precisa parar em um lugar no meio do caminho. A poucos dias do casamento, Tina chega para aconselhar Alexa não se casar. Alexa, corajosamente, decide deixar Bernardo e criar o filho sozinha.

Sebastião está no chão, testa sangrando. Hugo aparece, se lembra de quando ele rachou a cabeça brincando de pega-pega e pergunta por quê Sebastião salvara sua vida. Ao que Sebastião responde ser Hugo o seu melhor amigo.

Na fazenda, o pai de Alexa força seu casamento quando Hugo aparece e prende Bernardo. Hugo fala de toda a perseguição e da confissão do matador sobre seu contratante. Alexa se despede de Tina e Lúcio e vai visitar Sebastião no hospital.

Tina e Lúcio estão no trem que, subitamente, se quebra. Lúcio, certo de sua culpa, desaparece enquanto Tina pergunta ao maquinista o que havia acontecido. Ela desce do trem atrás de Lúcio. Na entrada da cidade, reencontra o acendedor de lampiões. Desta vez ela está pronta para retornar. Encontra Lúcio, perdido na praça da igreja com Brasinha. Já na igreja, o Padre Lucas, contente em revê-la, chama Karael que, com um toque em sua cabeça, faz o cão desaparecer. Lúcio, ainda fadado a morrer ao fim do prazo, tem sua alma libertada do inferno.

Tina volta para casa e se redime com a tia, de quem cuida até o fim.

De volta aos dias atuais, Valentina, idosa, termina sua história. Em uma montagem, vemos Sebastião e Alexa se mudarem para a Capital. Ela se forma e ele se torna um ótimo pai. Padre Lucas, velho, deixa uma carta para o novo padre na qual ele lê a respeito do anjo que mora no telhado e toca os sinos da igreja. Hugo vira tenente. Melissa é reabsorvida pelas raízes das árvores e vive junto de Heitor no mundo dos sonhos. Acaba com o Acendedor de Lampiões apagando as luzes da cidade ao nascer do sol.

Argumento e roteiro do
episódio piloto (a seguir)
protocolados para registro
na Biblioteca Nacional
sob o número: 8.821/1

Contos de Dona Valentina
Episódio Piloto
"Partida"

Escrito por

H. C. Piva

Segunda versão.
Outubro, 2017.

SINOPSE: Tina vive uma vida simples com seus pais em uma chácara, quando um presidiário foragido invade sua casa, forçando-a a escapar num trem de carga. O trem acaba numa cidade onde, acidentalmente, ela vai presa pelo policial Hugo. Tina conhece Sebastião, um homem que possui uma relação complicada com Hugo devido a acontecimentos no passado da vida dos dois. Tina e Sebastião fogem e encontram Alexa em seu caminho, a quem resolvem dar uma carona. O momento que passam juntos no carro faz despertar uma amizade entre Tina e Alexa, bem como uma paixão por parte de Sebastião. Tina volta para casa e descobre que sua vida mudou para sempre. Por fim, é introduzido o jovem Heitor, que aparentemente não tem nada a ver com a história

1 INT. HOSPITAL - DIA

PADRE VICENTE bate delicadamente na porta do quarto e ENTRA sem esperar resposta. VALENTINA, 80 anos, está deitada na cama de olhos fechados, ligada a aparelhos de monitoramento que bipam continuamente. O quarto está escuro.

PADRE VICENTE
Com licença?

Valentina abre os olhos e limpa a garganta.

VALENTINA
Bom dia, Padre. Que bom que veio...

Padre Vicente abre as persianas e a luz do sol da manhã ilumina o quarto. Arrastando uma cadeira até o lado da cama, Padre Vicente se senta.

PADRE VICENTE
Sinto muito.

VALENTINA
(sorrindo)
E a culpa lá é do senhor?

PADRE VICENTE
Gostaria de dizer que sim.
É mais fácil quando temos alguém
para culpar pelas dificuldades
que encontramos.

VALENTINA
Eu acho que estou para enfrentar
algo maior do que uma mera
dificuldade, Padre.

(CONTINUA)

(continuando)

2.

PADRE VICENTE

A senhora teme a morte, Dona
Valentina?

Valentina olha pela janela, para as copas das árvores lá
fora, respirando com dificuldade.

VALENTINA

Não.

PADRE VICENTE

Deseja se confessar?

VALENTINA

Quando tempo o senhor pode ficar
aí sentado, Padre?

PADRE VICENTE

Quanto a senhora precisar.

VALENTINA

Então se ajeite nessa cadeira, eu
tenho mais de uma história pra
contar.

2 EXT. RUAS DE PAIAL GENTIL - DIA

TINA, 15 anos, passeia pelas ruas de terra batida da
pequena cidade interiorana.

VALENTINA

(em off)

Era no tempo em que as pessoas
ouviam rádio-novela e as mulheres
não usavam calça...

Tina, sorridente, cumprimenta as pessoas com quem cruza na
rua com um aceno. Ela para em frente à uma casa amarela
com a placa dos Correios e entra.

3 INT. COZINHA DA CHÁCARA BONFIM - FIM DO DIA

Tina coloca um envelope em cima da mesa. Lê-se o selo do
BANESPA, endereçado à ZÉ REIS, da Chácara Bonfim.

TINA

O pai já chegou?

MARTA, mãe de Tina, termina de secar as mãos em um pano de
prato e pega o envelope.

MARTA

Tá se lavando. Só tinha essa?

(CONTINUA)

TINA

Tinha esse cartão postal também.
Mas é pra mim.

Marta pega o cartão das mãos de Tina. Está escrito apenas "Cf3" no verso. Na linha do remetente há o nome "Beija-flor" e o número de uma caixa postal na cidade de Lagoa de São Jorge.

MARTA

E quem há de te mandar cartão?

Marta lê, dá de ombros e devolve para filha.

MARTA

Vá se lavar também que eu vou por a janta na mesa.

Tina se vira para sair quando Zé Reis ENTRA.

ZÉ REIS

O que tem de janta, hoje?

MARTA

Daqui a pouco não vai ter mais janta nenhuma.

Marta joga o envelope em cima da mesa, que escorrega até o outro lado. Zé Reis pega o envelope, abre e senta, desacorçoadado.

4 EXT. PASTO DA CHÁCARA BONFIM - POR-DO-SOL

Tina acaricia um cavalo enquanto escuta a discussão entre os pais vinda da janela da cozinha ao fundo.

MARTA

A gente não tem mais condição de sustentar essa terra!

ZÉ REIS

Eu não vou vender o chão que é da minha família há mais de quatro décadas! O meu sangue regou essas...

MARTA

(interrompendo)

E eu não vou deixar a minha filha passar fome!

Tina caminha em direção aos trilhos do trem que cortam o mato do pasto. O vento bagunça os seus cabelos. Ela brinca de se equilibrar no trilho, andando para lá e para cá. O por-do-sol pinta tudo de um tom alaranjado.

Tina para sobre os trilhos e olha ao longo de sua extensão, para onde eles levam. Ela encara por um longo instante o ponto onde eles fazem a curva e desaparecem atrás do mato alto.

5 EXT. CANAVIAL - NOITE

O PRISIONEIRO FOGE, empurrando a cana com os braços, cortando a pele do rosto e das mãos. Corre, fugindo do som de um alarme, latidos de cães e luzes de holofotes. Ele corre até se deparar com trilhos de trem. Para e olha em volta. Silêncio.

O brilho fraco da lua cheia e do céu estrelado são a única fonte de luz.

O Prisioneiro segue o caminho dos trilhos, correndo.

6 INT. QUARTO DE TINA - MADRUGADA

Tina acorda de sopetão como quem teve um pesadelo. Ela ouve um barulho e se levanta. Veste um casaco comprido por cima do pijama e calça suas botinas de qualquer jeito.

7 INT. COZINHA DA CHÁCARA BONFIM - MADRUGADA

Tina ENTRA sonolenta. O Prisioneiro surge com uma faca e Tina grita. Ele tampa sua boca.

PRISIONEIRO

Onde tá o dinheiro?

Marta aparece com Zé Reis que segura uma espingarda.

ZÉ REIS

Solta a minha filha.

O Prisioneiro, lentamente, larga a faca e Tina corre para Marta.

MARTA

Vai buscar o Sargento Campos.

Tina corre para a porta da sala. Zé Reis dá um passo para frente com a espingarda apontada para o Prisioneiro. O Prisioneiro se joga para frente e agarra o cano da espingarda. Um tiro é disparado e um vaso se quebra.

MARTA

Corre!

Tina corre para fora.

8 EXT. CHÁCARA BONFIM - MADRUGADA

Tina sobe no cavalo sem cela e o toca em direção ao portão da chácara. Mais um tiro soa de dentro da casa e o cavalo empina, assustado. Tina consegue se segurar. Um terceiro tiro soa e o cavalo dispara na direção oposta, na direção dos trilhos do trem.

Um trem de carga se aproxima. Tina finca as botas nas laterais do cavalo até alcançar a velocidade do trem. Tina agarra a escada presa no último vagão e sobe, deixando o cavalo para trás.

Ela olha para trás, ainda agarrada na escada, e vê a sua casa desaparecendo quando o trem faz a curva.

9 EXT. TETO DO VAGÃO DO TREM - MANHÃ

O trem desacelera.

Tina, que estava encolhida, se senta e olha em volta. O trem para em uma garagem, repleta de outros trens estacionados em paralelo.

Homens começam a abrir as portas dos vagões dianteiros e carregar enormes pacotes para dentro.

10 EXT. GARAGEM DE TRENS - MANHÃ

Tina desce pela escada de onde subiu e se esquiva por entre os trens até que uma mão a agarra pelo ombro.

HOMEM

Onde é que a mocinha pensa que vai?

TINA

Oi... Eu...

HOMEM

Você é filha do Castor?

TINA

É...

HOMEM

Já falei pro imbecil parar de trazer os filhos pro trabalho.

O homem agarra Tina pelo braço e a arrasta consigo em passo apertado.

TINA

Desculpa...

(CONTINUA)

HOMEM

Volta pra casa, menina!

Ele solta Tina em uma rua de paralelepípedos movimentada.

11 EXT. RUAS DE ENGENHO DO SUL - MANHÃ

Uma multidão caminha devagar rua abaixo e Tina é levada junto. As pessoas vão parando conforme chegam a grandes portões de ferro de uma fábrica. A multidão, que se trata de uma greve de funcionários, grita.

Tina tenta se esquivar no meio da multidão, é empurrada para um lado e para o outro.

TINA

Com licença...

HOMEM #2

Cristo foi operário, ele está do nosso lado!

HOMEM #3

Avante!

TINA

Com licença!

MULHER

Só recuamos com a vitória!

Uma viatura policial aparece. Tina consegue alcançar os oficiais que tentam impedir que as pessoas cheguem mais perto dos portões da fábrica.

TINA

Por favor! Eu preciso ir até a delegacia!

POLICIAL

Para trás! Para trás!

Um homem empurra Tina para o lado. Ela volta, se espremendo pelo meio das pessoas.

TINA

Com licença, seu policial? Onde é a delegacia?

O policial olha para ela.

TINA

Por favor! Eu preciso falar com a polícia!

(CONTINUA)

POLICIAL

No fim dessa rua, vira à esquerda, anda dois quarteirões e vira à direita... Para trás! ... Depois anda mais três quadras...

TINA

(sendo empurrada para trás)
Muito obrigada!

Tina consegue sair do meio da multidão.

12 INT. DELEGACIA DE POLÍCIA - DIA

Tina está sentada em frente à uma mesa. Do outro lado, HUGO, um oficial da polícia, está sentado de cara fechada.

TINA

Meus pais, eles... Nossa fazenda foi atacada! Um homem sujo veio das ruas e entrou em minha casa ele colocou uma faca no meu pescoço eu fugi mas ouvi um tiro e...

HUGO

Devagar, devagar. Respire. Onde você mora?

TINA

Paial Gentil, é um vilarejo perto de Crixás.

HUGO

Crixás? Tem certeza de que a senhorita mora por lá? Não é muito perto... Como foi que chegou até aqui?

TINA

Eu subi num trem de carga e...

HUGO

A senhorita abordou um trem clandestinamente?

TINA

Não! Quer dizer, sim, mas não tive escolha!

HUGO

Alguém te colocou no trem, então?

TINA

Não! Mas, não é essa a questão.

(CONTINUA)

HUGO

Então subiu por livre e espontânea vontade?

TINA

Sim! Mas não... Meus pais! Eu não sei o que aconteceu! O senhor precisa vir comigo!

Tina se levanta e puxa o policial pela mão. Hugo se levanta e puxa o cacetete da cinta.

HUGO

Menina, não adicione tentativa de agressão a um oficial da justiça ao seu histórico de transgressões. Você já está metida em problemas o suficiente.

TINA

Problemas!? Eu só queria ajuda!

HUGO

Por favor fale mais baixo.

TINA

Você não vai me socorrer! Isso é perda de tempo!

Tina se vira para sair, mas um outro policial bloqueia seu caminho.

HUGO

Ah, não mesmo. Você abordou um trem ilegalmente, não posso deixar que saia assim, sem mais nem menos.

Tina encara Hugo com incredulidade. Hugo puxa um bloco de papéis e uma caneta e começa a anotar.

Tina se vira para o outro policial que está de braços cruzados atrás dela. Tina chuta a canela do policial e sai correndo. Outro policial a agarra.

TINA

Me larga!

Tina morde a mão do policial até arrancar sangue e se esperneia enquanto outros dois chegam para segurá-la.

Hugo continua preenchendo uma ficha calmamente em meio à confusão.

HUGO

Uma noite no xadrez vai ensiná-la a ter bons modos, mocinha.

13 INT. CELAS - DIA

Hugo abre a porta e empurra Tina, descabelada e com a boca suja de sangue, para um cômodo mal iluminado. Lá dentro há duas celas lado a lado. Cada uma delas possui um banco de concreto.

Em um dos bancos, SEBASTIÃO está deitado com o chapéu de vaqueiro abaixado sobre os olhos, pernas para cima, cruzadas, cantarolando.

14 INT. CABARÉ - NOITE - FLASHBACK

LUIS, acompanhado de um amigo, comemora seu aniversário. Sentados em uma mesa redonda próxima ao palco, eles bebem e assistem às dançarinas.

ISABEL sobe no palco e a atenção de todos se volta para ela. Ela cruza olhares com Luis, que sorri. Notando o interesse de Luis, um de seus amigos o cutuca.

AMIGO

Não seja louco. Todo mundo sabe
que ela é a favorita do Coronel.

Luis abre ainda mais o sorriso de forma desafiadora.

15 INT. CAMARIM DE ISABEL - DIA - FLASHBACK

Luis abotoa as calças conforme Isabel conta um maço de dinheiro, deitada num divã. Três batidas na porta soam de repente.

Luis rapidamente se embodoca na janela.

MULHER

(à porta)

Bel? Você sabe onde está a minha
saia de pluma?

Luis assopra um beijo para Isabel e desaparece pela janela.

ISABEL

Não faço ideia! Pergunte à Nenê!

16 EXT. CAMARIM DE ISABEL - NOITE - FLASHBACK

ISABEL

Nenê, o que eu faço?

Isabel está apavorada, sentada sobre o divã.

NENÊ está sentada em frente à penteadeira, com olhar de preocupação.

(CONTINUA)

NENÊ

Fuja. Não tem outra escolha.

ISABEL

Fugir pra onde?

NENÊ

E ficar como? O Coronel mata a ti e a criança.

Nenê se levanta e pega uma mala, dentro da qual começa a jogar roupas.

NENÊ

Vá embora, vá essa noite. Vá, antes que ele perceba que dormiste com outro.

Nenê entrega a mala à Isabel.

17 EXT. RUAS DE JARDIM SANTO - NOITE - FLASHBACK

Isabel corre pela rua deserta, no escuro. Ela carrega um recém-nascido enrolado em uma manta. O bebê chora.

18 EXT. ESCADARIAS DO CONVENTO - NOITE - FLASHBACK

Sobe a escadaria de um convento. Ao lado da porta, Isabel coloca o bebê na Roda e, ouvindo o som de galopes, fecha a porta.

Recuando, começa a descer a escadaria, lentamente, derrama algumas lágrimas.

O CORONEL CHEGA montado em seu cavalo. Ele desce da cela, aos pés da escadaria e saca uma Beretta. Isabel congela no meio da escadaria. Silêncio absoluto.

O Coronel fita os olhos de Isabel por um longo instante. Seu próprio olhar cheio de traição e sede de vingança. O olhar dela, triste.

O Coronel ATIRA.

19 INT. CASA DO CORONEL - MANHÃ - FLASHBACK

O Coronel coloca a Beretta em cima da mesa. Sua esposa, BEATRIZ, está sentada no sofá, com seu bebê de poucos meses, no colo.

O CORONEL

Já está de pé?

(CONTINUA)

BEATRIZ

Alguém me acordou, estava com fome. Conseguiu resolver o que precisava?

O CORONEL

Eu sempre resolvo.

O Coronel da beija a testa do bebê.

O CORONEL

Bom dia, Hugo.

20 INT. CONVENTO - MANHÃ - FLASHBACK

Um calendário preso à parede marca 20 de janeiro, dia de São Sebastião.

A MADRE SUPERIORA ergue o bebê, como que o analisando, e olha para o calendário. Ela ajeita o bebê em seu colo e sorri para ele.

MADRE SUPERIOR

Bom dia, Sebastião.

21 INT. DELEGACIA - DIA

Sebastião para sua canção no meio de um verso.

SEBASTIÃO

Prendendo garotinhas inocentes
agora, Hugo?

Hugo ignora, abrindo a porta da cela ao lado e empurrando Tina para dentro. Ele fecha a grade, dá as costas e sai por onde veio, fechando a porta atrás de si.

Tina senta na cama de sua cela em desalento.

SEBASTIÃO

Ou, talvez, eu tenha me enganado
e você não é tão inocente assim.

Tina olha para ele com dúvida.

SEBASTIÃO

(limpando o canto da boca)
Você tem um pouco de... sujeira,
aqui...

Tina passa a mão na boca e limpa o sangue.

TINA

Talvez eu tenha mordido um deles,
chutado alguns outros.

(CONTINUA)

Sebastião gargalha e estica a mão através das barras.

SEBASTIÃO

Sebastião.

TINA

Valentina. Ou só Tina. E você?
Fez o quê?

SEBASTIÃO

Eu temo, Valentina-ou-só-Tina,
que esta seja uma história um
pouco longa demais.

Tina aponta para o lugar ao redor.

TINA

Tem razão. Eu estou muito
ocupada.

SEBASTIÃO

A questão é que não é uma
história que valha a pena contar.
Deixe pra lá.

Tina olha para baixo. Eles ficam em silêncio por alguns instantes.

Tina sente os olhos encherem de lágrima e suprime um soluço.

SEBASTIÃO

Ei, não fique assim, o Hugo te
solta logo logo.

TINA

Eu sei. Mas eu não sei o que eu
vou fazer quando ele me soltar.

SEBASTIÃO

Você não precisa saber. Descubra
quando a hora chegar. Por
enquanto, fique calma, tudo vai
se resolver no final.

TINA

Queria ter a sua certeza.

SEBASTIÃO

De onde você é?

TINA

Paial Gentil.

SEBASTIÃO

Nunca ouvi falar. É longe?

(CONTINUA)

TINA

Não sei... Eu vim pra cá em cima de um trem de carga, não deve ter dado mais de uma hora. E ainda por cima foi por isso que quiseram me prender!

SEBASTIÃO

Ah, meu bem, eles quiseram te prender porquê você é como eu. A gente não importa.

TINA

O quê?...

SEBASTIÃO

Nossas roupas são velhas e tudo o que fazemos é arrumar confusão na rua, como aquela que está acontecendo lá fora. Eles só precisavam de uma desculpa pra te prender e você deu uma assim que pisou nesta delegacia.

TINA

Mas, quem é que vai me ajudar, então? Isso é muito injusto!

SEBASTIÃO

A vida é injusta, às vezes. Mas, damos um jeito. Quando eu sair daqui, vou te ajudar.

TINA

E quando é que você vai sair daqui?

SEBASTIÃO

Hum... O que acha dessa noite?

Tina arregala os olhos, mas depois desconfia.

TINA

Se você pode fugir quando quiser, por quê não fugiu ainda?

SEBASTIÃO

Eu estava precisando dormir em algum lugar que não fosse o banco de trás do meu Cadillac.

TINA

Sei...

SEBASTIÃO

Mas, se depender do Hugo, ele me larga aqui até eu virar pó e eu

(CONTINUA)

(CONTINUA)

SEBASTIÃO (continuação)
não pretendo passar o resto dos
meus dias vendo o sol nascer
quadrado. A vida é boa demais pra
isso.

TINA
Você acabou de dizer que a vida é
injusta.

SEBASTIÃO
(piscando)
Eu disse às vezes.

Sebastião abaixou a aba do chapéu e se deitou, assobiando
a mesma canção de antes.

TINA
Você não disse o que fez pra vir
parar aqui.

SEBASTIÃO
Foi só um mal entendido que
aconteceu há muito tempo atrás.

22 EXT. RUAS DE CEDRO DO VALE - DIA - FLASHBACK

Pessoas, carroças e charretes passam pela rua.

VALENTINA
(em off)
Sebastião foi transferido para
Cedro do Vale aos 6 anos, para um
seminário que lá havia.

A fachada do prédio do seminário é um lugar austero, com
muros altos.

Uma trouxinha de tecido é jogada por cima do muro e cai na
calçada do lado de fora.

VALENTINA
(em off)
Mas, em poucos anos percebeu que
não tinha vocação para ser padre.

Sebastião, em torno de 9 anos, pulou o muro, parando ao
lado de sua trouxinha.

23 EXT. PRAÇA EM CEDRO DO VALE - DIA - FLASHBACK

Sebastião, sentado no chão, embaralha um maço de cartas. À
sua frente, uma caixa de papelão virada de cabeça para
baixo coberta com o tecido da trouxinha.

(CONTINUA)

Pessoas à sua volta fazem suas apostas, depositando moedas na boina ao lado da mesa improvisada. Sebastião então colocava as cartas na mesa.

SEBASTIÃO

Muito bem, senhoras e senhores!
Apostas encerradas! Quem pode me dizer então onde se encontra a Rainha?

MULHER #3

No centro!

HOMEM #4

À esquerda!

Um garoto um pouco mais alto que Sebastião se embodoca no meio dos adultos.

HUGO

Não é nenhuma dessas!

Sebastião encara Hugo, incrédulo.

SEBASTIÃO

Parece que temos um sabe-tudo entre nós, senhoras e senhores! Então, onde é que a Rainha está, senhor sabe-tudo?

Hugo cruza os braços, emburrado.

SEBASTIÃO

Ora, ora, eu acho que está...

Sebastião se levanta e estica a mão em direção à bolsa de uma jovem de luvas rendadas e vestido branco.

SEBASTIÃO

Aqui! Como num passe de mágica!

Ele tira a carta de dentro da bolsa e todos aplaudem.

As pessoas jogam mais moedas na boina e o grupo dispersa, com excessão de Hugo, que fica para trás.

HUGO

Isso não é mágica. É só um truque idiota.

SEBASTIÃO

Se é truque, por quê você não faz?

Hugo pega o baralho das mãos de Sebastião e começa sua demonstração.

(CONTINUA)

HUGO

Quando você vai embaralhar, você guarda a Rainha na manga, desse jeito. E então você tira assim. E parece que você tirou da bolsa da moça, mas estava com você o tempo todo.

Sebastião, que esteve prestando atenção, sorri maliciosamente.

SEBASTIÃO

Até aí você acertou. Mas a melhor parte da mágica você não entendeu.

Sebastião tira uma bolsinha de moedas bordada e chacoalha.

Hugo arregala os olhos, olha em volta, mas a moça de vestido branco não está mais lá.

Sebastião começa a recolher suas coisas.

HUGO

Mas você é que foi o tolo. A velha ao lado tinha um colar no pescoço que devia pesar uns duzentos quilos! Ela, com certeza, tinha mais dinheiro na bolsa.

Sebastião encara o outro garoto por alguns momentos e os dois sorriem.

SEBASTIÃO

Eu me chamo Sebastião, e você?

HUGO

Hugo. Muito prazer.

SEBASTIÃO

Sabe, Hugo? Eu acho que esse é o início de uma incrível parceria.

24 EXT. CHÁCARA BONFIM - MANHÃ

O vento bate, tombando a grama ao redor dos trilhos do trem, à luz do sol nascente.

SEBASTIÃO

(sussurrando)

Tina, acorde!

25 INT. DELEGACIA - MADRUGADA

Tina acorda de sopetão.

SEBASTIÃO

Tá na hora.

Sebastião descalça uma das botas.

TINA

Que horas são?

SEBASTIÃO

A hora do lobo.

De dentro da bota, ele tira um pequeno estojo contendo objetos finos de metal.

Sebastião arromba a fechadura, que faz um estalo leve e abre a porta, silenciosamente.

Calçando a bota novamente, ele se dirige à porta da cela de tina, onde faz a mesma coisa.

TINA

Então qual é o plano?

SEBASTIÃO

A gente sai de fininho. Esta noite é turno do Jorge, e ele sempre tira um cochilo neste horário. É só vc me seguir. E não faça nenhum barulho.

Sebastião abre a porta para a recepção da delegacia com cuidado. O lugar está vazio, com exceção de um guarda que cochila sentado em frente a uma mesa bagunçada.

Sebastião e Tina alcançam o balcão na entrada da delegacia, mas Sebastião faz um sinal para Tina esperar por ele ali.

Voltando, Sebastião vai até a mesa de Hugo, e abre uma caixa que está em cima. De dentro, tira um molho de chaves, sorrindo.

26 EX. RUAS DE ENGENHO DO SUL - AMANHECER

Tina e Sebastião percorrem em passo apertado as ruas da cidade que ainda não acordou.

TINA

Isso foi fácil até demais...

(CONTINUA)

SEBASTIÃO

Não é minha primeira vez.

TINA

De escapar da cadeia?

SEBASTIÃO

Ora não me julgue. Foi a minha experiência no assunto que tirou você de lá, hoje.

Eles alcançam o Cadillac preto, que já está bem velho, porém ainda possui charme.

Sebastião joga as chaves para o ar e pega de novo.

SEBASTIÃO

Já andou de automóvel, menina sitiante?

27

EXT. RUAS DE CEDRO DO VALE - NOITE - FLASHBACK

Hugo e Sebastião, em torno dos 16 anos, estão sentados sobre o capô de um Cadillac preto brilhante, sob o feixe de luz de um lampião da rua, de frente para a praça onde aplicavam golpes quando crianças. Cada um segura uma garrafa de vidro de cerveja.

SEBASTIÃO

E você precisa ver como fica, quando abaixa o teto!

HUGO

Só queria saber como foi que você conseguiu comprar esse conversível...

SEBASTIÃO

A culpa não é minha se você não guardava o dinheiro que a gente conseguia.

HUGO

E você não gastou nenhum centavo?

SEBASTIÃO

(acariciando o capô)
Agora gastei tudo!

Os dois riem e bebem.

HUGO

Queria ter tido a sua disciplina.

(CONTINUA)

SEBASTIÃO

Se você não é disciplinado, eu não sei quem é.

HUGO

Eu agradeço o voto de confiança, mas eu acho que está na hora de reformar a minha vida.

SEBASTIÃO

Como assim?

HUGO

Eu decidi que vou servir.

SEBASTIÃO

No exército?

HUGO

Não pra sempre... Não acho que vou ser militar. Mas por alguns anos. Pelos menos até eu descobrir o que fazer da minha vida.

SEBASTIÃO

Mas, e o Cabaré?

Hugo olha para baixo e eles ficam em silêncio por um tempo.

SEBASTIÃO

Então parece que nós dois vamos embora daqui...

HUGO

Vai partir também?

SEBASTIÃO

Por que acha que comprei um automóvel?

Hugo e Sebastião brindam as garrafas.

HUGO

À estrada.

SEBASTIÃO

A algo novo pela frente.

Eles bebem sob a lua cheia.

VALENTINA

(em off)

Hugo e Sebastião não se reencontraram pelos próximos cinco anos.

28 EXT. RODOVIA - DIA - FLASHBACK

Sebastião, em torno dos 20 anos, dirige seu Cadillac de teto abaixado, ouvindo rádio, fumando um cigarro. Vento em seus cabelos.

VALENTINA

(em off)

Sebastião havia levado a vida até ali como todo malandro. Nem ele mesmo sabia como ainda estava vivo. Mas, o fato era de que estava e gostava de estar.

29 EXT. RODOVIA - DIA - FLASHBACK

Hugo, fardado, caminha pela rodovia, uma mochila em suas costas, suor escorrendo pela testa.

VALENTINA

(em off)

Já Hugo, voltando do exército, decidiu colocar a vida nos trilhos. Sem mais malandragem.

30 INT. DELEGACIA - DIA - FLASHBACK

Está havendo uma cerimônia na qual, Hugo e outros homens jovens, uniformizados como oficiais da polícia, recebem um distintivo e apertam a mão do capitão da polícia.

Hugo olha para as pessoas aplaudindo, como quem procura alguém.

31 INT. CASA DO CORONEL - DIA - FLASHBACK

O Coronel está velho e cansado. A casa está bagunçada, e envelopes e papéis cobrem a mesa da sala. Ele bebe direto de uma garrafa de vinho. Sua camisa tem respingos da bebida.

De repente, Isabel passa pelo cômodo. Ele se levanta e vai atrás dela, porém, ela desaparece.

Mais uma vez ela passa, saindo pela porta da frente.

Ele pega o chapéu e sai, atrás dela.

32 INT. BAR EM JARDIM SANTO - NOITE - FLASHBACK

O Coronel estaciona o carro em uma rua tranquila e desce. Olha em volta, claramente perdido, até que vê Isabel dobrando a esquina. A persegue.

Som de fanfarra vem do meio do quarteirão. A única fonte de luz são as janelas abertas e portas do estabelecimento de onde vem a música. O Coronel entra no bar.

No balcão ele pede um copo de bebida, que vira num gole. Do outro lado do balcão ele vê Isabel, bebendo e rindo com outra mulher ao lado. O Coronel esfrega os olhos, e quando abre, é um homem sentado no lugar onde ele havia visto Isabel.

Sebastião olha para o velho bebum que o encara do outro lado do balcão do bar.

MULHER #4
Conhece aquele cavalheiro?

SEBASTIÃO
Não faço a menor ideia de quem
seja...

Sebastião se volta para sua acompanhante, ignorando o olhar perturbador do Coronel.

O Coronel toma mais um copo de bebida e se levanta.

O CORONEL
Te conheço de algum lugar...

SEBASTIÃO
Creio que não, meu senhor.

Sebastião se levanta e pega a moça pela mão. Mas, o Coronel bloqueia seu caminho.

O CORONEL
Me é muito familiar.

SEBASTIÃO
Sinto muito, mas não lembro do
senhor... Agora se me dá licença,
eu e essa belíssima jovem temos
um lugar para estar.

O Coronel se volta para a mulher e vê Isabel novamente. O Coronel, de repente, atinge um soco no rosto de Sebastião.

Confuso, Sebastião desvia de um segundo soco, que atinge o homem que estava atrás de si.

O homem se vira, vermelho na face e se joga em cima do Coronel.

(CONTINUA)

(continuando)

22.

BARISTA
Senhores! Por favor!

Alguém lá no fundo grita.

ALGUÉM
BRIGA!

E o lugar vira um pandemônio.

Ouvem-se sirenes.

Oficiais da polícia entram no local, cacetete voando.

Sebastião sai de fininho pela porta dos fundos.

33 EXT. RUAS DE JARDIM SANTO - NOITE - FLASHBACK

Sebastião sai por um beco escuro e deserto. Olha em volta: ninguém. Aperta o passo, suspirando de alívio quando ouve uma voz.

HUGO
Mãos ao alto.

Sebastião para, desanimado, ergue as mãos e se vira para o policial.

HUGO
Está preso por fornicação, causa de desordem e...

Hugo, estranhamente, abaixa a arma. Confusão em seu olhar.

HUGO
Sebastião?

SEBASTIÃO
Hugo!

Sebastião abre um sorriso e abaixa as mãos, aliviado.

Hugo ri, meio desapontado, porém nada surpreso.

HUGO
Você não mudou nada. Ainda arrumando confusão onde quer que vá.

SEBASTIÃO
O que eu posso fazer? É da minha natureza... E dessa vez não foi minha culpa.

(CONTINUA)

HUGO

Vai. Antes que apareça mais
alguém e eu tenha que te prender.

Sebastião sai correndo até a outra rua, acenando para
trás.

SEBASTIÃO

A gente se vê, meu amigo! Passar
bem!

Hugo balança a cabeça e volta para o bar pela porta dos
fundos.

34 EXT. RUAS DE JARDIM SANTO - NOITE - FLASHBACK

Sebastião corre com as chaves do Cadillac nas mãos,
olhando em volta. As ruas estão desertas e ele desacelera.
Para de frente para uma bifurcação, em dúvida. Decide
tomar a da esquerda.

35 EXT. ESCADARIAS DO CONVENTO - NOITE - FLASHBACK

Caminhando, se depara com um convento. Ele observa o
prédio por um longo instante, tentando se lembrar de
quando esteve ali antes.

36 EXT. ESCADARIAS DO CONVENTO - DIA - FLASHBACK

Sebastião, 5 anos, sobe e desce a escadaria do convento
rindo. Uma freira está varrendo a entrada.

FREIRA

Vai cair, Sebastião.

37 EXT. ESCADARIAS DO CONVENTO - NOITE - FLASHBACK

Sebastião sobe os dois primeiros degraus quando ouve o
engatilhar de uma arma. Ele se vira para trás, assustado.

O Coronel fita Sebastião, Beretta engatilhada e apontada
para ele.

Sebastião congela, prende a respiração, certo da morte.

O Coronel olha nos olhos de Sebastião e tem um flash dos
olhos de Isabel.

Nesse segundo, Sebastião se joga sobre o Coronel e os dois
caem da escada.

38 EXT. RUAS DE JARIM SANTO - NOITE - FLASHBACK

Hugo coloca um homem algemado na viatura policial e fecha a porta. Um oficial entra no carro e dá na partida. Outro oficial monta em um cavalo e sai à galope. Hugo monta em seu próprio cavalo e está pronto para seguir os outros quando ouve um tiro.

Ele faz um sinal para os outros seguirem e galopa na outra direção.

39 EXT. ESCADARIA DO CONVENTO - NOITE - FLASHBACK

Sebastião está em transe, olhando para as próprias mãos. O Coronel está caído no chão.

Sebastião acorda com o som de galopes e olha para frente. Vê Hugo se aproximando e sai correndo.

Hugo vê um corpo no chão e Sebastião fugindo. Ele passa com o cavalo ao lado do corpo e reconhece seu pai.

HUGO

Não!

Hugo olha em volta e galopa na direção que viu Sebastião fugir.

40 EXT. RUAS DE JARDIM SANTO - NOITE - FLASHBACK.

Sebastião pula o muro de uma casa. Ele ouve os galopes de Hugo passarem por ele.

HUGO

Sebastião!

Sebastião se encolhe, arfando.

41 EXT. ESCADARIA DO CONVENTO - NOITE - FLASHBACK

Hugo volta para o convento e desce do cavalo. Pega o corpo de seu pai no colo.

HUGO

Pai, pai! Pai, lembra!

O Coronel não se move. Hugo se dobra sobre seu corpo, mas não derrama nenhuma lágrima. Hugo ergue o rosto vermelho para o alto.

HUGO

Sebastião, eu juro! Eu JURO que você me paga!

42 EXT. ESTRADA - DIA

ALEXA está dirigindo quando seu Corvette azul-calcinha QUEBRA. O escapamento solta um som de estopim e o carro começa a perder velocidade

ALEXA
Não, por favor, não...

Ela pisa no acelerador, sem efeito. O carro vai parando cada vez mais e ela encosta no acostamento, que consiste numa faixa de terra batida ao lado do asfalto da rodovia.

ALEXA
Não faça isso comigo!

Ela desce do carro, pisando com o sapado de salto delicado na terra, e erque o capô. Fumaça sai e ela tosse.

ALEXA
Não acredito. Não... Acredito...

Ela suspira, pega a bolsa no banco ao lado, abre uma sombrinha e começa a andar.

43 INT. CADILLAC - DIA

Sebastião e Tina passam pelo Corvette quebrado de capô erguido.

TINA
Você viu? Que carro bonitinho!

SEBASTIÃO
(olhando pelo retrovisor)
É um Corvette. Deste ano ainda,
com certeza.

TINA
Não tem muitos carros na minha
cidade... Quem deixaria um carro
novinho largado no meio de lugar
nenhum?

SEBASTIÃO
(batendo no painel do carro)
Tem razão. Eu não abandonaria meu
parceiro, jamais!

Mais à frente, avistam uma figura andando, de sombrinha.

SEBASTIÃO
Acho que descobrimos a dona do
Corvette.

Sebastião encosta o carro ao lado de Alexa.

(CONTINUA)

SEBASTIÃO

A senhorita gostaria de uma carona? A próxima cidade é bem longe, mal saímos de Leonina, é uma boa caminhada até Crixás.

ALEXA

Oh, obrigada. Mas não estou indo para Crixás...

SEBASTIÃO

Tem certeza? O sol está forte. Não será incômodo nenhum te levar pelo menos uma parte do caminho.

TINA

E seus sapatos não parecem muito confortáveis, dona.

Tina desce do carro, deixa a porta aberta e entra no banco de trás.

ALEXA

Está bem. Sou muito grata.

Alexa entra e Sebastião arranca.

SEBASTIÃO

Não há de quê. Quem seria eu se permitisse que uma moça tão bem apessoada quanto a senhorita ficasse a esmo num sol destes?

ALEXA

É muita gentileza.

TINA

Eu sou Valentia, ele é Sebastião, muito prazer.

ALEXA

Alexa.

SEBASTIÃO

Voltando pra casa?

ALEXA

Casa da família. Eu moro na capital, para a desgraça de meu pai.

TINA

Se me permite a pergunta, por quê?

(CONTINUA)

ALEXA

Meu pai desaprova as minhas escolhas de vida.

SEBASTIÃO

As pessoas adoram desaprovar a vida dos outros. É preciso saber relevar.

ALEXA

Me parece que o senhor fala por experiência.

TINA

(caçoando)

Com certeza as pessoas desaprovam as escolhas de vida dele também.

ALEXA

(entretida)

É mesmo? Por quê? Como é que o senhor vive?

Sebastião ri e o clima dentro do carro fica mais leve.

SEBASTIÃO

Eu? Eu vivo por aí...

ALEXA

"Por aí"?

TINA

Desaprovável, não é mesmo?

ALEXA

Com certeza. Se fosse meu filho, eu te deseritaria.

SEBASTIÃO

Eu não vejo nada de errado. Vou por onde a vida me leva, sem preocupações à longo prazo.

ALEXA

Simplesmente vagando.

SEBASTIÃO

Essencialmente.

ALEXA

Bom, se quer saber o que eu penso, me parece que o senhor está é perdido.

SEBASTIÃO

Nem todos os que vagam estão perdidos.

(CONTINUA)

TINA

Ele é assim, cheio das filosofias.

Alexa ri e Sebastião acende um cigarro.

Alexa vê e pega um cartão postal que estava caído ao lado do freio de mão. Ela o estica em direção a Sebastião.

ALEXA

Deixou cair seu postal.

Tina checa o bolso dentro do casaco.

TINA

Ah, é meu!

Alexa olha mais uma vez para o cartão e entrega à Tina.

TINA

Obrigada.

ALEXA

Você joga xadrez?

TINA

Xadrez?

ALEXA

O Jogo, meu bem. Não se trata de uma jogada de xadrez no seu postal?

TINA

Na verdade, eu não faço ideia do que se trata...

ALEXA

Se me permite a intromissão, posso vê-lo novamente?

Tina entrega o cartão à Alexa, que indica o código à Tina.

ALEXA

Vê? "C" é para o Cavalo, f é a coluna, e 3, é a linha. Cavalo na casa da coluna f e linha 3.

TINA

Quem é que haveria de me mandar uma jogada de um jogo que desconheço?

ALEXA

Isso eu não posso responder, mas o que eu posso fazer é te ensinar a jogar.

(CONTINUA)

(continuando)

29.

Alexa sorri e entrega o cartão de volta a Tina, que o guarda no bolso do casaco.

TINA
Mesmo? Eu adoraria...

ALEXA
Claro!

Alexa tira um caderninho de dentro da bolsa e uma caneta. Ela rabisca um quadrado quadriculado e números e letras.

ALEXA
As fileiras verticais são enumeradas desta forma e as horizontais com letras minúsculas.

TINA
Certo.

Sebastião alterna o olhar entre a estrada e Alexa, ao seu lado.

ALEXA
Cada jogador possui o mesmo número de peças...

TINA
Como em Damas?

ALEXA
Exato. Mas, a diferença é que as peças não tem o mesmo valor, por exemplo, o Peão, que vale menos, só pode andar para frente, uma casa. Já a Torre, pode andar quantas casas quiser, desde que seja na horizontal ou vertical.

TINA
São muitas peças diferentes...?

ALEXA
Vamos anotando as regras, pra você não esquecer, o que acha?

Tina assente com a cabeça, compenetrada.

44 INT. DELEGACIA - DIA

Hugo, num acesso de raiva, grita e joga todas as coisas da mesa de Jorge no chão, passando os braços pela mesa, tudo voa pelos ares.

JORGE se encolhe na cadeira. Hugo o ergue pelo colarinho.

(CONTINUA)

HUGO

Sabe há quantos anos estou atrás
deste homem? Sabe o que me fez
perder?

Jorge, pálido, não consegue forças para responder. Hugo o solta e ele desaba na cadeira.

45 INT. CADILLAC - DIA

Alexa arranca as folhas do caderninho que contém as instruções para jogar xadrez e entrega à Tina.

ALEXA

Vence o jogador que capturar o
Rei do oponente. Entendeu?

TINA

São muitas regras, mas acho que
entendi!

ALEXA

Se quiser, está convidada à vir
me visitar para jogarmos, que
tal? Caso precise de alguém para
praticar.

TINA

Muito obrigada!

ALEXA

Ah! Minha fazenda é por aquele
portão ali. Pode me deixar que
andarei o restante.

SEBASTIÃO

(subtamente desapontado)
Tem certeza?

ALEXA

Ah, sim. Já impus demais.

Sebastião para em frente aos portões imensos e cheios de arabesques.

ALEXA

Sou realmente muito agradecida.

SEBASTIÃO

Foi um prazer. Se todos os dias
eu tiver a sorte de dar carona
para uma moça bela como a
senhorita, serei um homem muito
feliz.

Alexa cora e se volta para Tina.

(CONTINUA)

ALEXA

Não esqueça meu endereço! Estarei esperando sua vista.

TINA

Não esquecerei! Obrigada.

ALEXA

Boa sorte, Valentina, menina valente.

Tina e Sebastião acenam de dentro do carro e Alexa passa pelos portões. Sebastião a observa por um longo instante.

TINA

Vamos?

Como quem sai de um transe, Sebastião dá na partida.

SEBASTIÃO

Ah, sim, vamos.

46 EXT. RUAS DE PAIAL GENTIL - DIA

Tina bate a porta do carro e olha pela janela.

TINA

Muito obrigada por me trazer até aqui.

SEBASTIÃO

Não há de quê. Nós, Zés Ninguéns, devemos ficar unidos. Se ninguém nos ajuda, que nós ajudemos a nós mesmos!

TINA

Espero, então, um dia poder retribuir.

SEBASTIÃO

Deixe essa parte pro destino.
(em tom de desaprovação)
Agora entre lá e tente pedir ajuda a esse tal Sargento Campos que parece conhecer você...

TINA

Pode deixar, o Sargento é boa gente. Muito obrigada, mais uma vez.

Sebastião acena e sai com o carro. Tina respira fundo e olha para a entrada da delegacia.

47 INT. SALA DA CHÁCARA BONFIM - DIA

Tina está em choque. SARGENTO CAMPOS tenta consolá-la, com uma mão em seu ombro.

As mãos de Tina tremem. O Sargento fala com a voz suave e gentil.

SARGENTO CAMPOS
Te ajudo com as suas malas,
venha.

Tina não consegue tirar os olhos dos corpos cobertos por dois lençóis.

SARGENTO CAMPOS
Vamos, Tina. Vou te levar para
casa da sua tia.

Tina assente com a cabeça conforme o Sargento a guia para longe da sala.

48 EXT. CHÁCARA BONFIM - DIA

O Sargento amarra uma mala pequena e quadrada na sela do cavalo. Tina olha para a porta de entrada de sua casa, uma lágrima escorre.

VALENTINA
(em off)
O que ninguém sabe é que, às
vezes, nós queremos muito alguma
coisa e quando a oportunidade de
termos essa coisa aparece, nós
não a queremos de forma alguma.

O Sargento ergue Tina até o cavalo e sobe em um outro. Puxando a rédea do cavalo de Tina, o Sargento toca os dois em direção aos portões da chácara.

49 INT. CASA DE HELENA - DIA

Todo o som do presente desaparece e tudo parece levemente desacelerado. Ouve-se o som do ambiente do hospital onde Valentina está contando a história.

O Sargento coloca a mala de Tina sobre a mesa da sala e sai pela porta da frente, cumprimentando HELENA com um toque na aba do quepe. Helena acena e fecha a porta atrás dele.

VALENTINA
(em off)
Desejava tanto, tanto, uma
aventura, que quando o mundo
apresentou a oportunidade...

Tina se senta sobre o sofá da sala, lágrimas escorrendo por sua face. Helena pega a mala de cima da mesa e sai da sala.

50 INT. IGREJA - DIA

Missa de Sétimo Dia. Tina e Helena estão de luto. Pessoas cumprimentam Helena na saída da igreja. Tina não ouve as vozes e o tom desacelerado permanece.

VALENTINA

(em off)

Essa oportunidade era muito mais dolorosa do que qualquer outra coisa que poderia ter acontecido.

A igreja está vazia e Tina continua sentada em um dos bancos. Cabeça baixa. Ela ouve passos e o som volta, bem como a velocidade normal das coisas.

HELENA

Vamos embora.

TINA

Gostaria de ficar mais um pouco...

HELENA

Sabe o caminho de volta?

Tina assente com a cabeça e Helena SAI, sem mais palavras.

Tina ouve o eco de seus passos até desaparecerem.

PADRE LUCAS se senta ao seu lado.

TINA

Como foi que Deus pode fazer isso?

PADRE LUCAS

Nem sempre compreendemos porque as coisas acontecem. E isso faz parte da experiência de viver. A grande provação está em seguir em frente apesar da dor.

TINA

E como se faz isso, padre?

PADRE LUCAS

Com o tempo, minha criança.

51 INT. FAZENDA DE SÃO TOMÉ - DIA

Alexa entra pelo saguão principal.

APARECIDA

Querida!

Sua mãe, APARECIDA, vem em sua direção com os braços estendidos.

ALEXA

Olá, mãe.

Alexa força um sorriso e abraça a mãe. Um abraço distante, com o mínimo de contato possível.

ALEXA

É bom ver a senhora.

APARECIDA

Graças ao bom Deus, você está bem! Por que demorou tanto? E veja seu vestido!

Alexa olha para baixo e nota a barra da saia e os sapatos sujos de terra.

ALEXA

Meu automóvel quebrou na estrada. Andei à pé por uma parte do caminho.

APARECIDA

Eu disse ao seu pai para não lhe dar aquela máquina assassina! Carros são para os homens! Uma moça não deve andar por aí dirigindo sozinha.

Alexa suspira.

ALEXA

Onde está ele, falando nisso?

APARECIDA

Na sala de estar, venha, tenho certeza de que está ansioso pra lhe ver.

Alexa se deixa levar pela mão através dos salões da mansão até a sala onde seu pai, GIANCARLO, se encontrava sentado ao sofá, lendo um jornal.

APARECIDA

Meu bem, olha só quem acaba de chegar!

(CONTINUA)

Giancarlo dobra o jornal e o apoia na mesa de centro, sem olhar para Alexa. Ele retira os óculos metodicamente, os dobra e coloca sobre o jornal. Cruzando as mãos sobre a barriga, ele ergue os olhos para filha.

ALEXA

Pai. Como o senhor está?

GIANCARLO

Bem, bem.

Giancarlo aponta para a poltrona à frente dele.

GIANCARLO

Precisamos conversar,
Alexandrina.

52 EXT. FAZENDA DE SÃO TOMÉ - DIA

Sebastião está sentado sobre o capô do Cadillac em frente aos portões da fazenda de Alexa. De braços cruzados, ele espera pacientemente.

Os portões se abrem e sai um homem, vestido com roupas simples, numa carroça.

Sebastião sorri e esfrega a barba por fazer.

53 INT. FAZENDA DE SÃO TOMÉ - DIA

Giancarlo fita Alexa do outro lado da sala.

GIANCARLO

Cometi um erro.

ALEXA

Pai,

GIANCARLO

Não. Um ano atrás, permiti que dissesse o que desejava e fizesse minha cabeça. Não mais. Hoje, minha filha, você é quem vai ouvir.

Alexa caminha até a poltrona diagonal ao seu pai e se senta, mordendo o lábio.

APARECIDA

Você não sabe como tem sido para mim e para seu pai neste último ano, minha filha.

Alexa olha para mãe, depois para o pai. Giancarlo não continua fitando-a.

(CONTINUA)

APARECIDA

Todos comentavam na cidade pelas
nossas costas. Nunca me senti tão
envergonhada em toda minha...

GIANCARLO

Eu não sei no que estava pensando
quando te deixei ir!

Aparecida se encolhe com a exclamação do marido.

GIANCARLO

Onde já se viu moça de família
vivendo na cidade sozinha,
fazendo sabe lá Deus o quê e com
quem!

ALEXA

Pai, o senhor não compreende...

GIANCARLO

(se levantando)
Silêncio! Não quero saber.

ALEXA

Não estamos mais na década de 30!

GIANCARLO

Calada! Só Deus sabe o que eu
posso fazer com você se me
interromper de novo.

Giancarlo caminha em círculos na sala, rondando a sua
presa.

GIANCARLO

Não vou permitir que deixe ruir o
império que nossos ancestrais
construíram. Você é mulher e está
na hora de aceitar suas
responsabilidades.

ALEXA

Não, pai, por favor, eu
suplico...

Alexa se levanta também.

GIANCARLO

Vai se casar.

Alexa desaba na poltrona.

APARECIDA

Bernardo é um jovem muito
elegante. A família dele não é
como a nossa é claro, mas é o

(CONTINUA)

(CONTINUA)

APARECIDA (continuação)
melhor que podemos conseguir para
a sua idade...

GIANCARLO
Nenhum dos filhos de meus amigos
aceitou casar-se com uma moça de
mais de 20 anos. Deixamos você
escolher seu próprio caminho por
muito tempo.

APARECIDA
Mas, não adianta chorar o leite
derramado.

GIANCARLO
Seja como for, Bernardo tem uma
ótima formação, poderá tomar
conta da fazenda e garantirá um
bom futuro para você e seus
filhos.

ALEXA
Eu poderia garantir meu próprio
futuro, se me deixassem continuar
estu...

GIANCARLO
Filha minha não vai trabalhar!

Alexa levanta-se lentamente da poltrona e alisa a saia do
vestido. Ela olha nos olhos do pai, com raiva e tristeza e
deixa escapar um soluço.

De orgulho ferido, ALEXA SAI apressada da sala.

54 EXT. RUAS DE PAIAL GENTIL - DIA

Tina está nos correios. Ela para em frente ao caixa, onde
a atendente sorri. Tina segura um postal no qual está
escrito sua jogada no jogo de xadrez: "_6b".

ATENDENTE
Senhorita? Está segurando a
fila...

TINA
Ah, desculpe.

Tina entrega o postal à atendente.

55 EXT. FAZENDA DE SÃO TOMÉ - DIA

Alexa sai pela porta da mansão pisando firme sobre o gramado, revoltada.

Chegando aos estábulos, empurra as portas com ambas as mãos.

56 INT. ESTÁBULOS - DIA

O estábulo possui meia dúzia de cavalos enfileirados, cada um em sua cabine, bem como equipamentos para cavalgada pendurados nas paredes.

ALEXA

Júlio!

De dentro da cabine de um cavalo aparece Sebastião, com seu chapéu de boiadeiro e um cigarro no canto da boca e uma escova de cavalos na mão.

ALEXA

Você...?

SEBASTIÃO

Eu.

Sebastião coloca a escova na mureta.

ALEXA

O que aconteceu com Júlio?

SEBASTIÃO

Ouvi dizer que a senhora patroa pegou o homem, dois dias atrás, desmaiado no feno de tanto beber

ALEXA

E o senhor não teve nada a ver com isso?

SEBASTIÃO

Talvez. Quero dizer, ele bebeu porquê quis. Não forcei ninguém.

Alexa sorriu por um instante.

ALEXA

Netuno está celado?

SEBASTIÃO

Está pronto para um passeio.

Sebastião acaricia o cavalo ao seu lado.

(CONTINUA)

SEBASTIÃO

Nunca vi animal mais belo...

ALEXA

Ele é a única coisa da qual eu sinto saudades quando estou na capital.

Sebastião abre a porta da cabine e sai com o cavalo.

SEBASTIÃO

Não gosta daqui? É um lugar tão bonito...

ALEXA

É verdade... É uma bela prisão.

SEBASTIÃO

Algo me diz que prisão nenhuma pode prender a senhorita.

Alexa sorri e monta no cavalo.

ALEXA

Por quê veio até aqui?

SEBASTIÃO

Para lhe ver.

O sorriso de Alexa desaparece.

ALEXA

Sinto lhe dizer que fez tudo isso à toa.

SEBASTIÃO

Eu não diria isso. Estou lhe vendo, não estou?

ALEXA

Se o senhor se contenta em apenas me ver, então tudo bem.

SEBASTIÃO

Diz isso porquê sou só o cavalariaço?

ALEXA

Digo, porquê vou me casar.

Alexa enfia os calcanhares na barriga do cavalo e sai à galope pelas campinas da fazenda.

57 INT. CASA DE HELENA - DIA

Tina varre o chão.

VALENTINA

(em off)

A vida com Tia Lena era um inferno.

Tina lava a louça.

Tina estende a roupa.

Tina chega em casa com os braços cheios de sacolas de compra. Helena, sentada no sofá, aponta para o relógio de parede, desaprovando.

Tina costura uma toalha e fura o dedo. Helena olha para ela, desaprovando.

Tina entra em seu quarto e se joga na cama. Olha pela janela. Uma brisa sopra em seu rosto. Ela pega a mala de um canto do quarto e abre. Ela abre a gaveta e começa a colocar suas coisas de volta dentro da mala.

58 INT. CASA DE PLÍNIO - NOITE - FLASHBACK

PLÍNIO, 20 anos, está deitado em sua cama de olhos fechados.

VALENTINA

(em off)

Quarenta anos antes do início da nossa história, nasce um homem que nunca sonhou.

Plínio vira para o outro lado na cama e começa a roncar. Sua apneia é aflitiva.

VALENTINA

(em off)

Desde que nasceu, Plínio deitava a cabeça no travesseiro, fechava os olhos e encarava apenas o vazio.

59 EXT. REINO DOS SONHOS - DIA - FLASHBACK

Em uma paisagem surreal, num mundo de colinas feitas de nuvens e vales com água prateada está HYPNO, o deus do sono. Ele observa seu reino de cima de uma colina. Nu com excessão de lenço de seda branco que o cobre parcialmente, Hypno franze a testa.

(CONTINUA)

HYPNO

Morfeu,

Seguido ao chamado delicado, surge um vulto. A silhueta escura se destaca em meio à paisagem clara.

HYPNO

Sei de um homem que jamais veio visitar meus domínios... Desejo que vá, com seus irmãos, até este homem e o questione a respeito do porquê.

A silhueta desaparece e Hypno continua a olhar para os vales e colinas surreais.

60

INT. CASA DE PLÍNIO - NOITE - FLASHBACK

Plínio está vestindo seu pijama quando três figuras surgem em seu quarto. Sobressaltado, Plínio recua até bater em uma das paredes.

A primeira figura se trata de um monstro. Uma fera assustadora, dentes longos, garras e olhos aterrorizantes.

A segunda é um homem de pele clara e suja de terra, com galhos saindo da cabeça, pele tatuada com ramos negros sem folhas.

A terceira é um garoto em torno de 10 anos, vestindo bermudas.

Plínio olha para ele e, passando o choque inicial, dá um passo para frente, extremamente confuso.

PLÍNIO

Maninho?

MORFEU

(com a aparência do
irmãozinho de Plínio)

Não. Meu nome é Morfeu. Sou o deus dos sonhos. Estes são meus irmãos: Ícelo, deus dos pesadêlos, e Fântaso, deus da fantasia.

MORFEU aponta para a fera e para o homem sujo respectivamente.

PLÍNIO

De... Deu...s... do...

Plínio gagueja e depois se senta na beira da cama.

(CONTINUA)

PLÍNIO

Ai, meu pai amado...

FÂNTASO

Não se preocupe, viemos apenas
fazer uma pergunta.

A voz suave de FÂNTASO acalma Plínio, um pouco.

MORFEU

Nosso pai deseja saber porquê
jamais visitaste seu reino.

PLÍNIO

Reino?

FÂNTASO

O Reino dos Sonhos.

PLÍNIO

Sonhos?

ÍCELO

(voz gutural)

Ele não é de ajuda alguma! Eu
sugiro que nós o devoremos!

MORFEU

Não. Não foi para isso que
viemos.

PLÍNIO

Devorar?

FÂNTASO

Creio que o mortal não esteja
compreendendo a questão...

ÍCELO

Compreendendo ou não, o que ele
faz é uma ofensa! Todo mortal
deve visitar o reino de nosso pai
todas as noites! É a lei!

MORFEU

Ícelo tem razão. Se não tem nada
a dizer em sua defesa, devemos,
então, aplicar uma sentença por
sua afronta.

PLÍNIO

Por favor... O que está
acontecendo?

Plíno volta-se para Fântaso, aquele com mais gentileza na
voz e no olhar.

(CONTINUA)

FÂNTASO

Só nos diga, por que se recusa a
sonhar?

PLÍNIO

Eu não sei como...

MORFEU

Já chega. Mortal, por sua afronta
ao deus do sono, eu almaldição
seu sangue e sua descendência.

As três figuras desaparecem, deixando Plínio confuso,
olhando à sua volta de olhos arregalados.

61 INT. CASA DE HELENA - NOITE

Tina encontra o papel onde Alexa escrevera seu endereço no
fundo da gaveta e coloca no bolso do casaco.

Com a mala na mão, Tina pula a janela.

62 INT. CASA DE PLÍNIO - DIA - FLASHBACK

HEITOR, 15 anos, assopra as velas em cima do bolo enquanto
pessoas aplaudem e gritam. Plínio, 40 anos, coloca as mãos
sobre os ombros de Heitor.

PLÍNIO

Feliz aniversário, filho.

Heitor olha, orgulhoso, para o pai e estufa o peito.

HEITOR

Agora sou homem, pai.

Plínio ri e entrega uma faca para Heitor.

PLÍNIO

Faça as honras então, sirva seus
convidados.

Heitor corta o bolo.

63 INT. CASA DE PLÍNIO - NOITE - FLASHBACK

Heitor veste o pijama quando a cabeça de Plínio surge na
porta.

PLÍNIO

Se divertiu, hoje, meu filho?

(CONTINUA)

HEITOR

Muito. Obrigado pela festa, pai.

PLÍNIO

Tudo o que eu mais amo é ver meu filho feliz. Boa noite, Heitor.

HEITOR

Boa noite.

Plínio fecha a porta e Heitor se deita na cama.

De repente, Ícelo, Fântaso e Morfeu (na forma de uma mulher em torno de seus 40 anos, vestindo um avental vermelho de bolinhas) aparecem.

Heitor dá um salto da cama e engole o ar num grito silencioso.

Heitor desvia o olhar da fera e olha para a mulher de avental.

HEITOR

Mãe?

MORFEU

Não. Eu sou...

ÍCELO

(interrompendo)

Sem apresentações. Vamos agarrar o moleque e sair logo daqui.

Heitor dá um passo em direção à janela.

FÂNTASO

Não tenha medo, jovem. Venha conosco.

HEITOR

É... Não, obrigado.

Heitor joga as pernas por cima da janela, mas uma garra de Ícelo o prende. Heitor grita.

Plínio abre a porta num estrondo, mas o quarto está vazio.

Plínio olha pela janela, mas lá fora no jardim não há ninguém.

PLÍNIO

Não...

Plínio segura o batente da janela com tanta força que suas mãos tremem.

64 EXT. SAÍDA DE PAIAL GENTIL - MADRUGADA

Tina se aproxima do último poste de luz da cidade antes do início da rodovia. Ainda está escuro.

Uma neblina a cerca, surgindo do nada. Junto da neblina, vem um assobio, uma melodia triste.

Ao lado de um poste, com sua luz amarela fosca em meio à neblina, Tina vê uma silhueta tomar forma. O homem de capuz carrega uma longa vareta. Tina se aproxima dele.

Ele está erguendo a vara em direção ao lampião no topo do poste. Ouvindo os passos de Tina, ele para.

ASCENDEDEDOR DE LAMPIÕES
Aonde vai tão tarde da noite,
minha jovem?

Tina observa o rosto por baixo do capuz. O ASCENDEDEDOR DE LAMPIÕES é um homem muito velho, de barba longa e branca e olhos também totalmente brancos, como que cobertos de cataratas.

TINA
Como sabe que estou aqui? E que
sou menina?

ASCENDEDEDOR DE LAMPIÕES
Da mesma forma que sei quando o
lâmpião está aceso ou apagado.

TINA
Que seria...?

ASCENDEDEDOR DE LAMPIÕES
Sabendo, oras.

O velho ri, rouco, e tosse no meio do riso.

ASCENDEDEDOR DE LAMPIÕES
Não respondeu minha pergunta.

TINA
(decidida)
Estou embarcando em uma aventura.

ASCENDEDEDOR DE LAMPIÕES
Hum... Uma aventura, é? Tem
certeza de que quer fazer isso?

TINA
Sim, senhor, eu tenho. Preciso
sair daqui e não tenho que me
justificar a ninguém!

O ascendedor ri mais uma vez.

(CONTINUA)

ASCENDEDOR DE LAMPIÕES

Está certo, está certo. Pois bem, sabichona, vá em frente. O sol já está nascendo e eu tenho lampiões da cidade inteira para apagar.

O ascendedor ergue a vara e apaga o lampião. Tina o observa, em seu passo lento, se dirigir ao poste seguinte, desaparecendo em meio à neblina.

Tina caminha para fora da cidade, para a rodovia, e a neblina desaparece, tão misteriosamente quanto como apareceu. Ela olha para trás e não vê nem sinal do ascendedor de lampiões.

O sol nasce ao fundo da cidade e Tina se vira, caminhando na direção oposta, o sol em suas costas.

FIM DO EPISÓDIO PILOTO.

Contos de Dona Valentina

Capítulo 2: "Sonhos"

Escrito por H. C. Piva

SINOPSE: Melissa está dormindo quando conhece Heitor. O amor surge entre duas pessoas que vivem em dois planos, duas realidades diferentes. Enquanto isso, Sebastião conquista Alexa. Tina decide tomar um trem em direção à cidade de onde vem o enigmático cartão postal e conhece Melissa no meio do caminho, que decide acompanhá-la em sua aventura. Elas se perdem a caminho do endereço, encontrando uma misteriosa cabana, da qual parecem não conseguir sair. Por fim, é introduzido um homem que encontrou um anjo caído e que, aparentemente, não tem nada a ver com a história.

ESCALETA DETALHADA

1 EXT. MUNDO DOS SONHOS - NOITE - FLASHBACK

Melissa está em meio à completa escuridão e silêncio, encolhida, com a cabeça entre os joelhos. Aos poucos, surge o som de gotas d'água pingando e ouve-se Melissa soluçar. Uma floresta densa começa a se formar ao seu redor, ainda escura, como numa noite sem lua. Uma voz chama Melissa pelo nome e quando ela olha para a direção de onde vem a voz, um desconhecido oferece a mão para ela se levantar. Heitor está sorrindo. A floresta está mais clara, como numa noite estrelada. Em volta deles há vaga-lumes verdes em profusão. Melissa estica a mão para segurar a dele, mas acorda.

2 INT. QUARTO DE MELISSA - MANHÃ

Melissa está deitada em sua cama, a janela está aberta, por onde entram raios de sol. Ela esfrega o rosto e se levanta, sem vontade.

3 EXT. FAZENDA SÃO TOMÉ - DIA

Alexa chega com seu corvette azul e estaciona em frente à mansão. Aparecida, trazida pelo som do motor, vem recebê-la no hall de entrada, nada feliz com a filha.

4 INT. MANSÃO DA FAZENDA SÃO TOMÉ - DIA

Alexa entra em casa e Aparecida começa a discutir sobre o fato da filha ter mandado consertar aquele carro, diz que agora que ela ia se casar não mais precisaria da máquina assassina. Alexa, ignorando a mãe, vai até a cozinha, com Aparecida atrás, e pergunta para a cozinheira o que teria no almoço. Sebastião aparece pela porta dos fundos, limpando suor da testa. Aparecida aproveita para mandar que ele conserte uma parte da cerca que um boi havia derrubado.

5 EXT. FAZENDA SÃO TOMÉ - DIA

Alexa segue Sebastião quando ele sai pela porta por onde havia aparecido e pergunta o que ele ainda estava fazendo ali, na fazenda, trabalhando para sua mãe e seu pai. Ele diz que não desistiu dela ainda. Ela diz que nada que ele pudesse fazer mudaria a mente de seus pais, que ela casaria com o pretendente arrumado e que jamais poderia ficar com ele. Sebastião a beija.

6 INT. ESTAÇÃO DE TREM DE LEONINA - DIA

Tina desce do trem. Ela encontra um telefone público e pede à telefonista para transferir para a casa de Alexa Villela, na Fazenda São Tomé.

7 EXT. FAZENDA SÃO TOMÉ - DIA

Tina e Alexa tomam chá no jardim. Tina conta sobre o que aconteceu com seus pais e como fugira de casa. Alexa oferece para ela passar quantos dias quisesse ali na fazenda com ela. Sebastião passa por perto com um monte de feno nas costas. Tina o reconhece e corre para lhe cumprimentar. Ele sorri de forma assanhada para Alexa, que esconde um sorriso atrás da xícara de chá.

8 EXT. MUNDO DOS SONHOS - DIA

Melissa está passeando por ruas sinuosas e extremamente coloridas, com um céu espetacular, quase impossível, irreal. Um campo de flores roxas pequenas se estende por quilômetros à sua frente. Em meio ao campo, Heitor está parado, de costas para ela, compenetrado com algo que ela não pode ver. Melissa chega e o cumprimenta. Heitor parece feliz em vê-la e vice e versa. Eles começam a conversar e Heitor conta como foi preso por Hypno no mundo dos sonhos, Demos Oneiroi, por causa de seu pai que não sabia sonhar. Melissa conta que tudo o que sabe fazer é sonhar, que ela se sente desligada da realidade e está sempre com muito sono. Ela fala da sua dificuldade em interagir com as pessoas, o que ele acha surpreendente, pois ela o havia

(CONTINUA)

conquistado, desde a primeira vez que ele havia acidentalmente trombado com ela dentro de um de seus sonhos.

9 INT. QUARTO DE ALEXA - FINAL DO DIA

Alexa penteia o cabelo em sua penteadeira luxuosa quando Sebastião surge pela varanda. Alexa se esquiva de seus afagos dizendo que precisa descer para jantar assim que Tina terminar seu banho e não pode ficar de folia com ele. Sebastião sugere um passeio pela cidade no domingo, seu dia de folga, mas Alexa teme que alguém os veja na rua e conte para seus pais. Sebastião a convence a ir, dizendo que se eles forem com Tina, ninguém desconfiaria dos três. Alexa concorda. Sebastião rouba um beijo e sai pela varanda, descendo pelos galhos da árvore do lado de fora.

10 EXT. MUNDO DOS SONHOS - DIA

Hypno está deitado sobre um divã de cor pastel num ambiente cujo chão parece feito de nuvens. Ele come um cacho de uvas perfeitas que parecem de cera. Heitor pisa sobre o chão algodoado com certa instabilidade, mas consegue alcançar o deus. Heitor o confronta a respeito de sua maldição e questiona Hypno, perguntando até quando o deus pretendia prendê-lo ali. Heitor manifesta seu desejo de voltar para o mundo real para viver com a mulher que ama. Mas, Hypno não se sente afetado pelas súplicas do humano e, estalando os dedos, faz abrir um buraco sob os pés de Heitor, que cai e desaparece.

11 EXT. RUAS DE LEONINA - DIA

Alexa, Sebastião e Tina fazem footing na pracinha, rindo, tirando sarro dos jovens sentados nos bancos e da moças desfilando de um lado para o outro. Eles andam pela quermesse, compram pipoca... Mas, de repente, ao olhar uma criança correndo para os braços de seus pais, uma tristeza grande toma conta de Tina, que resolve que é hora de partir. Ela conta para Alexa que deseja ir à cidade de onde veio o misterioso cartão postal.

12 EXT. MUNDO DOS SONHOS - DIA

Melissa está sentada em um banco sob uma árvore de frutos furtacor que parece se estender até o céu. Ao lado dela Heitor parece surgir do nada. Ela não se assusta. Eles iniciam uma conversa tola, porém divertida, como se conhecessem um ao outro há muito tempo. Ele está um pouco feliz e ao mesmo tempo um tanto triste, mas tenta esconder dela. Ele a elogia e ela parece gostar do elogio. Um apito de trem soa alto e Melissa acorda.

13 INT. TREM - DIA

Sentada no banco do trem, Melissa se levanta para dar espaço para Tina passar e sentar-se ao lado dela. Tina se pendura na janela e acena para Alexa e Sebastião na plataforma conforme o trem acelera. Tina se senta novamente, e quando olha para Melissa ao seu lado, a menina já tinha voltado a dormir.

14 EXT. CEMITÉRIO - DIA - FLASHBACK

Horácio, 50 anos, está no velório de seu filho e de sua esposa. Uma chuva fina molha os guarda-chuvas das pessoas em volta dos caixões de Margarida e Damião Ribeiro. Em uma montagem, vemos anos felizes da vida do fazendeiro: a família tomando café da manhã, a esposa sorrindo na varanda com uma paisagem campestre atrás, o filho ainda criança brincando com cavalos de madeira, o filho pegando o diploma e Horácio orgulhoso... e então, um acidente de carro. Horácio se vê sozinho em frente às lápides de sua família.

15 EXT. FAZENDA SANTA FÉ - DIA - FLASHBACK

Horácio chega em seu casarão cercado de ipês amarelos, o dia ainda está chuvoso. Horácio sobe na varanda do segundo andar e olha para os vários hectares de plantação à sua volta. Ele senta em uma cadeira de balanço na varanda e suspira.

16 INT. TREM - DIA

Tina acorda Melissa quando o cobrador do trem passa para picotar o bilhete de embarque e pede desculpas pela intromissão. As duas começam a conversar e se dão bem, rapidamente. Melissa não volta a dormir, optando por ouvir a história de como Tina havia fugido de casa e estava em busca de uma aventura. Melissa conta que sente um pouco de inveja, que ela mesma desejaria viver mais do que vive. Ela conta que gosta de viajar, prefere não passar muito tempo no mesmo lugar. É uma entre sete filhos, de forma que seus pais mal percebem que, na maioria do tempo, ela nem está em casa e sim, viajando de cidade em cidade em busca de algo que nem ela sabe ao certo o que é. Tina então pergunta se ela não desejaria acompanhá-la em sua jornada e Melissa decide ir junto, onde quer que Tina fosse.

17 EXT. FAZENDA SANTA FÉ - NOITE - FLASHBACK

Horácio, 70 anos, está sentado numa cadeira de balanço na varanda, olhando para a paisagem noturna e para o céu estrelado acima das plantações. De repente, uma estrela cadente cruza o céu. Ele se levanta e apoia no muro da varanda, observando a estrela, maravilhado. Horácio fecha os olhos e faz um pedido. Quando abre os olhos, ele vê a estrela caindo no canavial não muito longe do casarão. O choque gera um terremoto que treme o chão e faz com que Horácio caia e bata a cadeira na cadeira de balanço, desmaiando.

18 EXT. RUAS DE LAGOA DE SÃO JORGE - DIA

Tina e Melissa saem da estação em Lagoa de São Jorge um tanto perdidas, quando avistam um posto dos Correios.

19 INT. CORREIO EM LAGOA DE SÃO JORGE - DIA

Nos Correios, Tina e Melissa perguntam a um funcionário a respeito do número da caixa postal no remetente do cartão misterioso. Depois de insistirem um pouco, o funcionário revela que o dono da caixa postal em questão era o dono da Fazenda Santa Fé, perto da Represa, mas que ele mesmo não aparecia ali para buscar correspondência há muitos anos (todos pensavam que o velho havia desaparecido), e quem vinha no lugar deveria ser um de seus empregados, um homem loiro, alto e que tinha uma grande corcunda.

20 EXT. ESTRADA DE TERRA - DIA

Tina e Mel cruzam a saída da cidade de Lagoa de São Jorge discutindo a respeito da direção a ser tomada. Tina, tinha certeza de que a represa ficava para aquele lado, Melissa tinha dúvidas. Um carroceiro passa e elas pedem carona. Por sorte, o homem que conhecia a fazenda Santa Fé acaba levando as duas até a fazenda vizinha, onde ele trabalha.

21 EXT. FAZENDA SANTA FÉ - MANHÃ - FLASHBACK

Horácio acorda de manhã, no chão da varanda, a testa inchada. Ele se levanta e então, se lembrando da noite anterior, desce as escadas o mais rápido que pode e sai cambaleando pela casa. Ele cruza o canavial com um facão na mão, cortando um caminho improvisado até a cratera onde caiu a estrela. Mas, não havia nada ali. No fundo da cratera, não havia nada, só terra. Horácio, desacorçoado, olha para o lado diametralmente oposto da cratera e vê um rastro pelo canavial. Ele atravessa até o outro lado e vê o caminho por onde outra coisa havia passado, uma coisa que deixara penas brancas para trás. Ele segue o rastro até o celeiro, cuja porta está entreaberta.

22 INT. CELEIRO - DIA - FLASHBACK

Com o facão na mão, Horácio entra no celeiro que tem apenas uma vaca, um cavalo velho e várias pombas empoleiradas nas vigas de madeira do teto. Em um canto, atrás de um monte de feno, Horácio vê um grande amontoado de penas brancas. O amontoado se move, e se revela um homem nu com duas imensas asas brancas. Uma das asas está atravessada por uma flecha, com sangue seco manchando as penas em volta de vermelho amarronzado. Horácio, com o facão erguido, troca palavras com o anjo Karael, de voz doce e suave, apesar de que levemente monótona, desconhecida de sentimento, que o convence a abaixar a arma. Depois de se apresentarem um ao outro, Horácio oferece ajuda para Karael. Velho e anjo saem do celeiro, meio mancando, um da velhice, outro do ferimento, apoiando-se um no outro.

23 EXT. ESTRADA DE TERRA - DIA

O carroceiro deixa Tina e Melissa na entrada da fazenda vizinha. Ali, uma bifurcação revela dois caminhos: um continuando pela estrada de terra de onde vinham e outro consistia numa trilha cruzando a mata. O carroceiro as aconselha a ir pela estrada até a entrada da fazenda, pois, apesar de mais longo, o caminho é mais seguro. Já pela mata, o caminho é incerto e os homens tendem a se perder lá dentro. Valentina diz que está acostumada com o mato, tendo nascido no sítio, mas o homem, que parece não bater muito bem da cabeça, diz que era uma mata perigosa com bicho que não se tem em outro lugar, bruxa, saci, cuca. O carroceiro toca o cavalo e desaparece atrás dos portões da fazenda. As duas dão de ombros, rindo um pouco do homem, e pegam a trilha pela mata.

24 INT. MANSÃO DA FAZENDA SÃO TOMÉ - DIA

Alexa está lendo um livro, estirada no sofá em uma das salas da mansão quando Aparecida entra e anuncia que Giancarlo marcou um jantar na semana seguinte com Bernardo, o pretendente. Aparecida diz que Alexa deve se comportar como uma senhorita e para começar, não se jogar no sofá como estava jogada, e que havia separado o vestido que deveria usar, o qual estaria passado sobre sua cama. Alexa desiste de lutar contra a mãe e promete se portar feito uma dama no jantar.

25 EXT. MATA - DIA

No meio da mata, Tina e Melissa começam a discutir novamente. Melissa, de vestido e sapatinho, começa a se incomodar com a trilha que parece ficar mais estreita, tropeçando em raízes a cada 3 passos. Tina fica sem paciência com o ritmo e reclamações da outra. Quando elas

(CONTINUA)

começam a pensar que talvez ir pela mata tenha sido uma má ideia, se deparam com uma cabana debaixo de uma imensa paineira. As sementes da paineira, envoltas naquela espécie de algodão, cobrem toda a superfície ao redor num raio de vários metros em volta e em cima da cabana, pintando tudo de branco. Valentina se pergunta se aquilo era como ver neve e Melissa diz que era como estar dentro de uma nuvem. Elas entram na cabana, que estava meio engolida pelo tronco da árvore gigante.

26 INT. CABANA DEBAIXO DA PAINEIRA - DIA

Os móveis de madeira dentro da cabana estão muito empoeirados. Era uma casa pequena e simples, um pouco apodrecida da umidade. Lá dentro, a superfície dos móveis também está coberta por plumas da paineira. De repente as duas notaram o quão cansadas estavam e decidiram se deitar na cama que havia em um canto. O colchão estava velho e um pouco mofado, mas elas não podiam conter seu sono.

27 INT. MANSÃO DA FAZENDA SÃO TOMÉ - NOITE

Bernardo toma uma taça de vinho com Giancarlo na antessala. Aparecida entra e cumprimenta o jovem, dizendo que Alexa já estaria descendo. Alexa aparece com uma roupa totalmente inadequada: shorts curtos de cintura alta e uma camisa decotada. Seu pai engasga com o vinho e a mãe fica avermelhada de vergonha. Os quatro passam para a sala de jantar onde a mesa está posta com louça fina e cristais. Alexa se comporta de forma rude durante todo o jantar, expondo detalhes de sua vida independente na capital, onde mora numa pensão com outras moças e faz o que bem entende. Bernardo, porém, se recusa a sentir-se incomodado, encorajando-a a continuar falando, até achando graça na rebeldia da moça, o que deixou Alexa enfurecida.

28 INT. COZINHA DA MANSÃO - NOITE

Sebastião tenta espiar a sala de jantar, mas a cozinheira o puxa para dentro e lhe dá uma bronca. Sentindo-se impotente, sai pela porta dos fundos.

29 EXT. FAZENDA SÃO TOMÉ - NOITE

Sebastião caminha do lado de fora, sob o céu estrelado e olha para as luzes da sala saindo pela janela. O cavalo de Alexa bate com a cabeça em suas costas e ele se vira para conversar com o animal. Ele pergunta porquê diabos tinha sempre que querer aquilo que ele não podia ter.

30 INT. MANSÃO DA FAZENDA SÃO TOMÉ - NOITE

Bernardo se despede, cumprimentando Aparecida, Alexa e Giancarlo nas portas da mansão. Os três o observam entrar em seu carro luxuoso e dirigir para longe. Alexa então se vira, bufando, para dentro. Seus pais a seguem, em fúria. Alexa sobe as escadas, pisando firme enquanto seu pai reafirma o fato de que ela não vai poder fugir de sua responsabilidade, não importa o quão ruim seja sua atitude. Alexa entra em seu quarto e bate a porta.

31 INT. QUARTO DE ALEXA - NOITE

Sebastião está em pé na varanda, apoiado na mureta de braços cruzados. Ele entra no quarto. Alexa desaba na cama, sem dizer nada e deita, abraçando o travesseiro. Ele pergunta se ela quer que ele vá embora, ela faz que não com a cabeça, ele se senta na beirada da cama. Eles ficam em silêncio por um tempo, e de repente, Alexa puxa Sebastião para si em um beijo.

32 INT. CABANA DEBAIXO DA PAINEIRA - DIA

Tina acorda, coberta pelas plumas da paineira, e percebe que suas unhas estão mais longas. Ela tenta acordar Melissa. Com o movimento, as plumas que as cobriam se erguem no ar e Tina se sente zozza, caindo no sono novamente.

33 EXT. MUNDO DOS SONHOS - DIA

Tina caminha ao lado de um rio prateado onde peixes coloridos de tamanhos diversos nadam. Do outro lado do rio ela vê Melissa e Heitor conversando. Ela cruza o rio com dificuldade, água batendo na cintura e quando chega do outro lado, nem está molhada. Tina diz à Melissa que algo está errado, que elas não conseguem acordar, que estiveram dormindo por muito tempo e precisavam dar um jeito de acordar e sair correndo daquele lugar encantado. Melissa olha para Heitor por um longo momento e depois manda Tina acordar e deixá-la lá dormindo para sempre. Tina pergunta "O quê?!".

FIM DO CAPÍTULO 2.

Capítulo 3: "Xadrez"

Escrito por H. C. Piva

SINOPSE: Melissa decide ficar dormindo na cabana para sempre. Tina consegue encontrar a fazenda onde mora Horácio e o anjo Karael. Horácio se despede e deixa o anjo aos cuidados de Tina. Hugo reconhece Sebastião quando ele e Alexa estão passeando na cidade. Sebastião confessa à Alexa que precisa desaparecer e não pode levá-la consigo. Bernardo vê a cena de despedida entre os dois amantes.

ESCALETA DE UMA PÁGINA:

- Melissa decide ficar dormindo para sempre
- Tina acorda e foge da cabana
- Tina encontra a Fazenda Santa Fé e conhece Horácio e Karael
- Horácio se revela a pessoa por trás dos cartões postais
- Tina e Horácio terminam seu jogo de xadrez

- Alexa e Sebastião estão em um desfile de cavaleiros
- Hugo e Sebastião se reconhecem na multidão e Sebastião some
- Alexa volta para casa sozinha e confusa

- Horácio decide que Tina é a pessoa certa para cuidar de Karael
- Horácio se despede e fecha os olhos para sempre
- Tina e Karael enterram Horácio no solo da fazenda

- Sebastião encontra Alexa nos estábulos e diz que vai deixá-la
- Bernardo se aproxima e, ouvindo vozes, se esconde para espiar
- Sebastião diz que não pode ficar com Alexa e que precisa fugir
- Alexa se revolta e Sebastião vai embora
- Bernardo vê Alexa pousar a mão na barriga, tristemente.

Fim do Capítulo 3

Capítulo 4: "Contrato"

Escrito por H. C. Piva

SINOPSE: Bernardo contrata um homem para matar Sebastião. Tina leva Karael para sua cidade natal, para que o Padre Lucas cuide dele. Na entrada da cidade e sozinha, Tina reencontra o acendedor de lampiões. Por fim, é introduzido Lúcio e seu cão do inferno, que aparentemente não têm nada a ver com a história.

ESCALETA DE UMA PÁGINA:

- Bernardo encontra o Matador nos fundos de uma casa de jogos
- Bernardo descreve o alvo para o Matador e entrega um maço de dinheiro

- Tina e Karael pegam carona com o mesmo carroceiro de antes
- O carroceiro não reconhece Tina, passado tanto tempo
- Tina conta sobre a mata e a cabana, mas o carroceiro não acredita
- Tina e Karael chegam na cidade onde tomam um trem

- Lúcio e Amanda recebem a notícia de que a doença dela não tem cura
- Lúcio levanta no meio da noite e vai caminhar pela rua
- Lúcio é abordado por uma figura cuja silhueta é tudo o que se vê
- O Diabo pergunta se Lúcio daria sua alma pelo bem estar de Amanda
- Lúcio diz que sim
- Lúcio acorda de manhã e Amanda está alegre, corada, radiante
- Amanda não percebe o cão negro de olhos vermelhos ao lado de Lúcio

- Tina e Karael chegam, a pé, na entrada de Paial Gentil
- Tina aponta para a torre da igreja e diz para Karael ir sozinho
- Tina fica parada na entrada da cidade enquanto o anjo segue

- Karael entra na igreja onde encontra o Padre Lucas
- Padre Lucas fica emocionado ao ver o anjo

- Tina, na entrada da cidade, encontra o Acendedor de Lampiões
- O Acendedor, novamente, questiona Tina sobre seu intento
- Tina decide que não é hora de voltar e toma a estrada de novo.

Fim do Capítulo 4

Capítulo 5: "Revés"

Escrito por H. C. Piva

SINOPSE: Alexa, grávida e de casamento marcado com Bernardo, deseja fugir, mas não tem segurança o suficiente para realizar esse querer. No passado, Lúcio tenta cometer suicídio, mas é impedido por seu cão. Tina encontra Lúcio na estação de trem, nove anos depois de sua sentença. Ela diz saber de alguém que pode salvá-lo. Sebastião foge. O matador o persegue. Hugo persegue os dois. Na confusão, alguém é rendido, alguém se joga na frente, e dois caem por um despenhadeiro.

ESCALETA DE UMA PÁGINA:

- Alexa, grávida de 4 meses, conta para Tina sobre o casamento
- Alexa conta que Bernardo assumiria seu filho
- Alexa não sabe se foge para a capital ou se casa
- Tina não sabe como consolá-la

- Amanda varre o chão sem saber de onde vem tanta fuligem
- O cão se sacode e mais fuligem sai
- Lúcio e Amanda discutem sobre sua situação financeira
- Amanda revela que vai voltar para a casa dos pais

- Lúcio olha para baixo na beira do último andar de um prédio
- Lúcio dá um passo para frente, mas o cão impede o suicídio
- Lúcio apelida o cão de Brasinha

- Tina encontra Lúcio e Brasinha num banco de praça
- Tina acaricia Brasinha
- Lúcio se surpreende pelo fato de Tina poder ver o animal
- Lúcio conta sobre seu contrato com o Diabo e o azar que o cerca
- Tina diz que sabe de alguém que pode salvar Lúcio

- Sebastião está fugindo do Matador
- Hugo encontra o Matador e passa a perseguir os dois
- Uma perseguição de carros na rodovia gera um acidente, ninguém morre
- Sebastião foge pelo mato, Matador em seu encalço, Hugo logo atrás
- Uma trilha leva até uma cachoeira
- Hugo se encontra em cima de uma pedra, despenhadeiro abaixo
- O Matador surge e rende Hugo
- Sebastião aparece e se joga sobre o Matador, os dois rolam despenhadeiro abaixo.

Fim do Capítulo 5

Capítulo 6: "Retorno"

Escrito por H. C. Piva

SINOPSE: Tina e Lúcio vão até a casa de Alexa para aconselhá-la a não se casar. Hugo aparece para prender Bernardo. Alexa reencontra Sebastião e os dois vão juntos viver na capital. No caminho para Paial Gentil, Lúcio desaparece. Tina o encontra perdido na praça da igreja matriz. Lúcio e Tina pedem ajuda à Karael. Tina se redime com a tia.

ESCALETA DE UMA PÁGINA:

- Tina e Lúcio conversam sobre arrependimentos
- Tina decide ver Alexa antes de seguir com Lúcio para Paial Gentil
- Poucos dias antes do casamento, Tina fala para Alexa não se casar
- Alexa enfrenta seu pai e diz que vai criar o filho sozinha

- Sebastião está no chão, testa sangrando, quando Hugo aparece
- Hugo tem *flashbacks* de sua infância com Sebastião
- Hugo pergunta por que Sebastião salvou sua vida
- Sebastião responde: "Porque você é o meu melhor amigo."

- Alexa discute com seu pai quando Hugo aparece e prende Bernardo
- Hugo diz que o Matador confessara o nome do homem que o contratou
- Hugo conta que Sebastião e o Matador estão no hospital
- Alexa se despede de Tina e Lúcio e vai se encontrar com Sebastião

- Tina e Lúcio estão no trem quando subitamente ele quebra
- Lúcio diz ter sido sua culpa e do azar que o persegue
- Tina vai descobrir o que houve com o trem e quando volta, Lúcio sumiu
- Tina desce do trem e pega a estrada a pé atrás de Lúcio
- Na entrada da cidade, encontra o Acendedor de Lâmpioes
- Tina diz que está pronta para retornar

- Tina encontra Lúcio e Brasinha na praça sem saber para onde ir
- Tina e Lúcio vão até a igreja e encontram o Padre Lucas
- O Padre Lucas chama Karael
- Karael toca a cabeça do cão que desaparece como fumaça dissipando
- Karael diz que a alma de Lúcio está livre

- Tina volta para casa, Tia Lena chora ao vê-la e diz que a ama

- De volta aos dias atuais, Valentina, idosa, conta ao Padre Vicente que ela cuidou da tia até ela falecer.

Cena final, pós-créditos

Em uma montagem, vemos:

- Sebastião e Alexa se mudarem para a capital onde ela se forma como advogada, se especializando em divórcio, e ele se torna um ótimo pai;
- Padre Lucas, já velhinho, entrega as chaves da igreja para um padre jovem, junto de uma carta, na qual ele lê a respeito do anjo que mora no telhado e toca os sinos da igreja;
- Hugo vira tenente e recebe medalhas de honra;
- Melissa é absorvida pelas raízes das árvores e vive junto de Heitor no mundo dos sonhos;
- Acaba com o Acendedor de Lâmpadas apagando as luzes da cidade ao nascer do sol.

Fim.

Relatório do Trabalho de Conclusão de Curso
BÍBLIA DA SÉRIE “CONTOS DE DONA VALENTINA”

Heidi Campana Piva

BAURU, 22 DE NOVEMBRO DE 2017

Introdução

O poder dos contadores de histórias seja como influência na sociedade ou como forma de entretenimento é reconhecido desde os tempos de Platão. McKee (1997) assinala a importância e a responsabilidade do contador de histórias no sentido da propagação de ideias e de valores sociais, não na forma filosófica canônica, racional e aberta, mas sim camuflada dentro das seduções emotivas da arte. Deste modo, lidar com a disseminação de ideias na forma artística é algo fundamental, tanto quanto a própria filosofia, para o desenvolvimento de uma sociedade crítica. O escritor, independentemente de sua postura pessoal, quando cria uma história, conta a verdade, pois conta aquilo que, em seu âmago, considera como a verdade. Assim, a produção um trabalho artístico íntegro é um ato de responsabilidade social (MCKEE, 1997). Neste sentido, cabe ao escritor capturar em seu roteiro a “verdade da condição humana” (FIELD, 2007, p. 39).

O objetivo principal deste trabalho consiste na elaboração de um produto a partir dos conceitos e práticas aplicáveis adquiridos no decorrer do curso de graduação, atestando, desta forma, as competências necessárias para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Radialismo, junto ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, atendendo à resolução de número 02/84 do Conselho Federal de Educação. O produto em questão se trata da bíblia de série de um universo ficcional inédito, bem como o roteiro de seu episódio piloto somado à escaleta do segundo episódio e às sinopses dos quatro episódios restantes, totalizando uma série de seis episódios.

De maneira geral, este trabalho tem como foco o aprofundamento nos saberes relativos à área de roteiro televisivo, aprimorando as técnicas desenvolvidas durante a disciplina de Roteiros Para Televisão ministrada pelo Professor Marcos “Tuca” Américo, porém mais do que isso, ele representa o fim de um ciclo marcante na vida de um profissional em formação, um momento de transição entre fases de crescimento e amadurecimento. Por esse motivo buscou-se a elaboração de um seriado com características que abordem de forma direta e indireta, através de níveis de leitura, temas atuais como minorias sofrendo processos de estigmatização e discriminação, através da protagonista que representa a mulher jovem de forma não sexualizada (sem par romântico) e a mulher afrodescendente como heroína independente. Ainda, questões holísticas dicotômicas como justiça/injustiça, solidão/companhia, liberdade/prisão, riqueza/pobreza, grandeza/mediocridade, desejo/custo, juventude/majoridade, independência/submissão, sonho/realidade e vida/morte, consistirão os *Story Values* (MCKEE, 2007), os principais valores em jogo dentro da narrativa.

Foram aplicados, principalmente, os conceitos discutidos nos trabalhos *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting* de Robert McKee (1997) e *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* de Syd Field (2007). Por mais que os dois autores tenham ideias conflitantes, verifica-se muitos pontos convergentes entre os paradigmas de roteiro descrito por ambos, de maneira que optou-se por utilizar os dois livros de forma complementar. Também utilizou-se como base os livros *Writing a Screenplay* de John Costello (2014), e *The Screenwriter's bible: A Complete Guide to Writing, Formatting, and Selling Your Script* de David Trottier (1998). Todos evidenciam a importância da estrutura organizada na construção de um roteiro descrevendo a lógica de sua elaboração. Adicionalmente, foram utilizados os textos: “O herói de mil faces” de Joseph Campbell (1997), e “Na sala de roteiristas: Conversando com os autores de *Friends*, Família Soprano, *Mad Men*, *Game of Thrones* e outras séries que mudaram a TV” de Christina Kallas (2016), além do “Manual de roteiro: ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV” de Leandro Saraiva e Newton Cannito. A utilização de conceitos empregados na escrita de roteiros para longa-metragens neste trabalho, o qual consiste no roteiro para um seriado, se dá pela crescente prática de se assistir uma série de televisão de uma só vez, o chamado *binge watching*. Desta maneira, “será suficiente ressaltar que, à medida que os hábitos ligados à maneira de assistir às séries de TV evoluem, estas tenderão a ser cada vez mais concebidas e escritas como um filme longo” (KALLAS , 2016, p. 16).

Por fim, pode-se afirmar que o maior objetivo buscado durante a elaboração deste trabalho foi, como coloca McKee (1997, p. 113), “querer que o mundo termine sua história convencido de que ela é uma metáfora verdadeira para a vida”.

Aspectos de uma Arte Temporal

O audiovisual é uma arte temporal, e não uma arte plástica, de acordo com Mckee (1997). Se uma história é uma metáfora para a vida, e a vida acontece ao longo do tempo, o audiovisual tem mais em comum com a música, dança e poesia do que com mídias espaciais como pintura, escultura ou fotografia (estática). A partir desse pressuposto, uma história deve ser criada com ordem e organização em mente.

Syd Field (2007, p. 20) resume um roteiro como “uma história contada através de imagens, diálogo e descrição, e colocada dentro do contexto da estrutura dramática”. Se a história é o todo, os elementos que a formam (ação, personagens, conflitos, cenas, sequências, diálogo, incidentes, episódios, eventos, música, lugares) são as partes. Desta forma, a relação entre as partes e o todo é o que forma a narrativa. Essa relação deve seguir o cânone da composição (MCKEE, 1997), que articula uma ordem para a ligação entre os eventos de uma obra audiovisual.

O primeiro conceito da composição de uma história envolve os termos Unidade e Variedade. A unidade provém da relação de causa e efeito entre o incidente incitante que coloca a narrativa em movimento e o clímax final que a encerra. A variedade se refere ao gênero, de forma que uma história deve perpassar por diversos gêneros, não se prender a apenas um. Em seguida, um escritor deve atentar-se ao andamento da narrativa, o qual se dá a partir da relação de tensão e relaxamento. Deve-se evitar confundir o andamento com o ritmo e a cadência. O ritmo de uma narrativa é definido pela duração das cenas: cenas mais longas atestam para um ritmo mais lento. Já a cadência depende de quanta atividade acontece dentro de determinada cena, ou seja, quanto diálogo, ação ou ambos: cenas repletas de atividade evidenciam aceleração (MCKEE, 1997).

Por fim, os últimos conceitos a cerca da composição de uma narrativa são relativos à progressão e à ascensão simbólica. Uma história deve ser encarada como uma série de progressões entre os pontos de virada principais (FIELD, 2007), sobre os quais falar-se-á mais adiante. Ela pode conter quantos pontos de virada o escritor achar necessário, contanto que tenha no mínimo dois pontos bem definidos. Os pontos de virada são o que movem a história adiante, em direção ao seu final, de forma que o espaço entre eles deve ser preenchido com uma progressão de acontecimentos que leve de um ponto ao outro e, conseqüentemente, do começo ao fim da narrativa. Somado ao efeito progressivo, deve haver o que McKee (1997) chama de ascensão simbólica, onde ações, lugares e papéis inicialmente representam apenas a si mesmo, porém, ao longo da progressão da narrativa, estas imagens adquirem maiores significados até que, no final da história, esses personagens, cenários e eventos simbolizem ideias universais. Trata-se do que Campbell (1997)

chama de processo de dissolução, transcendência ou transmutação de imagens, onde sonhos, perigos, provações, fadas madrinhas e guias encontrados no mito, nos contos de fadas, na narrativa ficcional, são refletidos metaforicamente para a realidade e trazem significado para a vida como um todo.

A “vida separa significado da emoção, a arte os une” (MCKEE, 1997, p. 111). Histórias são instrumentos através dos quais se cria um fenômeno que McKee chama de emoção estética, na qual conforma-se o que se sabe com o que se sente. A emoção estética fornece ao espectador certa consciência elevada e certeza do seu lugar no mundo (MCKEE, 1997). A busca pelo significado da vida é o cerne de toda boa narrativa.

Na narrativa clássica, por exemplo, têm-se uma rede de casualidades conectadas que, quando compreendidas, revelam a condição de interconexão da realidade, dando sentido à vida. Já uma narrativa que substitui a causalidade pela coincidência “coloca ênfase na colisão aleatória das coisas no universo que quebra a corrente de causalidade e leva à fragmentação, falta de sentido e contrasenso” da realidade (MCKEE, 1997, p. 52). A narrativa do presente trabalho segue a lógica da causalidade e, assim, foi construída de trás para frente a partir da colocação de McKee de que a lógica de uma história é retroativa, porém, também utiliza, por seu caráter fantástico, uma boa porção de eventos pautados na coincidência, falta de sentido e contrasenso da realidade.

Diante de toda complexidade que envolve a criação de um universo fictício, seus personagens e uma trama que capture a atenção do espectador, questiona-se: por onde começar?

Realça-se, aqui, a importância da metodologia e do estudo para que seja possível a criação de uma obra artística de valor. Antes da imaginação e inspiração artística, deve-se aprender as formas consagradas, paradigmas, formatos e modelos através de pesquisa e análise. Como coloca McKee (1997, p. 22), a “materia do ofício liberta o subconsciente”. De maneira análoga, Costello (2014, p. 21) coloca:

“A escrita de um roteiro é uma sinergia entre ofício e arte, nesta ordem. Ela permite bastante espaço para criatividade - dentro dos parâmetros de uma estrutura flexível e um formato inflexível. Primeiro, aprenda o ofício e então forneça o talento, pois (a não ser que você seja verdadeiramente excepcional) sem o artifício, a arte não será suficiente.”

Apoiado nesta ideia, iniciou-se o trabalho de criação da presente narrativa audiovisual a partir dos conceitos de Syd Field (2007) e McKee (1997).

De acordo com Syd Field (2007), é preciso um assunto que incorpore e dramatize uma ideia, assunto este definido como uma ação, o que acontece, e uma personagem, a quem acontece. Derivando do assunto, há duas formas de se iniciar um roteiro: 1) Com base em uma ideia, criar uma personagem partindo da ação; 2) Criar um personagem e deixar que a história surja a partir da

personagem. É importante ressaltar que a ação não necessariamente se trata de um grande combate com explosões, queda de aviões e batidas de carros. Há dois tipos de ação: ação física como, por exemplo, uma perseguição e ação emocional como, por exemplo, um beijo. Para tal, basta ter em mente que tanto para a primeira forma de se iniciar um roteiro, quanto para a segunda, aplica-se o princípio de que toda narrativa possui um assunto composto por ação e personagem, sobre o que é a história e sobre quem.

O assunto pode ser comparado à chamada premissa, ou ainda, *storyline*. “A premissa descreve sobre o que é seu roteiro; a ideia ou conceito no coração da sua história” (COSTELLO, 2014, p. 39). O conceito de premissa, ou *storyline*, consiste em resumir a narrativa até o menor número possível de palavras em busca de conhecer e memorizar o conceito central da história para o *pitching*. Mais adiante, Costello especifica:

“Você deve relacionar sua premissa às tarefas e problemas que seu herói enfrenta” (COSTELLO, 2014, p. 39). A importância da premissa se dá, de acordo com McKee (1997, p. 414), pelo fato de que “tudo o que está errado [em uma história] dentro de um *pitch* de dez minutos é dez vezes pior na tela.”

O roteirista deve, então, ser capaz de, rapidamente, expressar as principais ideias que formam sua narrativa, manifestando seu conhecimento e domínio sobre a trama que deseja desenvolver.

Contudo, o assunto que Syd Field (2007) propõe como sendo o primeiro passo para a criação de um roteiro consiste em uma visão mais ampla e geral da história em comparação com a premissa ou o *pitch* de dez minutos do qual fala McKee (1997). Estes, na realidade, seriam o que Syd Field chama de *storyline*. Se, para McKee, a primeira coisa que um roteirista deve saber antes de começar a escrever é a premissa, para Syd Field, ela é algo que surge com o fluxo da ação, uma vez que já se iniciou o processo de escrita da escaleta. Para o autor, a *storyline* é encontrada quando começa-se a definir as ações dramáticas dentro das cenas e como elas se relacionam entre si, criando progressão. Para se iniciar a elaboração da narrativa, então, basta ter o conhecimento geral do assunto (sobre o que e sobre quem é a história) e, a partir disso, saber o começo, fim e, pelo menos, dois pontos de virada (FIELD, 2007).

Para melhor prosseguir com o trabalho, é necessário fazer algumas distinções entre certos conceitos colocados por McKee (1997) acerca dos componentes de uma história. A estrutura de uma narrativa nada mais é do que a seleção dos eventos que deverão ser exibidos. A função da estrutura é prover um aumento progressivo de pressão na narrativa pois, é através da pressão que se revela a verdade sobre as personagens envolvidas na trama. Os eventos consistem em “mudança em termos de valor” (MCKEE, 1997, p. 36). Toda história possui o que McKee chama de *Story Values*, como foi mencionado na introdução deste relatório, os quais se tratam de valores fundamentais da

existência humana. Em cada cena, algum valor se modifica e isso constitui um evento, uma mudança de valor. Para McKee, não pode haver uma cena sem uma modificação de valor. E, por fim, mover dinamicamente entre cargas positivas e negativas dos valores em jogo na narrativa é o que o autor chama de progressão. As asserções positivas e negativas da mesma ideia competem ao longo do filme, se intensificando até colidirem na Crise, onde uma ou outra ideia é bem sucedida (MCKEE, 1997).

A Crise é uma das cinco partes que consistem o projeto de uma narrativa, de acordo com McKee (1997), as quais estão brevemente descritas a seguir:

- O Incidente Incitante: causa primária para tudo o que se segue, é o evento que perturba as forças na vida do protagonista, tirando-a do equilíbrio e colocando-o numa busca por um objeto de desejo;
- Complicações Progressivas: “complicar progressivamente significa gerar cada vez mais conflito conforme enfrenta-se cada vez maiores forças de antagonismo” (MCKEE, 1997, p. 208);
- Crise: colisão dos valores fundamentais;
- Clímax: uma série de arcos constrói a história em direção a um último clímax que causa uma mudança irreversível e absoluta;
- Resolução.

Para Syd Field (2007, p. 21), o paradigma do roteiro é descrito pelo diagrama a seguir:



Apesar das divergências entre os dois modelos, McKee e Syd Field convergem em pontos fundamentais como a questão da progressão narrativa, por exemplo. Os conceitos aqui apresentados serão discutidos mais à fundo nas páginas seguintes.

Em resumo, uma narrativa pode ser sintetizada através da seguinte frase:

“Por bem ou por mal, um evento lança a vida de uma personagem para fora do equilíbrio, provocando um desejo consciente e/ou inconsciente através do qual ela sente que irá restaurar o equilíbrio, atirando-a numa Jornada por seu Objeto de Desejo contra as forças de antagonismo (internas, pessoais ou extra-pessoais). Ela pode ou não alcançá-lo.” (MCKEE, 1997, p. 196-197).

Criação de Personagem

“Uma personagem é uma obra de arte, uma metáfora para a natureza humana. Nós nos identificamos com personagens como se fossem reais, mas elas são superiores à realidade. Seus aspectos são estruturados para serem claros e cognoscíveis” (MCKEE, 1997, p. 375). Ainda que não se trate de um arquétipo evidente, já conhecido no inconsciente humano, a personagem, ao contrário de uma pessoa real, é uma figura que se revela perante o espectador, que se permite conhecer por completo, mesmo que em toda sua complexidade. De acordo com Syd Field (2007), a vida de uma personagem deve ser dividida em duas categorias básicas: interior e exterior. A vida interior do seu personagem toma a parte desde o nascimento até o momento em que a história começa. É o processo formador de caráter. A vida exterior toma a parte do momento em que a história começa até o final. É o processo revelador de caráter (FIELD, 2007). Assim, convém encarar a história como um processo de revelação do herói em transformação para a audiência que o acompanha.

Segundo McKee (1997) o herói deve representar valores porém, “um protagonista e sua história só podem ser tão intelectualmente fascinantes e emocionalmente atraentes quanto as forças de antagonismo o fazem” (MCKEE, 1997, p. 317). Ou seja, o cerne de qualquer questão dramática consiste em um, ou mais, personagens em oposição a algo ou alguém (FIELD, 2007). As forças de antagonismo exprimem valores opostos aos valores que o herói representa, provocando conflito.

Conflito é oposição. Muitas vezes é uma oposição entre o que se espera de determinada ação e o que de fato acontece. Pode ser qualquer tipo de confronto emocional, físico ou mental, externo ou interno (FIELD, 2007). McKee (1997) vai adiante e categoriza três níveis de conflito na vida de uma personagem:

- **Conflito interno:** emoções, corpo ou mente;

Quando um personagem efetua uma ação, esperando determinada resposta, porém seu corpo não reage como esperava: é o conflito que se espera da maioria de filmes de esportes, por exemplo. Ou então, sua mente o engana: como em filmes nos quais o protagonista luta contra uma doença psicológica.

- **Conflito interpessoal:** família, amigos ou amantes;

A sociedade impõe papéis como o de professor/estudante, pai/filho, marido/esposa, mas, uma vez que esses papéis convencionais são colocados de lado, revela-se a verdadeira relação entre duas pessoas. Quando o protagonista efetua uma ação, esperando determinada resposta de outra pessoa, mas ela reage de maneira diferente do que esperado, encontra-se um conflito.

- **Conflito extra-pessoal:** instituições, ambiente físico ou indivíduos da sociedade.

O conflito externo aparece quando as forças de antagonismo vêm de relações externas à indivíduos, como por exemplo governo/cidadãos, igreja/fiéis, corporação/cliente, ou então, entre indivíduos com papéis institucionais na sociedade, como policial/vítima/criminoso, patrão/empregado, médico/paciente. Ainda, pode acontecer entre homem e natureza, como em filmes de desastres, ou homem e tempo, espaço e tudo entre eles, como em obras de ficção científica.

Para alcançar complexidade, o escritor coloca a personagem em conflito nos três níveis acima descritos, muitas vezes, de forma simultânea (MCKEE, 1997). “Sem conflito, não há ação. Sem ação, não há personagem. Ação é personagem. O que uma pessoa faz é aquilo que ela é, não aquilo que ela diz” (FIELD, 2007, p. 41), ou em outras palavras, deve-se conhecer a personagem através de suas ações, não suas palavras. E a melhor forma de fazê-lo é colocando-a em perigo (COSTELLO, 2014). Os incidentes criados para as personagens são a melhor forma de revelar sua natureza verdadeira, a essência de seu caráter. Como determinada personagem reage à determinado evento ou incidente, é o que realmente define sua essência (FIELD, 2007). Mais especificamente, para McKee (1997) aquilo que nos permite olhar para a natureza interna da personagem e conhecer o que o autor chama de caráter verdadeiro, é a escolha sob pressão.

Ressalta-se que a escolha entre o bem e o mal ou entre certo e errado não é uma escolha. Todos acreditam ser bons e estarem certos, logo, uma escolha neste patamar é previsível, ou até, predeterminada, ou seja, simplesmente não é uma escolha (MCKEE, 1997). “A escolha verdadeira é um dilema” (MCKEE, 1997, p. 249), como a escolha entre dois bens irreconciliáveis, isto é, quando a personagem deve perder um para se ter o outro, ou entre o menor dos males, quando as duas opções são ruins, mas deve-se escolher uma (MCKEE, 1997). Como exemplo prático deste princípio, utilizar-se-á a sequência da perseguição de Hugo, o Matador e Sebastião no último capítulo do presente trabalho. No momento em que o Matador surge de trás das árvores e rende Hugo, Sebastião se vê perante uma escolha: 1) Deixa o Matador atirar em Hugo e foge, sabendo que o policial não o perseguirá mais, porém continuará fugindo do homem contratado pelo noivo da mulher que ama, ou 2) Salva a vida de Hugo que, um dia fora seu melhor amigo, sabendo que o policial prenderia o Matador e Sebastião poderia continuar vivendo, mesmo que encarcerado. Ambas as opções possuem lados positivos e lados negativos. Sua escolha de salvar Hugo revela o caráter de Sebastião, que sempre se mostrou egoísta, como um homem um pouco melhor do que ele mesmo se julgava ser.

A outra maneira de se revelar o caráter verdadeiro é através de seu desejo, não apenas consciente, mas de maneira geral e complexa, seu desejo inconsciente também. Citando Jean-Paul Sartre, McKee coloca que “a essência da realidade é escassez, a eterna e universal falta” (MCKEE,

1997, p. 211). O objeto de desejo, assim, pode ser algo físico ou uma situação que a personagem sente que falta em sua vida. Para entender a jornada de seu protagonista, é necessário identificar o objeto de desejo. Por isso, adicionou-se à página de perfil de cada personagem na bíblia de série, a linha referente ao desejo, como no exemplo a seguir, retirado da página referente à protagonista:

Maiores desejos: Consciente: Anseia por viver uma aventura; Inconsciente: não encarar a morte dos seus pais, não querer lidar com o luto.

Ademais, é relevante destacar que as melhores histórias são sobre pessoas que tem algo a perder, pois dá-se maior valor para aquilo que representa o maior risco, como por exemplo: liberdade, vida, alma (MCKEE, 1997). Assim, questiona-se: o que o protagonista arrisca perder se não conseguir alcançar seu objeto de desejo? Qual é o risco? Pois, “viver de forma significativa é estar em risco perpétuo” (MCKEE, 1997, p. 149). O seguinte exercício foi realizado em busca de responder estas questões e, assim, conseguir uma noção mais profunda acerca das personagens deste trabalho.

- Valentina arrisca não conseguir encontrar significado em sua vida e se perder pelo caminho, por sua viagem; não conseguir voltar para casa (metaforicamente).
- Sebastião arrisca passar o resto de seus dias na cadeia, perder sua liberdade e o amor de Alexa.
- Hugo arrisca não conseguir prender Sebastião; perder sua honra e manchar seu orgulho.
- Alexa arrisca viver o resto da vida em um casamento forçado, com um homem que não ama, sendo forçada a viver reclusa na casa, tornando-se uma mulher submissa e apática como sua mãe.
- Lúcio arrisca trazer desgraça à vida de todos a sua volta pelo resto da vida.
- Tanto Melissa quanto Heitor arriscam viver em solidão.
- Horácio arrisca morrer e deixar Karael, por quem possui muito carinho, desamparado, exilado num mundo estranho.

Conforme coloca McKee (1997, p. 137), “todos os protagonistas tem certas qualidades típicas, e a primeira é a força de vontade”, a qual deve ser poderosa o suficiente para sancionar seu desejo apesar dos conflitos e dificuldades. Além da força de vontade colocada por McKee, Syd Field (2007) resume as quatro qualidades essenciais para a criação de um bom protagonista.

Primeiramente, é necessária uma Necessidade Dramática forte e definida, a qual, inclusive, pode mudar durante a história contanto que esteja presente e clara. Em seguida, possuir um Ponto de Vista individual, ou seja, uma forma particular com a qual ela vê o mundo, aquilo que ela acredita ser verdade. O autor também considera que uma boa personagem é a personificação de uma Atitude, definida como opinião e, diferente do Ponto de Vista o qual é uma crença, a atitude é uma decisão intelectual. E, por fim, a personagem precisa passar por algum tipo de mudança emocional que o leve a uma transformação durante o curso da história.

Outro aspecto fundamental na criação de uma personagem é a sua Motivação, aquilo que leva a personagem a buscar seu objeto de desejo. Objetivos providenciam uma motivação positiva, contudo, os medos também fornecem motivação, porém negativa. Desta forma, expor os medos das personagens é tão fundamental quanto expor seus desejos (COSTELLO, 2014). E é através da superação de seus medos que o protagonista age, sendo que esta ação é aquela que o eleva para “o reino das figuras heróicas” (FIELD, 2007, p. 161).

Se o caráter, então, é expresso por: quem o personagem é; suas ações e reações; suas escolhas; seus desejos e seus medos, a caracterização é expressa em seu gosto e em como a personagem se apresenta para o mundo; o que veste, o carro que dirige, a forma como anda (FIELD, 2007). A caracterização pode ser definida pelo conjunto de qualidades observáveis (MCKEE, 1997), como idade, QI, gênero, sexualidade, forma de falar e gesticular, figurino, educação e ocupação, entre outros. Entretanto, quando a caracterização é igual ao caráter verdadeiro, em outras palavras, a parte de dentro é igual à de fora, o papel fica repetitivo e as ações se tornam previsíveis. Dimensão significa contradição. Uma personagem com dimensão se contradiz, de forma consistente, dentro do próprio caráter, como por exemplo uma ambição guiada por culpa, ou então entre caráter verdadeiro e caracterização, como um conquistador desonesto (MCKEE, 1997).

Em busca de atingir dimensão e complexidade, realizou-se uma ficha para cada personagem na qual consta seu perfil dividido em: Caracterização; Perfil Social (como se apresenta para o mundo), e Perfil Psicológico (como é, mesmo que inconscientemente). Além disso, também consta o objeto de desejo e as forças de antagonismo que esta personagem deverá enfrentar para atingir seu objetivo.

Para completar o perfil e com a finalidade de inserir conhecimentos adquiridos também na disciplina de Direção de Arte do curso de graduação, incluiu-se a paleta de cores que dialoga com a

personagem em questão, bem como um rascunho de como seria sua aparência física. Para tanto, foram realizadas pesquisas através das quais recolheu-se uma série de imagens de referência, que posteriormente serviram como parâmetro para o desenho do perfil das personagens, como pode ser observado na figura 1, ao lado.



Figura 1: pesquisa de caracterização para Heitor Figueredo

Costello (2014) sugere que seja escrito um perfil para cada personagem na forma de um resumo de suas vidas do nascimento até o momento do início da narrativa, incluindo todas as maiores forças que agiram sobre sua personalidade e o formaram como a pessoa que o público vai conhecer. Syd Field (2007, p.77) sugere que o escritor se pergunte: “Qual é a relação da personagem com seus pais? Como foi sua infância? Qual a profissão dos pais? Quando se casaram? Qual é a relação entre eles?”. Contudo, optou-se por destacar, para cada personagem, as questões mais importantes para suas respectivas tramas. A título de exemplo: para melhor compreender a relação entre Hugo e Sebastião, foi coerente escrever a biografia dos dois, desde o momento antes do nascimento de Sebastião. Foi importante, para esta trama especificamente, que houvesse uma descrição das circunstâncias acerca do nascimento de Sebastião e sobre a infância dele com Hugo. De maneira análoga, fez-se necessária a descrição da relação que Alexa possui com seus pais, porém, não foi necessário a mesma precisão ao se tratar de Lúcio. Afinal, para sua trama especificamente, a relação dele com sua esposa é de maior importância.

Em suma, trata-se a escrita da biografia de personagem como pesquisa criativa. Ao fazê-la, enuncia-se questões e obtém-se respostas, construindo a vida interior e emotiva das personagens sobre uma base firme para que possam crescer e se desenvolver dentro de um arco definido ao longo da história (FIELD, 2007).

Elaboração de Universo

O chamado *Setting* (MCKEE, 1997) ou *Set Up* (FIELD, 2007) é a “Fundação” da história, ou seja, o mundo físico e social no qual a narrativa ocorre. Cada realidade ficcional estabelece, de forma única, as regras e normas de como a vida acontece dentro dela, o que seria ou não possível dentro daquele universo diegético. O maior desafio durante a elaboração de uma narrativa que ocorra em um universo ficcional muito diferente da realidade na qual estamos inseridos é o fato de que este universo criado deve ser fiel a si mesmo, ou seja, consistente.

“Realidades inconsistentes são fundações que misturam modos de interação fazendo com que os episódios da história saltem de maneira inconsistente entre uma realidade e outra, criando uma sensação de absurdo” (MCKEE, 1997, p.54). Como, então, evitar a inconsistência de uma realidade ficcional? Para McKee (1997), apenas o conhecimento do mundo da história é o caminho para a autenticidade e excelência. “Autenticidade, contudo, não significa veracidade” (MCKEE, 1997, p. 186), significa universo consistente e não possui correlação com a o que chamamos de ‘mundo real’. Para o autor, a “autenticidade depende do detalhamento da narração” (MCKEE, 1997, p.188). E foi fundamentada nesta colocação, que buscou-se detalhar o melhor possível o universo diegético deste trabalho na bíblia de série que se encontra no primeiro capítulo deste volume. Para tanto, utilizou-se os métodos de pesquisa descritos por McKee (1997) para o desenvolvimento de uma história: Pesquisa de Imaginação e Pesquisa Factual.

A pesquisa fornece ideias a respeito de pessoas, situações e espaços, de forma que utilizar parte, tudo ou nada do que foi coletado passa a ser uma escolha que dependerá do andamento da história, e não da ignorância do escritor (FIELD, 2007). Por fim, as informações coletadas através das respostas às perguntas do item anterior e a partir das pesquisas acima, fornecem ao escritor o poder de livre escolha e segurança sobre seu roteiro. Colocando esse método em prática, dividiu-se o universo em três categorias principais: “Temporalidade”, “Espaço” e “Mitologia e Religião”.

Em “Temporalidade” detalhou-se quais são os três tempos narrativos nos quais se passam a história. Como foi explicitado, o tempo não será demarcado explicitamente na narrativa por meio da data aparecendo na tela, logo, depender-se-á da direção de arte e de fotografia para situar o tempo narrativo. Assim, declarar que é o contexto da década de 1950 é insuficiente e, por isso, os tempos narrativos encontram-se bastante detalhados.

Em “Espaço”, foram descritas as cidades fictícias onde se passa a história, bem como principais fazendas, igrejas e outros locais específicos de pertinência para a narrativa. Primeiramente foi estimado um número de cidades que seria relevante. Este número acabou sendo

maior do que o necessário e algumas das cidades do mapa criado não aparecem na trama. Por cima do mapa real do estado de São Paulo foi desenhado o recorte do mapa fictício, utilizando-se de rodovias e rios verídicos para traçar ferrovias, estradas de terra, rodovias e rios fictícios. Os nomes das cidades surgiram a partir de uma pesquisa na qual listou-se todas as cidades brasileiras por número de habitantes (do menor para o maior) e, a partir da leitura dessa lista, notou-se alguns nomes recorrentes como “Engenho de” “Lagoa de” “São ... De ...” “Aliança” “Paial” “Jardim” “Serra” e assim por diante. Misturando os nomes, chegou-se aqueles que se encontram na bíblia de série. A descrição de cada cidade e local surgiu conforme a escrita do argumento e da biografia de cada personagem. Conforme a narrativa foi sendo esboçada, descreveu-se a função de cada espaço. O trecho do “Espaço” provou-se especialmente útil, pois, durante a escrita das escaletas e do próprio roteiro, recorreu-se à bíblia de série para certificar-se dos nomes das cidades e qual era qual. A bíblia também foi muito utilizada na recordação de nomes e idades de personagens, principalmente das secundárias.

Por fim, o trecho destinado à “Religião e Mitologia” contém detalhes de como funcionam as regras do que é real e o que não é dentro da narrativa. Dada a forte influência católica no interior paulista na década de 1950, transferiu-se para a narrativa a fé na Igreja através dos nomes das cidades e fazendas e também do costume das personagens em ir à missa aos domingos. Contudo, elementos como anjos e demônios e deuses gregos foram inseridos em uma fusão de pesquisa, referências e imaginação. Por mais que o nome do anjo Karael tenha sido retirado do Testamento de Salomão, onde ele é descrito como o anjo que afasta demônios, as características do personagem foram criadas arbitrariamente, como por exemplo o fato dele ver em tons de cinza se deu como referência ao filme *Asas do Desejo* (1988), de Wim Wenders. O cão do inferno também é uma figura existente no imaginário popular, porém não como é representado: uma mistura entre o ser descrito na Bíblia Sagrada católica, com o nome de uma figura da mitologia Grega, o Cérberos, que guarda o mundo dos mortos do deus Hades. Além disso, as características do Cérbero da história, como o fato de ser visível apenas para aqueles que passaram perto da morte e de seu pelo soltar fuligem, foram criadas a partir da imaginação da autora de forma a servir a um propósito dentro da narrativa. Os deuses gregos também manifestam-se da fusão entre a maneira com a qual são descritos em livros de mitologia e elementos criados arbitrariamente.

Arcos narrativos não discernem entre o real e as várias irrealidades advindas da fantasia, do sonho e do idealismo. É através da fusão destes que surge uma realidade ficcional única, porém convincente (MCKEE, 1997).

Começo e Fim

A abertura e o final de uma obra audiovisual são como dois lados de uma moeda. De acordo com Syd Field (2007) é preciso determinar o fim para, então, escrever a abertura. O autor escreve as regras primárias para o bom começo de uma história como uma série de questões que o escritor deve se perguntar a respeito de sua abertura:

- Coloca a história em movimento?
- Estabelece o protagonista?
- Determina a premissa, a questão dramática?
- Determina a necessidade dramática, o objeto de desejo do protagonista?

A abertura pode ser ativa visualmente, em outras palavras, prende a atenção do público imediatamente. Porém também pode ser expositiva, em ritmo mais lento, estabelecendo personagem e situação. O imprescindível é que as primeiras dez páginas de um roteiro sejam encaradas como uma unidade, um único bloco de ação dramática, o qual deve “ser desenhado e executado com eficiência e com valor dramático pois ele determina tudo o que vem em seguida” (FIELD, 2007, p. 107). Contudo, a fala de Syd Field se refere especificamente a um roteiro de longa-metragem e, portanto, para ser aproveitada no contexto de um seriado, deve ser adaptada. Dada a semelhança entre as funções exercidas pela sequência de abertura de um filme com aquelas desempenhadas pelo episódio piloto de uma série, optou-se por escrever o roteiro do primeiro episódio tratando-o como uma abertura de longa-metragem.

O episódio piloto de uma série tem a função semelhante à do argumento: fornecer material para que os veiculadores e produtores determinem sua viabilidade (MITTELL, 2015). Além disto, é incumbido de cativar a audiência. Precisa apresentar, de forma clara, as personagens, suas personalidades e relações interpessoais, além de estabelecer o ‘gênero base’ da obra, assim o espectador saberá o que encontrará. Ao mesmo tempo, deve mostrar como a série é original dentro daquilo que é esperado de uma série do mesmo gênero. E ainda, orienta o espectador a respeito dos padrões intrínsecos que a série adota, apresentando suas estratégias narrativas de forma que o espectador consiga se adaptar ao estilo narrativo. Dessa forma, os pilotos são sempre os episódios mais atípicos de uma série, além de ser o meio mais comum através do qual uma série televisiva é vendida tanto para um canal quanto para o espectador (MITTELL, 2015).

De forma análoga a tudo o que foi colocado a respeito do começo de uma obra audiovisual até este ponto, Costello (2014) coloca que a sequência de abertura de um roteiro precisa estabelecer o tom e o ritmo, introduzir pelo menos uma personagem importante e apresentar o universo da história por meio de um incidente ou situação que coloca em movimento os eventos da trama. Esta situação é o que Syd Field (2007) e McKee (1997) chamam de Incidente Incitante.

O Incidente Incitante é o que coloca a história em movimento tirando a vida do protagonista do estado de equilíbrio, prende a atenção do público, “insere o Gancho na pele da audiência (...), cria um envolvimento emocional com o protagonista e seus problemas” (COSTELLO, 2014, p. 92). Este incidente pode acontecer de duas formas: acidente ou escolha, randomicamente ou por causalidade. Deve acontecer assim que o público tiver conhecimento suficiente do protagonista e seu mundo para reagir de forma completa à desarmonia proporcionada por esse incidente (MCKEE, 1997). Em resumo, o Incidente Incitante deve corresponder aos seguintes pontos, de acordo com McKee (1997):

- Causar desarmonia na vida do protagonista;
- Causar um desejo por restaurar o equilíbrio;
- Gerar desejo por um objeto material ou imaterial, com o qual o protagonista acredita que trará o equilíbrio de volta;
- Gerar um desejo inconsciente que contradiz o desejo a cima;
- Levar o protagonista a uma jornada em busca desse objeto;
- Levantar uma questão dramática principal na mente do público;
- Projetar uma cena obrigatória onde os valores serão colocados em jogo.

Junto disso, a situação ou acontecimento que ocupa a função de Incidente Incitante pede uma cena obrigatória que precisa, necessariamente, acontecer antes da história acabar. Esta é a cena que colocará o protagonista em confronto com as maiores forças de antagonismo da sua jornada, as quais foram geradas pelo Incidente Incitante e que adquirirão mais poder ao longo da narrativa. Essa cena é o Clímax (MCKEE, 1997). No caso do trabalho aqui presente, o Incidente Incitante coloca a protagonista, Tina, em estado de fuga e levanta a questão “quando ela voltará para casa?” na mente do espectador de forma que torna-se obrigatória uma cena de retorno, a qual ocorrerá no episódio final. Além da íntima relação com o Clímax, o primeiro incidente também deve estar relacionado com a premissa (FIELD, 2007). Para tanto, verifica-se que este é o caso deste trabalho:

Primeiro incidente: invasão da casa de Tina e consequente assassinato de seus pais.

Premissa:

Com uma atmosfera nostálgica de Contos de Fadas, a trama consiste numa série interligada de micronarrativas, conforme acompanhamos Valentina, uma garota de 15 anos, em sua jornada de amadurecimento.

É possível perceber a relação entre o incidente e a premissa através das palavras “jornada de amadurecimento” que implica no crescimento da protagonista, crescimento este que, de certa forma, depende da morte, mesmo que metafórica, das figuras paternos.

A partir desta desarmonia criada pelo Incidente Incitante, é preciso encontrar uma resolução que rearranje o universo em uma nova ordem (MCKEE, 1997). Não basta que, ao final, o equilíbrio seja restabelecido exatamente da mesma forma como era no início, pois narrativa é mudança. Ao longo da jornada, precisa haver transformação, de maneira que o final configure a vida das personagens em uma nova forma. Na Jornada do Herói, Campbell (1997, p.34) escreve que o final feliz dos contos de fadas e dos mitos não deve ser visto como uma contradição, mas sim, “como transcendência da tragédia universal do homem”. O mundo objetivo permanece o que era porém, graças a uma mudança de ênfase que se processa no interior do sujeito, sofreu-se uma transformação. Uma vez completa sua jornada, o herói precisa voltar para o reino humano, para o lugar de onde veio, trazendo a sabedoria obtida em sua jornada para servir à renovação da sua comunidade.

Ainda a cerca do retorno do herói ao final da jornada, destaca-se o que Campbell (1997, p. 64) chama de crise final do percurso, a qual “trata-se da paradoxal e supremamente difícil passagem do herói pelo limiar do retorno, que o leva do reino místico à terra cotidiana”. Isso pois, as aventuras do herói se passam fora da terra conhecida, fora da realidade, em um mundo fantástico ou na região das trevas. Durante sua jornada, o herói se perde para o mundo humano “e seu retorno é descrito como uma volta do além” (CAMPBELL, 1997, p. 24). Ao voltar de sua jornada transformado, trazendo consigo nova sabedoria, o herói enfrenta o choque do retorno por parte das pessoas a sua volta que não o compreendem.

Para Syd Field (2007), contudo, não é preciso conhecer os detalhes específicos do final antes de começar a escrever o roteiro, contudo é necessário saber o que acontece de maneira geral e como isso afeta suas personagens. Por esse motivo, começou-se a escrever o roteiro deste trabalho apenas quando o argumento¹ ficou pronto, pois nele há toda a história: começo, meio e fim, bem como todas as relações entre personagens e arcos narrativos das subtramas.

¹ O argumento pode ser encontrado nas últimas cinco páginas da bíblia de série, no primeiro capítulo deste volume.

Construção de Cenas

O propósito de uma cena é: mover a história para frente, em direção ao final, ou revelar informação sobre personagem. Se a cena não satisfaz nenhuma dessas funções, então deve ser cortada do roteiro (FIELD, 2007). Deve girar em torno de desejo, ação e mudança, onde no início da cena alguém deseja algo, assim, realiza uma ação e ao final, algo tenha mudado. Uma cena não pode simplesmente ser uma exposição estática e rasa de material descritivo (MCKEE, 1997).

Para auxiliar na construção de uma cena que não seja uma mera descrição, McKee (1997) propõe as seguintes perguntas que deverão ser feitas a respeito da cena em questão:

- Quem guia a cena, a motiva e a faz acontecer?
- A cena se dá pelo Ponto de Vista (POV) de quem?
- O que essa personagem deseja?
- Quais forças de antagonismo bloqueiam esse desejo?
- O que as forças de antagonismo desejam?

Também é importante identificar o valor em risco dentro cena e notar sua carga, positiva ou negativa, no início e verificar se há uma mudança de carga ao longo da cena. Para fins explicativos, toma-se como exemplo a cena 12 do episódio piloto, que também pode ser encontrada no segundo capítulo deste volume.

INT. DELEGACIA DE POLÍCIA - DIA

Tina está sentada em frente à uma mesa. Do outro lado, HUGO, um oficial da polícia, está sentado de cara fechada.

TINA

Meus pais, eles... Nossa
fazenda foi atacada! Um homem
sujo veio das ruas e entrou em
minha casa ele colocou uma faca
no meu pescoço eu fugi mas ouvi
um tiro e...

HUGO

Devagar, devagar. Respire. Onde
você mora?

TINA

Paial Gentil, é um vilarejo
perto de Crixás.

HUGO

Crixás? Tem certeza de que a senhorita mora por lá? Não é muito perto... Como foi que chegou até aqui?

TINA

Eu subi num trem de carga e...

HUGO

A senhorita abordou um trem clandestinamente?

TINA

Não! Quer dizer, sim, mas não tive escolha!

HUGO

Alguém te colocou no trem, então?

TINA

Não! Mas, não é essa a questão.

HUGO

Então subiu por livre e espontânea vontade?

TINA

Sim! Mas não... Meus pais! Eu não sei o que aconteceu! O senhor precisa vir comigo!

Tina se levanta e puxa o policial pela mão. Hugo se levanta e puxa o cacete da cinta.

HUGO

Menina, não adicione tentativa de agressão a um oficial da justiça ao seu histórico de transgressões. Você já está metida em problemas o suficiente.

TINA

Problemas!? Eu só queria ajuda!

HUGO

Por favor fale mais baixo.

TINA

Você não vai me socorrer! Isso é perda de tempo!

Tina se vira para sair, mas um outro policial bloqueia seu caminho.

HUGO

Ah, não mesmo. Você abordou um trem ilegalmente, não posso deixar que saia assim, sem mais nem menos.

Tina encara Hugo com incredulidade. Hugo puxa um bloco de papéis e uma caneta e começa a anotar. Tina se vira para o outro policial que está de braços cruzados atrás dela. Tina chuta a canela do policial e sai correndo. Outro policial a agarra.

TINA

Me larga!

Tina morde a mão do policial até arrancar sangue e se esperneia enquanto outros dois chegam para segurá-la. Hugo continua preenchendo uma ficha calmamente em meio à confusão.

HUGO

Uma noite no xadrez vai ensiná-la a ter bons modos, mocinha.

Nota-se que Tina é a personagem que guia a cena, pois é claramente contada pelo POV da jovem e não do policial Hugo. Tina entra na delegacia em busca de ajuda e ela confia no fato de que um policial será capaz de socorrê-la, portanto temos ‘confiança’ como uma carga positiva. Conforme ela percebe que Hugo não vai ajudá-la e sim, colocá-la em mais perigos, ‘confiança’ passa para a carga negativa: “Você não vai me socorrer! Isso é perda de tempo!”. A protagonista, nesta cena, deseja voltar para casa com a ajuda de um oficial, porém Hugo representa uma força de antagonismo que a impede de obter tal desejo. Hugo, por sua vez, tem seu desejo próprio, de exercer a punição para aqueles que ferem a lei de toda e qualquer maneira. Também temos o valor ‘liberdade’ em jogo, o qual se inicia com carga positiva, porém, ao final da cena, quando Tina é presa, a carga se torna negativa. Isso tudo é o que McKee (1997) chama de ‘beat’, permuta de ação e reação levando a uma mudança de comportamento. A ‘beat’ é a menor unidade dramática dentro de uma história e está contida dentro de toda cena.

Outro paradigma a ser levado em consideração na construção de uma cena é o Ponto de Virada. Para Syd Field (2007) o *Plot Point*, livremente traduzido para Ponto de Virada, é o momento no qual a narrativa toma um rumo novo e surpreendente. O arco de uma história deve ter pelo menos dois pontos de virada. Porém, o que é importante destacar quanto à construção de cenas,

é o que McKee (1997) chama de *Turning Point*, que também pode ser traduzido como Ponto de Virada, mas tem sentido completamente diferente. O Ponto de Virada (MCKEE, 1997) trata da fenda que surge entre a expectativa e a realidade dentro do arco narrativo. Segundo o autor, os seres humanos agem de acordo com o que acreditam ser a verdade a respeito de si, das pessoas ao seu redor e do ambiente. Isso seria o que o autor chama de Probabilidade. Tomando o exemplo anterior, na cena 12, Tina acredita que Hugo vai socorrê-la pelo motivo de que ele é um policial e ela compreende que policiais ajudam pessoas em perigo e que ela, naquele momento, estava em perigo. Porém, o que realmente aconteceu não foi o que Tina esperava, e então, revela-se a fenda, o ponto de virada. Isso é o que McKee chama de Necessidade², o que realmente acontece, não o que se esperava que acontecesse.

“Em uma história, nós nos concentramos naquele momento (...) no qual uma personagem toma uma ação esperando uma reação útil de seu mundo, mas, ao invés disso, o efeito de sua ação provoca forças de antagonismo. O mundo (...) reage de forma diferente do esperado (...). De repente, a vida fica interessante.” (MCKEE, 1997, p.145)

Em toda cena deve haver alguma virada, por menor que seja, caso contrário, será simplesmente uma cena estática e rasa de material descritivo. Por fim, há duas maneiras de se virar uma cena, ou seja, de se criar um Ponto de Virada: através de ação ou revelação. Algo deve acontecer, como no caso da cena 12, ou então, algo que não se sabe a respeito de uma personagem deve ser revelado, causando surpresa (MCKEE, 1997), o que se aproxima à colocação de Syd Field (2007) no início deste capítulo sobre a função de uma cena ser impulsionar a história para frente ou revelar informação sobre personagem.

Para a escrita de cada cena, tanto na forma de escaleta, quanto na forma final do roteiro, considera-se os seguintes tópicos.

Subtramas:

O interesse do público é mantido e até amplificado por todas as subtramas. Quando ecoam as ideias e valores da trama principal, enriquecem a narrativa com variações do mesmo tema. Tramas paralelas podem ter grandes revelações e seus próprios pontos de virada entre os dois maiores pontos de virada da trama principal, gerando narrativa suficiente para manter a série progredindo e aprofundando o envolvimento do público com a história (MCKEE, 1997).

² De ‘Necessity’ e não de ‘need’.

Sequências:

A sequência é, talvez, um dos elementos mais importantes de um roteiro. Uma sequência é uma série de cenas conectadas por uma única ideia com um começo, meio e fim definidos. É uma unidade, um bloco, de ação dramática unificado por uma única ideia e pode ser expressada por uma ou duas palavras (FIELD, 2007).

Flashbacks:

O *flashback* é uma técnica utilizada para expandir a compreensão do público a cerca da história, das personagens e de uma situação e, portanto, tem a mesma função que uma cena comum e deve ser tratada como tal (FIELD, 2007). Inferências a cerca das funções de uma cena serão feitas mais a diante neste relatório.

A presença de *flashback* não significa necessariamente que a narrativa diverge da estrutura clássica de tempo linear. Para que uma narrativa seja considerada anacrônica é necessário que haja o salto de uma primeira linha temporal da narrativa para outra linha. Este salto estabelece a analepse (salto para trás) ou a prolepse (salto para frente) como linhas subordinadas à primeira e principal (GENETTE, apud CAMERON 2008). Narrativas anacrônicas também repetem cenas, direta ou indiretamente, via perspectivas distintas. A repetição é utilizada tanto para a audiência estabelecer a ordem temporal dos eventos quanto para pôr tais relações temporais em dúvida (CAMERON, 2008). Desta maneira, este trabalho se encaixa na categoria de narrativa em tempo linear, a qual consiste em uma história, com ou sem *flashbacks*, arranjada numa ordem temporal de eventos que o público pode acompanhar (MCKEE, 1997).

Coincidências:

Como foi colocado anteriormente, uma narrativa que substitui a causalidade pela coincidência denuncia o contrasenso da realidade através do foco na colisão aleatória das coisas no universo, quebrando a corrente de causalidade. Porém, segundo McKee (1997), uma maneira interessante de se utilizar a coincidência a favor da narrativa é dramatizando a forma com a qual ela entra na vida das personagens sem sentido, porém, com o tempo, adquire significado, revelando “como a ilógica do aleatório se torna a lógica da vida-como-vivida” (MCKEE, 1997, p. 356).

O único ressalvo quanto ao uso de coincidências feito pelo autor é jamais utilizá-la para solucionar um final, pois isso se trata do maior pecado que um autor pode cometer: *o deus ex-machina* (MCKEE, 1997).

O texto por trás do texto:

A mensagem subliminar é aquilo que não foi declarado, é o significado subjacente do texto (TROTTIER, 1998). Segundo McKee (1997), o escritor deve inserir uma camada subliminar, deve colocar a verdade por trás de uma máscara, os pensamentos e sentimentos de personagens por trás do que dizem e fazem. De acordo com Trottier (1998), se a primeira fala ou ação sugere a segunda, omite a segunda. Desta forma, permite-se que a mensagem subliminar, que ele chama de *subtext*, permaneça por baixo da fala (*sub-*, “por baixo”, *-text*, “texto”).

Escaletas

Neste projeto foram utilizadas três formas diferentes de escaleta com o objetivo de testar padrões diversos e ampliar o domínio sobre o assunto. Com base na pesquisa realizada, a escaleta, ao contrário do roteiro, não possui norma estrita ou padrão fixo de como deve ser escrita. Na prática, cada roteirista opta por escrever da forma que melhor lhe convém, sendo que alguns optam por simplesmente pular essa etapa e ir diretamente para o roteiro, como é o caso de Charlie Kaufman, roteirista de “Quero ser John Malkovich” (1999) e “Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças” (2004).

Contudo, ressalta-se aqui, a importância do planejamento provido pela escaleta, peça fundamental para a organização de uma boa trama. Graças a sua natureza mutável, não existe uma definição precisa do que seria a escaleta, porém é possível retratá-la como sendo:

“um instrumento de visualização do roteiro em seu conjunto, uma espécie de plano de vó detalhado, cena a cena. A palavra lembra ‘esqueleto’, e é mais ou menos disso que se trata: as cenas darão carne e sangue a esse esqueleto, que as manterá articuladas. (...) Esse ‘esqueleto’, entretanto, é temporal, e isso é crucial. Trata-se de planejar o ‘andamento’ da narrativa” (SARAIVA e CANNITO, 2004, p. 118).

Neste trabalho, os três padrões utilizados foram: Cartões de Índice; Escaleta Detalhada, e Escaleta de Uma Página. A seguir encontra-se maiores detalhes sobre cada modelo.

Vale destacar um imprevisto que impediu o cumprimento do cronograma tal como foi escrito no anteprojeto deste trabalho, no início do ano. No dia 27 de setembro de 2017 foi aberto o edital da NETLABTV, com o prazo de um mês para a inscrição de um projeto de seriado e do roteiro de seu episódio piloto. As inscrições se encerrariam assim que o número de 500 inscritos fosse alcançado, de forma que o prazo de quatro semanas não era relevante, pois a questão-chave foi o tempo.

Desta forma, com a finalidade de inscrever este projeto no edital, foi preciso escrever o roteiro do episódio piloto sem passar pela etapa da escaleta detalhada, por falta de tempo para tal. Contudo, um planejamento inicial era necessário antes de da elaboração do texto final do roteiro. Assim, optou-se por utilizar os chamados “Cartões de Índice” do programa Celtx. Os cartões contêm o cabeçalho de cada cena acompanhado de uma breve descrição da ação dramática, de forma similar a o que seria uma escaleta detalhada. Além disso, os cabeçalhos escritos nos cartões são, automaticamente, transferidos para o corpo do roteiro no arquivo geral, o que economiza tempo.

Notam-se, nas próximas duas páginas, cartões destacados com o uso de cores. A cor rosa determina o tempo futuro no qual Valentina está contando a história. As cores azul e amarelo identificam o tempo passado das subtramas de Sebastião e Heitor, respectivamente. Os cartões destacados em cinza escuro são cenas que não foram planejadas nos cartões e surgiram conforme o roteiro foi sendo escrito. Como os cartões e o roteiro estão interligados no programa, ao adicionar uma cena ao roteiro, o programa adiciona um cartão em branco na aba dos cartões.

Desta maneira, a escaleta do episódio piloto se deu como a Figura 2 na página seguinte.

Para fins comparativos, na página ao lado dos Cartões de Índice encontra-se os mesmo cartões porém com o texto do roteiro, ao invés da descrição da cena (Figura 3). Com isso, é possível perceber que mesmo após o planejamento da escaleta, no momento da escrita do produto final há, não somente adições de novas cenas, como modificações de cenas pré-planejadas.

- RELATÓRIO -

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| 1. INT. HOSPITAL - DIA VALENTINA, 80 anos, em seu leito de morte, começa a se confessar para PADRE VICENTE. | 2. EXT. RUAS DE PAIAL GENTIL - DIA VALENTINA, 15 anos, passeia pelas ruas da cidade. | 3. INT. COZINHA DA CHÁCARA BONFIM - FIN Tina entrega a carta do BANESPA para mãe, MARTA. Marta começa a discutir com ZÉ REIS, pai de Tina, sobre a situação financeira da família. TINA SAI. | 4. EXT. PASTO DA CHÁCARA BONFIM - POR Tina acaricia um cavalo enquanto escuta a discussão entre os pais vinda da janela da cozinha ao fundo. Tina caminha em direção aos trilhos do trem que cortam o mato do pasto. Ela brinca de se equilibrar no trilho. Ela sabe para onde eles levam. | 5. EXT. CANAVIAL - NOITE PRISIONEIRO corre, fugindo do som de um alarme, latidos de cães e luzes de holofotes. Ele corre até se deparar com trilhos de trem. Ele segue o caminho dos trilhos, correndo. |
| 6. INT. QUARTO DE TINA - MADRUGADA Tina acorda de repente como quem teve um pesadelo. Ela ouve um som e decide levantar. | 7. INT. COZINHA DA CHÁCARA BONFIM - MA Tina entra solenemente. O Prisioneiro surge com uma faca e Tina grita. Ele tapa sua boca e pergunta onde fica o dinheiro. Marta aparece com Zé Reis que segura uma espingarda. Tina se solta e foge. | 8. EXT. PASTO DA CHÁCARA BONFIM - MADRU Tina corre. Ouve-se o som de um tiro. Ela corre mais ainda. E sobe no cavalo. Outro tiro. O cavalo dispara na direção errada, em direção ao pasto e não à estrada. Um trem se aproxima. Tina toca o cavalo para acompanhar a velocidade do trem. Tina sobe no trem e olha para as luzes da chácara desaparecendo no mato. | 9. EXT. TETO DO VAGÃO DO TREM - MANHÃ O trem desacelera. Tina, que estava encolhida, se senta e olha em volta. O trem para em uma garagem, repleta de outros trens estacionados em paralelo. Homens começam a abrir as portas dos vagões dianteiros e carregar enormes pacotes para dentro. | 10. EXT. GARAGEM DE TRENS - MANHÃ Tina desce pela escada de onde subiu e se esconde por entre os trens até que uma mão a agarra pelo ombro. O homem a coloca para fora. |
| 11. EXT. RUAS DE ENGENHO DO SUL - MANHÃ Tina se depara com uma multidão na rua. Pessoas paradas em frente à grandes portões de ferro. A multidão grita. É uma greve de funcionários. Ela é empurrada para o meio. Uma viatura policial aparece. Tina tenta falar com os oficiais e um deles indica para ela onde é a delegacia. | 12. INT. DELEGACIA DE POLÍCIA - DIA Tina tenta explicar para HUGO o que aconteceu. Ele a prende por ter subido em um trem de carga ilegalmente. | 13. INT. Celas - dia Tina se senta em sua cela em desacorpo e conhece SEBASTIÃO que está cantarolando. | 14. INT. PROSTÍTUO - NOITE - FLASHBACK Luís vê Isabel. | 15. INT. CAMARIM DE ISABEL - DIA - FLASH Luís dorme com ISABEL e desaparece. |
| 16. EXT. CAMARIM DE ISABEL - NOITE - FL Isabel descobre que está grávida. | 17. EXT. RUAS DE JARDIM SANTO - NOITE - Isabel foge. | 18. EXT. ESCADARIAS DO CONVENTO - noite Isabel sobe os degrais até as portas do convento correndo, segurando um bebê que chora. Atrás dela, o som de galopos. Ela dá a volta no prédio e encontra a Noda. Ela coloca o bebê dentro e fecha. O Coronel aparece montado em um alazão. A rua está vazia e não ser por eles dois. Coronel ATIRA em Isabel. | 19. INT. CASA DO CORONEL - MANHÃ - FLASH Coronel coloca a arma em cima da mesa. Sua esposa o cumprimenta, com seu bebê de poucos meses, no colo. Ele dá um beijo e diz "Bom dia, Hugo." | 20. INT. CONVENTO - MANHÃ - FLASHBACK FREIRA pega o bebê de dentro da Noda e o leva até a MARE SUPERIOR. Ela o pega no colo e olha para o calendário que marca o dia de São Sebastião. Ela diz "Bom dia, Sebastião." |
| 21. INT. DELEGACIA - DIA Sebastião prova Hugo. Hugo sai, deixando os dois sozinhos. Sebastião conversa com Tina. | 22. EXT. RUAS DE CEDRO DO VALE - DIA - H Narrador explica como Sebastião foi parar na cidade em que foi concebido. | 23. EXT. PRAÇA EM CEDRO DO VALE - DIA - Sebastião e Hugo forjam uma amizade. | 24. EXT. CHÁCARA BONFIM - MANHÃ Tina sonha com seu lar. | 25. INT. DELEGACIA - MADRUGADA Tina e Sebastião fogem da cadeia quando não é o turno de Hugo. Sebastião pega as chaves do seu carro no caminho para fora da delegacia. |
| 26. EXT. RUAS DE ENGENHO DO SUL - amanheç Tina e Sebastião fogem pelas ruas. | 27. EXT. Ruas de cedro do vale - noite - Hugo e Sebastião, 16 anos, conversam. | 28. EXT. MODOVIA - DIA - FLASHBACK Narrador explica como foi a vida de Sebastião até ali (20 anos) | 29. EXT. MODOVIA - DIA - FLASHBACK Narrador explica como foi a vida de Hugo até ali (20 anos) | 30. |
| 31. INT. CASA DO CORONEL - DIA - FLASH Coronel envelhece e perde a sanidade e começa a ver Isabel. | 32. INT. BAR EM JARDIM SANTO - NOITE - H Coronel persegue o fantasma de Isabel até Jardim Santo onde encontra Sebastião. A polícia chega no meio da briga e Hugo reencontra o amigo de infância. | 33. EXT. RUAS DE JARDIM SANTO - NOITE - Hugo deixa Sebastião ir embora. | 34. EXT. ruas de jardim santo - noite - Sebastião se vê no convento. | 35. |
| 36. | 37. EXT. ESCADARIAS DO CONVENTO - NOITE Coronel persegue Sebastião até os degraus do convento. Sebastião MATA o Coronel acidentalmente. | 38. EXT. Ruas de Jardim Santo - noite - H Hugo ouve o tiro e sobe no cavalo. | 39. EXT. escadaria do convento - noite - Hugo vê Sebastião e o pai morto. | 40. EXT. ruas de jardim santo - noite - Sebastião foge de Hugo. |
| 41. EXT. ESCADARIA DO CONVENTO - NOITE Hugo jura vingança. | 42. EXT. ESTRADA - DIA O corvete de Alexa quebra. Ela desce e começa a andar. | 43. INT. CADILLAC - DIA Sebastião e Tina avistam o corvete quebrado. Depois avistam Alexa. Param para dar carona. No caminho, Alexa faz amizade com Tina e oferece um cartão com seu endereço para ela visitá-la. | 44. | 45. INT. CADILLAC - DIA (cont. da cena 43) |
| 46. EXT. RUAS DE PAIAL GENTIL - DIA Sebastião deixa Tina em frente à delegacia de Paial Gentil. SARGENTO CAMPOS encosta a viatura logo atrás e cumprimenta Tina, que corre em sua direção para pedir socorro. | 47. INT. SALA DA CHÁCARA BONFIM - DIA Tina está em choque. O Sargento tenta consolá-la, com uma mão em seu ombro. | 48. | 49. INT. CASA DE HELENA - dia Tia vai morar com tia Lena. | 50. INT. CEMITÉRIO - DIA Enterro dos pais de Tina. |
| 51. INT. FAZENDA DE ALEXA - DIA Alexa chega em casa. | 52. EXT. FAZENDA DE SÃO TOMÉ - DIA Sebastião está parado na frente dos portões da fazenda de Alexa, pensando. Avista um empregado da fazenda e tem uma ideia. | 53. INT. FAZENDA DE ALEXA - DIA Pai de Alexa pede para conversar com ela. Ele diz que ela vai se casar. | 54. EXT. RUAS DE PAIAL GENTIL - DIA Tina coloca um cartão postal com uma jogada de xadrez no correio. | 55. |
| 56. INT. ESTÁBULOS - DIA Alexa sai para cavalgar e encontra Sebastião no lugar do cavalariço. | 57. INT. CASA DE HELENA - DIA Tina vive um inferno na casa da tia. | 58. INT. CASA DE PLÍNIO - NOITE - flash Narrador conta como Plínio não sonha. | 59. EXT. REINO DOS SONGOS - DIA - flash Hugo se sente ofendido e manda Morfeu interrogar Plínio. | 60. INT. CASA DE PLÍNIO - NOITE - flash Morfeu, ícaro e fantasma aparecem para Plínio, que não entende nada do que está acontecendo e acaba recebendo uma maldição. |
| 61. INT. CASA DE HELENA - NOITE Tina encontra o endereço de Alexa no papel e decide fugir. | 62. INT. CASA DE PLÍNIO - DIA - flash É aniversário de Heitor. | 63. INT. CASA DE PLÍNIO - NOITE - flash Heitor recebe a visita dos Oníricos que o levam para Demos Oníroi para sempre. | 64. EXT. SAÍDA DE PAIAL GENTIL - MADRUGA Tina encontra o acendedor de lâmpadas quando está indo embora da cidade. Fim do episódio piloto. | |

Figura 2: Escaleta em Cartões de Índice

- RELATÓRIO -

| | | | | | | | | | |
|---|---|--|---|---|--|--|--|--|---|
| 1. INT. HOSPITAL - DIA PAZRE VICENTE bate delicadamente na porta do quarto e ENTÃO sem esperar resposta. VALENTINA, 80 anos, está deitada na cama de olhos fechados, ligada a aparelhos de monitoramento que bipam continuamente. O quarto está escuro. PAZRE VICENTE Com licença? Valentina abre os olhos e limpa a garganta. Futuro Plot A | 2. EXT. RUAS DE PAIAL GENTIL - DIA TINA, 15 anos, passeia pelas ruas de terra batida da pequena cidade interiorana. VALENTINA (em off) Era no tempo em que as pessoas ouviam rádio-novelas e as mulheres não usavam calça... Tina, sorridente, cumprimenta as pessoas com quem cruza na rua com um aceno. Ela para em um ponto de ônibus. Plot A | 3. INT. COZINHA DA CHÁCARA BONFIM - FIM Tina coloca a envelope em cima da mesa. Lá-se o rosto de BANDEIRA, emoldurado à direita da Chácara Bonfim. TINA O pai já chego? MARTA, mãe de Tina, termina de secar as mãos em um pano de prato e pega o envelope. marta Plot A | 4. EXT. PASTO DA CHÁCARA BONFIM - POR-D Tina acaricia um cavalo enquanto escuta e discusso entre os pais vindo da janela da cozinha ao fundo. MARTA A gente não tem mais condição de sustentar essa terra! ZÉ REIS Eu não vou vender o chão que é da minha família Plot A | 5. EXT. CARNAVAL - NOITE O PRISIONEIRO PUGE, esparado a cana com os braços cruzados a pais do rosto e das mãos. Corre, fugindo do som de um alarme, latidos de cães e lúes de holofotes. Ele corre até se separar com trilhões de tren. Para e olha em volta. Silêncio. O brilho traço da lua cheia e do céu estrelado não a única fonte de luz. O Prisioneiro segue o caminho dos trilhões, correndo. Plot A | | | | | |
| 6. INT. QUARTO DE TINA - MADRUGADA Tina acordou de repente como quem teve um pesadelo. Ela sente um barulho e se levanta. Veste um casaco comprido por cima do pijama e calça suas botinas de qualquer jeito. Plot A | 7. INT. COZINHA DA CHÁCARA BONFIM - MA Tina entra sozinha. O Prisioneiro surge com uma faca e Tina grita. Ele tampa sua boca. PRISIONEIRO Onde tá o dinheiro? Marta aparece com Zé Reis que segura uma espingarda. ZÉ REIS Plot A | 8. EXT. CHÁCARA BONFIM - MADRUGADA Tina sobe no cavalo sem calça e o toca em direção ao portão da chácara. Mas um tiro soa de dentro da casa e o cavalo emperra. Assustada, Tina consegue se segurar. Um terceiro tiro soa e o cavalo desbala na direção oposta, na direção dos trilhões do trem. Um trem de carga se aproxima. Tina fica as botas nas laterais do cavalo e se alçar a velocidade do trem. Tina aperta a sacada presa no trilho vazio e sobe, deixando o cavalo para trás. Plot A | 9. EXT. TETO DO VAGÃO DO TREM - MANHÃ O trem desacelera. Tina, que estava encolhida, se senta e olha em volta. O trem para em uma garagem, repleta de outros trens estacionados em paralelo. Homens começam a abrir as portas das vagões diagonais e carregar enormes pacotes para dentro. Plot A | 10. EXT. GARAGEM DE TRENS - MANHÃ Tina desce pela escada de onde subiu e se equilibra por entre os trens até que uma mão a agarra pelo ombro. HOMEN Onde é que a societa pensa que vai? TINA O... Eu... Plot A | | | | | |
| 11. EXT. RUAS DE ENGENHO DO SUL - MANHÃ Uma multidão caminha devagar rua abaixo e Tina é levada junto. As pessoas vão passando conforme chegam a grandes portas de ferro de uma fábrica. A multidão, que se trata de uma greve de funcionários, grita. Tina tenta se esquivar no meio da multidão, é empurrada para um lado e para o outro. TINA Com licença... Plot A | 12. INT. DELEGACIA DE POLÍCIA - DIA Tina está sentada em frente a uma mesa. De outro lado, BUDD, um oficial da polícia, está sentado de cara fechada. tina Meus pais, eles... Nossa fazenda foi atacada! Um homem cujo veio das ruas e entrou em minha casa e ele colocou uma faca no meu pescoço e fugi mas ouvi um tiro... BUDD Plot A | 13. INT. CELAS - DIA Hugo abre a porta e empurra Tina, descalçada e com a boca cheia de sangue, para um cômodo mal iluminado. Lá dentro há duas celas lado a lado. Cada uma delas possui um banco de concreto. Em um dos bancos, SEBASTIÃO está deitado com o chapéu de vaqueiro abaixado sobre os olhos, pernas para fora, cruzadas, cantarolando. Plot A | 14. INT. CABARÉ - NOITE - FLASHBACK LUIS, acompanhado de um amigo, comemora seu aniversário. Sentados em uma mesa rodeada por outras mesas, eles bebem e assistem às apresentações. ISABEL sobe no palco e a atenção de todos se volta para ela. Ela canta olhares com Luis, que sorri. Notando o interesse de Luis, um de seus amigos o cutuca. amigo Passado - Hugo/Sebastião | 15. INT. CAMARIM DE ISABEL - DIA - FLASHBACK Luis abotou as calças conforme Isabel corre a trazer o dinheiro, deitada em divã. Trás bandas na porta sem se repetir. Luis rapidamente se embodaca na janela. MULHER (à porta) Bel? Você sabe onde está a minha sala de piano? Passado - Hugo/Sebastião | 16. EXT. CAMARIM DE ISABEL - NOITE - FLASHBACK ISABEL Mãe, o que eu faço? Isabel está esparada, sentada sobre o divã. VENE está sentada em frente à penteadeira, com olhar de preocupação. VENE Passado - Hugo/Sebastião | 17. EXT. RUAS DE JARDIM SANTO - NOITE - FIM Isabel corre pela rua deserta, no escuro. Ela carrega um recém-nascido enrolado em uma manta. O bebê chora. Recuando, começa a descer a escadaria, lentamente, derrama algumas lágrimas. O CORONEL CHEGA montado em seu cavalo. Ele desce da cela, sob a luz da escadaria e pega umaigaretta. Isabel congela no meio da escadaria. Silêncio absoluto. Passado - Hugo/Sebastião | 18. EXT. ESCADARIAS DO CONVENTO - NOITE Sobe a escadaria de um convento. Ao lado da porta, Isabel coloca o bebê na roda e, ouvindo o som de galopes, fecha a porta. Recuando, começa a descer a escadaria, lentamente, derrama algumas lágrimas. O CORONEL CHEGA montado em seu cavalo. Ele desce da cela, sob a luz da escadaria e pega umaigaretta. Isabel congela no meio da escadaria. Silêncio absoluto. Passado - Hugo/Sebastião | 19. INT. CASA DO CORONEL - MANHÃ - FLASHBACK O Coronel coloca a Beretta em cima da mesa. Sua esposa, BEATRIZ, está sentada no sofá, com seu bebê de poucos meses, no colo. O CORONEL Já está de pé? BEATRIZ Alguém me acordou, estava com fome. Consegui receber e que precisava? Passado - Hugo/Sebastião | 20. INT. CONVENTO - MANHÃ - FLASHBACK Um calendário preso à parede marca 20 de janeiro, dia de São Sebastião. A MARE SUPERIOR ergue o bebê, como que o amaldiçoando, e olha para o calendário. Ela ajusta o bebê em seu colo e sorri para ele. MADRE SUPERIOR Bon dia, Sebastião. Passado - Hugo/Sebastião |
| 21. INT. DELEGACIA - DIA Sebastião para sua canção no meio de um verso. SEBASTIÃO Prendendo garotinhas inocentes agora, Hugo? Hugo ignora, abrindo a porta da cela ao lado e empurrando Tina para dentro. Ele fecha a grade, dá as costas e sai por onde veio, fechando a porta atrás de si. Tina senta na cama de sua cela em desalento. Plot A | 22. EXT. RUAS DE CEDRO DO VALE - DIA - FIM Vasos, carrinhos e charretes passam pela rua. VALENTINA (em off) Sebastião foi transferido para Cedro do Vale aos 6 anos, para um semáforo que lá havia. A fachada de prédio do semáforo é um lugar austero, com muros altos. Passado - Hugo/Sebastião | 23. EXT. PRAÇA EM CEDRO DO VALE - DIA - FIM Sebastião, sentado no chão, emburra um tecido de lã. Ele olha para trás, lembrando-se de uma vez de virado de costas para baixo coberto com o tecido da trena. Passos à sua volta fazem suas apostas, depositando moedas na bacia ao lado da mesa imprimeada. Sebastião então colocava as cartas na mesa. SEBASTIÃO Passado - Hugo/Sebastião | 24. EXT. CHÁCARA BONFIM - MANHÃ O vento bate, tombando a grama e redor das árvores. O céu está limpo, a luz do sol nascente. SEBASTIÃO (susurrando) Tina, acorde! Plot A | 25. INT. DELEGACIA - MADRUGADA Tina acordou de repente. SEBASTIÃO Tá na hora. Sebastião descalça uma das botas. Tina Plot A | | | | | |
| 26. EXT. RUAS DE ENGENHO DO SUL - AMANHÃ Tina e Sebastião percorrem em passo apressado as ruas da cidade que ainda não acordou. SEBASTIÃO Não é minha primeira vez. Plot A | 27. EXT. RUAS DE CEDRO DO VALE - NOITE - FIM Hugo e Sebastião, em torno dos 14 anos, estão sentados sobre o capô de um Cadillac preto brilhante, sob o feixe de luz de um lampião da rua. De frente para a praça onde aplicavam punições quando crianças. Cada um segura uma garrafa de vidro de cerveja. SEBASTIÃO É você precisa ver como fica, quando baixa o teto! Passado - Hugo/Sebastião | 28. EXT. RODOVIA - DIA - FLASHBACK Sebastião, em torno dos 20 anos, dirige seu Cadillac de teto abaixado, ouvindo rádio, fumando um cigarro. Vento em seus cabelos. VALENTINA (em off) Sebastião havia levado a vida até ali como todo menino. Mas ele mesmo sabia como ainda estava vivo. Mas, o fato era de que estava e gostava de estar. Passado - Hugo/Sebastião | 29. EXT. RODOVIA - DIA - FLASHBACK Hugo, fardado, caminha pela rodovia, uma noelista em suas costas, suor escorrendo pela testa. VALENTINA (em off) Já Hugo, voltando do exército, decidiu colocar a vida nos trilhões. Sem mais maldramagem. Passado - Hugo/Sebastião | 30. INT. DELEGACIA - DIA - FLASHBACK Está havendo uma cerimônia na qual, Hugo e outros homens jovens, uniformizados como oficiais da polícia, recebem um distintivo e apertam a mão do capitão da polícia. Hugo olha para as pessoas aplaudindo, como quem procura alguém. Plot B | | | | | |
| 31. INT. CASA DO CORONEL - DIA - FLASHBACK O Coronel está velho e cansado. A casa está bagunçada, e envelopes e papéis cobrem a mesa da sala. Ele bebe direto de uma garrafa de vinho. Sua caneta tem respingos de bebida. De repente, Isabel passa pelo cômodo. Ele se levanta e vai atrás dela. Porém, ela desaparece. Mais uma vez ela passa, saindo pela porta da frente. Ele pega o chapéu e sai, atrás dela. Passado - Hugo/Sebastião | 32. INT. BAR EM JARDIM SANTO - NOITE - FIM O Coronel estaciona o carro em uma rua tranquila e desce. Olha em volta, claramente perdido, até que vê Isabel dobrando a esquina. A parqueteir. Som de fantasma vem do meio do quarteirão. A única fonte de luz são as janelas abertas e portas do estabelecimento de onde vem a música. O Coronel entra no bar. No balcão ele pede um copo de bebida, que vira um gole. Do outro lado do balcão ele vê Isabel, bebendo e rindo com outra mulher ao lado. O Coronel olha para ela. Passado - Hugo/Sebastião | 33. EXT. RUAS DE JARDIM SANTO - NOITE - FIM Sebastião sai por um beco escuro e deserto. Olha em volta: ninguém. Aberta o passo, suspirando de alívio quando ouve uma voz. HUGO Mãos ao alto. Sebastião para, desmuniado, ergue as mãos e se vira para o policial. HUGO Passado - Hugo/Sebastião | 34. EXT. RUAS DE JARDIM SANTO - NOITE - FIM Sebastião corre com as chaves do Cadillac nas mãos. O carro está parado. Ele olha para trás e vê o dono do carro, um homem de meia idade, segurando uma pistola. Jorge se encolhe na cadeira. Hugo o ergue pelo colarinho. HUGO Sabe há quantos anos estou atrás deste homem? Sabe o que me fez perder? Plot B | 35. EXT. ESCADARIAS DO CONVENTO - NOITE Caminhando, se prepara com um convento. Ele observa o prédio por um longo instante, tentando se lembrar de quando esteve ali antes. Plot B | | | | | |
| 36. EXT. ESCADARIAS DO CONVENTO - DIA Sebastião, 5 anos, sobe e desce a escadaria do convento rindo. Uma freira está varrendo a entrada. freira Vai cair, Sebastião. Plot B | 37. EXT. ESCADARIAS DO CONVENTO - NOITE Sebastião sobe os dois primeiros degraus quando ouve o engastilar de uma arma. Ele se vira para trás, assustado. O Coronel fita Sebastião, Beretta engastilada e apontada para ele. Sebastião congela, prende a respiração, certo da morte. O Coronel olha nos olhos de Sebastião e tem um flash dos olhos de Isabel. Passado - Hugo/Sebastião | 38. EXT. RUAS DE JARDIM SANTO - NOITE - FIM Sebastião está em transe, olhando para as próprias mãos. O Coronel está caído no chão. Sebastião aponta para o chão e olha para frente. Vê Hugo se aproximando e sai correndo. Hugo vê um corpo no chão e Sebastião fugindo. Ele passa com o cavalo ao lado do corpo e reconhece seu pai. hugo Passado - Hugo/Sebastião | 39. EXT. ESCADARIA DO CONVENTO - NOITE Sebastião está em transe, olhando para as próprias mãos. O Coronel está caído no chão. Sebastião aponta para o chão e olha para frente. Vê Hugo se aproximando e sai correndo. Hugo vê um corpo no chão e Sebastião fugindo. Ele passa com o cavalo ao lado do corpo e reconhece seu pai. hugo Passado - Hugo/Sebastião | 40. EXT. RUAS DE JARDIM SANTO - NOITE - FIM Sebastião pula o muro de uma casa. Ele ouve os galopes de Hugo passando por ele. hugo Sebastião! Sebastião se encolhe, arfando. Passado - Hugo/Sebastião | | | | | |
| 41. EXT. ESCADARIA DO CONVENTO - NOITE Hugo volta para o convento e desce do cavalo. Pega o corpo de seu pai no colo. HUGO Pai, pai, Pai, acorde! O Coronel não se move. Hugo se dobra sobre seu corpo, mas não derrama nenhuma lágrima. Hugo ergue o rosto vermelho para o alto. HUGO Passado - Hugo/Sebastião | 42. EXT. ESTRADA - DIA ALEXA está dirigindo quando seu Corvette anti-ciclônica QUEBRA. O escapamento solta um som de estopim e o carro começa a perder velocidade. ALEXA Não, por favor, não... Ela pisca no acelerador, sem efeito. O carro vai parando cada vez mais e ela encosta no acostamento, que consistia numa faixa de terra batida ao lado do alfilho da rodovia. Plot A | 43. INT. CADILLAC - DIA Sebastião e Tina passam pelo Corvette quebrado de capô erguido. TINA Você viu? Que carro bonitoinho! SEBASTIÃO (olhando pelo retrovisor) Plot A | 44. INT. DELEGACIA - DIA Hugo, num acesso de raiva, grita e joga todas as coisas de sua mesa sobre o chão, passando os braços pela mesa, tudo voa pelos ares. JORGE se encolhe na cadeira. Hugo o ergue pelo colarinho. HUGO Sabe há quantos anos estou atrás deste homem? Sabe o que me fez perder? Plot B | 45. INT. CADILLAC - DIA ALEXA arranca as folhas do caderninho que contém as instruções para jogar xadrez e entrega à Tina. ALEXA Vença o jogador que capturar o Rei do oponente. Entendeu? TINA São muitas regras, mas acho que entendi! Plot A | | | | | |
| 46. EXT. RUAS DE PAIAL GENTIL - DIA Tina bate a porta do carro e olha pela janela. tina Muito obrigada por me trazer até aqui. SEBASTIÃO Não há de quê. Mãe, Iês Vinícius, devemos ficar unidos. Se Vinícius não ajuda, que nós ajudemos a nós mesmos! Plot A | 47. INT. SALA DA CHÁCARA BONFIM - DIA Tina está em choque. SARGENTO CAMPOS tenta consolida-la, com uma mão em seu ombro. As mãos de Tina tremem. O Sargento fala com a voz suave e gentil. sargento campos Te ajudo com as suas mãos, venha. Tina não consegue tirar os olhos dos corpos cobertos por dois lençóis. Plot A | 48. EXT. CHÁCARA BONFIM - DIA O Sargento amarra a mala pequena e quadrada na sela do cavalo. Tina olha para a porta de dentro de sua casa, uma lágrima escorre. VALENTINA (em off) Que ninguém sabe e que, às vezes, não queremos muito alguma coisa e quando a oportunidade de termos essa coisa aparece, não são a quem nos ferem alguma. Plot B | 49. INT. CASA DE HELENA - DIA Todo o som do presente desaparece e tudo parece levemente descaloreado. Ouve-se o som do anúncio do hospital onde Valentina está cuidando a filha. O Sargento coloca a mala de Tina sobre a mesa da sala e sai pela porta da frente, cumprimentando HELENA com um toque na mão do quepe. Semelhante a cena e fecha a porta atrás dele. VALENTINA (em off) Essa oportunidade era muito mais dolorosa do que qualquer outra coisa que poderia ter acontecido. Passado - Flínio/Heitor | 50. INT. IGREJA - DIA Missa de sétimo dia. Tina e Helena estão de joelhos. Pessoas cumprimentam Helena na saída da igreja. Tina não ouve as vozes e o tom descaloreado permanece. VALENTINA (em off) Essa oportunidade era muito mais dolorosa do que qualquer outra coisa que poderia ter acontecido. Passado - Flínio/Heitor | | | | | |
| 51. INT. FAZENDA DE SÃO TOMÉ - DIA Alexa entra pelo sapão principal. Aparecida Ousadia! Sua mãe, APARECIDA, vem em sua direção com os braços estendidos. ALEXA Plot A | 52. INT. FAZENDA DE SÃO TOMÉ - DIA Sebastião está sentado sobre o capô do Cadillac em frente aos portões da fazenda de Alexa. De braços cruzados, ele espera pacientemente. Os portões se abrem e sai um homem, vestido com roupas simples, duas carroças. Sebastião sorri e entrega a barba por fazer. Plot A | 53. INT. FAZENDA DE SÃO TOMÉ - DIA Cianorrio fita Alexa do outro lado da sala. CIANORRIO Cometi um erro. ALEXA Pai, Plot A | 54. EXT. FAZENDA DE SÃO TOMÉ - DIA Tina está nos corredos. Ela para em frente as portas de uma cozinha. Ela vê uma silhueta tomar forma no qual está escrito sua jogada no jogo de xadrez: "Ab". atendente Senhorita! Está segurando a filha... tina Ah, desculpe. Plot A | 55. EXT. FAZENDA DE SÃO TOMÉ - DIA Alexa sai pela porta da mansão planejando firme sobre o gramado, revoltada. Chegando aos estábulos, empurra as portas com ambas as mãos. Passado - Flínio/Heitor | | | | | |
| 56. INT. ESTÁBULOS - DIA O estábulo possui nella dúzias de cavacos entulhados, cada um em sua cabine, bem como equipamentos para cavalgada pendurados nas paredes. ALEXA Julio! De dentro da cabine de um cavalo aparece Sebastião, com seu chapéu de boiadeiro e um cigarro no canto da boca e uma escova de cavalos. Plot A | 57. INT. CASA DE HELENA - DIA Valentina (em off) ALEXA A vida com Tina Lena era um inferno. Tina leva a louça. Plot A | 58. INT. CASA DE FLÍNIO - NOITE - FLASHBACK FLÍNIO, 20 anos, está deitado em sua cama de olhos fechados. VALENTINA (em off) Quarenta anos antes do início da nossa história, nasce um homem que nunca sonhou. Flínio vira para o outro lado na cama e começa a roncá. Sua esposa é afilítica. Passado - Flínio/Heitor | 59. EXT. REINO DOS SONHOS - DIA - FLASHBACK Em um paisagem surreal, num mundo de colinas feitas de nuvens e vales com água prateada está RYNO, o deus do sono. Ele observa seu reino de cima de uma colina. No com excesso de lenço de seda branco que o cobre parcialmente, Ryno trança a testa. hypo Norfeu, Sequido ao chamado delicado, surge um vulto. A Passado - Flínio/Heitor | 60. INT. CASA DE FLÍNIO - NOITE - FLASHBACK Flínio está vestido num pijama quando três figuras surgem em seu quarto. Sobressaltado, Flínio recua até bater em uma das paredes. A primeira figura se trata de um monstro. Uma fera avulso, dentes longos, garras e olhos aterrorizantes. A segunda é um homem de pele clara e sula de terra, com galhos salindo da cabeça, pelo tatuado com ramos verdes sem folhas. Passado - Flínio/Heitor | | | | | |
| 61. INT. CASA DE HELENA - NOITE Tina encontra o papel onde Alexa escreveu seu endereço no Fundo da gaveta e coloca no bolso do casaco. Com a mala na mão, Tina pula a janela. Plot A | 62. INT. CASA DE FLÍNIO - DIA - FLASHBACK HEITOR, 15 anos, assapora as veias em cima do bloco enquanto pessoas aplaudem e gritam. Flínio, 40 anos, olha as mãos sobre os ombros de Heitor. FLÍNIO Feliz aniversário, filho. Heitor olha, orgulhoso, para o pai e estufa o peito. Passado - Flínio/Heitor | 63. INT. CASA DE FLÍNIO - NOITE - FLASHBACK Heitor veste o pijama quando a cabeça de Flínio surge na porta. FLÍNIO Se divertiu, heje, meu filho? HEITOR Muito. Obrigado pela festa, pai. Passado - Flínio/Heitor | 64. EXT. SALA DE PAIAL GENTIL - MADRUGA Tina se aproxima do trilho posto da luz da cidade antes do início da rodovia. Ainda está escuro. Uma neblina se cerca, surgindo do nada. Junto da neblina, vem um assobio, uma melodia triste. Ao lado de um poste, com sua luz amarela focada em uma única neblina, Tina vê uma silhueta tomar forma. O homem dá capuz carrega uma longa vareta. Tina se aproxima dele. Plot A | | | | | | |

Figura 3: Roteiro em Cartões de Índice

O modelo de escaleta utilizado no episódio 2 foi “Escaleta Detalhada”. Quase como uma fase embrionária do roteiro, a escaleta detalhada é escrita cena a cena e incorpora cabeçalhos, breve descrição da ação dramática e pode mencionar diálogos de extrema relevância entre aspas ou em voz passiva, ou seja, fora da formatação de roteiro. Utilizou-se como guia a escaleta de um episódio da série “Cidade dos Homens” de Fernando Meirelles e Kátia Lund, contida no livro de Saraiva e Cannito (2004).

As escaletas dos episódios 3 à 6 foram escritas com base no modelo de “Escaleta de Uma Página”, seguindo o exemplo da escaleta do filme “Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas” (2004), dirigido por Tim Burton e escrito por John August. A escaleta foi encontrada no site pessoal do roteirista: <https://johnaugust.com/library>.

Contudo, no caso da escaleta de John August, cada linha representa uma sequência ou um grande acontecimento na narrativa. Devido ao fato deste trabalho se tratar de um seriado e não de um longa-metragem, decidiu-se adaptar esse padrão para cada episódio de forma que foi possível inserir uma ou mais linhas para cada cena e acontecimento principais, de maneira que as escaletas de uma página deste trabalho ficaram mais detalhadas do que aquela utilizada como exemplo.

Roteiro

Um problema que é frequentemente encontrado em roteiros de acordo com Trottier (1998), são narrativas que descrevem emoções, memórias, pensamentos e epifanias. Estes não podem aparecer na tela. Descreve-se apenas o que o público verá e ouvirá. Adicionalmente, o roteirista não é responsável por escrever enquadramentos e ângulos de câmera, pois sua função é ditar, ao diretor, “o que filmar e não como filmar” (FIELD, 2007, p. 218).

O diálogo em um roteiro deve ser simples, curto e em ordem direta. Deve ser adicionado por último e, por isso, a etapa anterior de criação de cenas (a escaleta) não contém diálogos, apenas ação. Ademais, a leitura do diálogo em voz alta ajuda na verificação de aliterações e rimas acidentais. Além disso, é interessante levar em consideração o que McKee (1997) chama de “Suspensão de Sentença”. No cotidiano, nós entrecortamos falas, e assim, para que o diálogo soe natural, é compreensível que os atores entrecortem uns aos outros. Para evitar que isso aconteça é necessário fazer com que a fala que precise ser terminada para que haja sentido. Ou seja, fazer com que o significado da frase seja “adiado até sua última palavra, forçando tanto o ator, quanto o

público a ouvir até o final da fala” (MCKEE, 1997, p. 393). Por fim, mais uma norma colocada pelo autor é jamais escrever uma linha de diálogo quando puder criar uma expressão visual em seu lugar.

A respeito de narração, McKee (1997, p. 344) propõe um teste: “pergunte-se: ‘Se eu retirasse o *voice-over* de meu roteiro, a história ainda seria bem contada?’ Se a resposta for sim, mantenha [a narração]”. Ou, então, pode funcionar como um contraponto, oferecendo um ponto de vista oposto ao que está se passando na tela, causando o efeito de ironia (MCKEE, 1997). Quando o texto da narração é explicativo e, sem ele, não se pode compreender a história, significa que o roteiro tem problemas e não se sustenta. A narração deve oferecer uma informação complementar sem a qual a história ainda funcione, porém que não seja repetitiva ou descritiva em relação aquilo que o público já está vendo.

Um resumo do que foi colocado a respeito de criação de cenas pode ser sintetizado na fala de Trottier (1998, p. 245):

“Praticamente toda cena deve manifestar uma personagem com uma intenção, objetivo, desejo, necessidade ou problema. Deve haver, também, alguma oposição às ações da personagem central em direção ao objetivo ou intenção, mesmo que sutil. Isso cria conflito, e conflito é necessário tanto para drama quanto para comédia. O conflito intensifica-se caso a personagem central continue sendo frustrada em seus esforços. A personagem será forçada a agir mais fortemente até que um resultado seja determinado”

Assim se organiza cenas de maneira a criar a denominada progressão narrativa.

Considerações Finais

Narrativas são construídas em concordância com a psicologia popular, ou seja, os processos comuns utilizados para se compreender o mundo. As habilidades de percepção desenvolvidas baseiam-se tanto na experiência real quanto na audiovisual (BORDWELL, 2002). Em resumo, a mesma forma utilizada para a compreensão do mundo é utilizada para a ficcional. Logo, é esperado que as narrativas construídas por seres humanos sejam imbuídas da nossa percepção e forma com a qual experienciamos o mundo. Em defesa da Narrativa Clássica, destaca-se:

“A maioria dos seres humanos acredita que a vida traz experiências completas de mudança absoluta e irreversível; que eles são protagonistas ativos e únicos em sua própria existência; que sua existência sucede em tempo contínuo dentro de uma realidade consistente e interconectada causalmente; e que dentro desta realidade, eventos ocorrem por razões explicáveis e com significado. (...) Essa é a forma como seres humanos vêem o mundo e eles mesmos dentro dele” (MCKEE, 1997, p. 62).

A Narrativa Clássica não é nem antiga e nem moderna, é humana (MCKEE, 1997). O número cada vez maior de narrativas não-clássicas que surge na televisão contemporânea, principalmente com a popularização de serviços de *streaming* e *on demand* como Netflix, HBO Go, Amazon Prime e Globo Play, tende a gerar no ambiente acadêmico, certa recusa perante o modelo clássico. Contudo, ressalta-se que o uso da estrutura de três arcos e o paradigma da narrativa clássica não foram aqui utilizados com uma fórmula, pois não o são. Mais como uma sugestão, o formato tradicional serviu de alicerce à construção do argumento e de toda a estrutura da série, pois, como principiante, se o roteiro é construído dentro de uma arquitetura legitimada e estabelecida, isto mostra que o roteirista pesquisou o ofício de maneira profissional (COSTELLO, 2014). É preciso aprender a norma, para depois se aventurar na originalidade e quebra das regras.

Como foi mencionado no início do presente relatório, a Narrativa Clássica revela a condição de interconexão da realidade e procura dar sentido à vida, através de sua rede organizada e conectada de relações de causa-e-consequência (MCKEE, 1997). Isso indica como sempre foi inerente ao ser humano a busca pelo significado da vida e é a isso que se resume a tese deste trabalho. Encerra-se este relatório com a citação de Campbell (1997, p.33), na expectativa de sintetizar as principais ideias aqui contidas:

“Temos apenas que seguir o fio da trilha do herói. E ali onde pensávamos encontrar uma abominação, encontraremos uma divindade; onde pensávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos; onde pensávamos viajar para o exterior, atingiremos o centro da nossa própria existência; e onde pensávamos estar sozinhos, estaremos com o mundo inteiro.”

No ambiente de produção de conhecimento e ciência do qual consiste a universidade pública brasileira, há uma cobrança por produções relevantes à sociedade, por produções úteis. No entanto,

ao se tratar de arte, o que é útil? A arte tem valor em si? Qual é a utilidade deste trabalho em meio a tantos produtos e monografias de impacto eminente para a sociedade?

Mais uma vez retoma-se a fala de Platão na qual o filósofo aponta para o poder nas mãos dos contadores de histórias e ainda, como coloca por McKee (1997), sua responsabilidade social ao produzir um trabalho artístico. Em sua palestra na organização The Reading Agency em Londres, no dia 14 de outubro de 2013, Neil Gaiman fala a respeito da obrigação, tanto de escritores quanto de leitores, de sonhar, a obrigação de imaginar. O autor discursa sobre como é fácil acreditar que ninguém pode realizar nada significativo e que indivíduos na sociedade são menos que nada, um grão de areia na praia. Contudo, na realidade, indivíduos vem mudando o mundo desde os primórdios da humanidade, indivíduos que imaginam que as coisas podem ser diferentes.

É importante compreender o poder das histórias e os mecanismos que formam uma boa narrativa, propagadora de ideias e valores que contribuam para o desenvolvimento de uma sociedade crítica e mais evoluída, e que estimule os indivíduos a imaginar.

Referências

BORDWELL, David. Film futures. *SubStance*, v. 31, n. 1, p. 88-104, 2002.

CAMERON, Allan. **Modular narratives in contemporary cinema**. In: *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. Palgrave Macmillan UK, 2008. p. 1-19.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. 1997.

COSTELLO, John. **Writing a screenplay**. Oldcastle Books, 2014.

FIELD, Syd. **Screenplay: The foundations of screenwriting**. Delta, 2007.

KALLAS, Christina. **Na sala de roteiristas: Conversando com os autores de Friends, Família Soprano, Mad Men, Game of Thrones e outras séries que mudaram a TV**. Zahar, 2016.

MCKEE, Robert. **Story: style, structure, substance, and the principles of screenwriting**. Harper Collins, 1997.

MITTELL, Jason. **Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling**. NYU Press, 2015

SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton. **Manual de roteiro: ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV**. Conrad Livros, 2004.

TROTTIER, David. **The screenwriter's bible: A complete guide to writing, formatting, and selling your script**. Silman-James Press, 1998.

Fim.