



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

Úrsula tem sempre razão

Curta-metragem

Akira Marcéu Okiyama Martins

Elias de Souza Guerra Ferreira de Castro

Orientador: Sérgio Ribeiro de Aguiar Santos

Brasília-DF, 2º/2012.



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

Úrsula tem sempre razão

Curta-metragem

Akira Marcéu Okiyama Martins

Elias de Souza Guerra Ferreira de Castro

Memorial descritivo apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Audiovisual, sob a orientação do Professor Sérgio Ribeiro de Aguiar Santos.

Brasília-DF, 2º/2012.

CASTRO, Elias de Souza Guerra Ferreira de; MARTINS, Akira Marcéu Okiyama

Úrsula tem sempre razão.

Brasília, 2013. 43 páginas.

Memorial descritivo apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Audiovisual. Orientação: Sérgio Ribeiro de Aguiar Santos..

1. Curta-metragem 2. Tempo 3. Assassino 4. Vício 5. Cotidiano



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

Membros da banca examinadora

Membros da banca	Assinatura
1. Sérgio Ribeiro de Aguiar Santos (Presidente)	
2. David Rodney Lionel Pennington (membro titular)	
3. Carlos Henrique Novis (membro titular)	
4. Dácia Ibiapina da Silva (membro suplente)	
Menção Final	

Brasília-DF, 2º/2012.

“Cinema é essencialmente colaboração.”
Bill Wittliff

SUMÁRIO

RESUMO	6
ABSTRACT	6
INTRODUÇÃO	7
1. Nosso contexto: Cinema Universitário	8
2. Referências de Roteiro	10
2.1. Cenas Copiadas – por Elias Guerra.....	10
2.2. A menor distância entre dois curtas – por Elias Guerra	12
2.3. Referências de Roteiro do ponto de vista do Diretor – por Akira Martins.....	15
3. Referências de Direção	16
3.1. <i>Encontros e Desencontros</i> (Sofia Coppola, 2003) – por Akira Martins	16
3.2. <i>Old Boy</i> (Chan-wook Park, 2003) – por Akira Martins.....	17
3.3. <i>Shame</i> (Steve McQueen, 2011) – por Akira Martins.....	17
3.4. Referências de Direção do ponto de vista do Roteirista – por Elias Guerra ...	18
4. O processo do Roteiro	19
4.1. Roteiro, do nascimento à filmagem – por Elias Guerra.....	19
4.2. Comentários do Diretor sobre o processo do Roteiro – por Akira Martins	23
5. O processo de Direção	24
5.1. Produtor na Direção	24
5.2. Comentários sobre a Direção (O Roteirista trapaceiro) – por Elias Guerra ...	35
6. O processo de Edição	36
6.1. De uma ponta à outra, o roteirista editor	36
6.2. Comentários do Diretor sobre o processo de Edição.....	38
7. Considerações Finais	40
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS	43
ANEXOS	44

RESUMO

Essa é a memória do curta-metragem de ficção *Úrsula tem sempre razão*, dirigido por Akira Martins e com roteiro e edição de Elias Guerra. O filme narra a história de João, um assassino e fumante, que tem que matar um político durante uma festa, bem na noite do aniversário do filho. Ele acha que o cigarro afeta seu relacionamento conjugal e que, por conta disso, sua mulher quer se separar. É um filme sobre a relação do homem com o tempo.

Palavras-chave: Curta-metragem, Tempo, Assassino, Vício, Cotidiano.

ABSTRACT

This is the memorial of the fictional short film *Úrsula is always right*, directed by Akira Martins and written and edited by Elias Guerra. The film tells the history of João, a murderer and smoker, who has to kill a politician during a party, at the same night of his son's birthday. He thinks that smoking affects his marriage and therefore his wife wants the divorce. It's a film about the relation of a man to the time.

Keywords: Short film, Time, Murderer, Addiction, Routine.

INTRODUÇÃO

Um trabalho em dupla, escrito sempre em conjunto, tem uma tendência a ficar superficial, não expressa nem a ideia de um nem do outro realizador, ou pior ainda, tende a cair para um dos lados. Aquele com as ideias mais fortes "vence" e o texto passa a ter o estilo dele. Tomando como exemplo Carlos Drummond de Andrade, que organizou em um livro (*A lição do amigo*) todas as cartas que recebera de Mário de Andrade ao longo de anos de conversação, e também ao exemplo do livro *Cartas ao Mundo*, que reúne cartas que Glauber Rocha escreveu endereçadas a diversas personalidades artísticas (incluindo, à propósito, Carlos Drummond de Andrade), nós optamos, portanto, a nos utilizar do formato de cartas argumentativas, contudo, fugindo de debates ideológicos e partindo para uma construção conjunta. Em consonância, a carta resposta de um deve evoluir o assunto proposto pela outro.

Essa estrutura foi escolhida não só pela maior sinceridade possibilitada, onde ambos escreveremos do nosso jeito sobre as partes do processo que nos cabem, mas também pelo caráter de memória que este trabalho exige. Escrevermos assim nos permite explicitar acertos, falhas e experiências de forma mais clara e objetiva, porém, não excluindo nossos conhecimentos e referências acadêmicas.

Úrsula tem Sempre Razão narra a história de João (Breno Nina), um assassino e fumante, que tem que matar um político, Marcos (André Deca) durante uma festa, bem na noite do aniversário do filho. Ele conta a Rosana (Hanna Reitsch), que também está presente na festa, que acha que o cigarro afeta seu relacionamento conjugal e que, por conta disso, sua mulher quer se separar. É um filme sobre a relação do homem com o tempo.

1. Nosso contexto: Cinema Universitário

Enquanto estudamos temos chance de nos concentrar bastante em nossos exercícios e filmes, não há tantas demandas externas e isso faz com que tenhamos a oportunidade de trabalhar por mais tempo em um curta, o que depois de formada, fica mais complicado. Há filmes universitários maravilhosos, que são livres e fortes, conquistam e ficam na memória das pessoas. O próprio festival universitário é um espaço maravilhoso de troca e conversa, propício para os debates e muito estimulante para os alunos. Há outros filmes universitários que são mal feitos, toscos mesmo, mas não por serem universitários, pois há filmes toscos fora das universidades também (ZAKIA, 2009).

Antes de começar a falar do produto propriamente dito, é necessário contextualizá-lo. Como trabalho de conclusão de um curso universitário, este filme se encontra, obviamente, dentro da categoria Cinema Universitário, uma categoria pouco estudada, mas muito presente no meio, sobretudo nos festivais de curta-metragens, onde sua participação tem crescido massivamente.

A habilitação de Audiovisual dentro do curso de Comunicação Social da Universidade de Brasília existe desde 2002, mas é herdeira do antigo curso de Cinema, pensado desde 1965 por Paulo Emílio Salles Gomes. Essa origem, marcada pelos desafetos da ditadura militar fez com que o curso fosse carregado de uma visão política durante muito tempo e vem daí a especulação do porquê a base de documentaristas vindos da UnB é muito forte.

Película vai, digital vem, o documentário divide um espaço igualitário (ou talvez até menor, atualmente) com a ficção na balança dos curtas lançados dentro do ambiente universitário. Os filmes vêm basicamente de duas fontes: Trabalhos de conclusão de curso e as matérias do quinto e sexto semestre do fluxograma, apelidadas carinhosamente de Bloco.

O Bloco tem uma característica interessante: é nele que começam a se fechar os grupos do audiovisual, basicamente formados por pessoas que estão juntos por alguma afinidade pessoal e/ou estética.

Estes grupos existem sim, mas, antes de mais nada, isso não deve ser tomado como uma prática excludente ou de caráter negativo. Estas equipes formadas dentro da Universidade representam o início dos que vêm a ser os grupos dominantes do mercado audiovisual, sobretudo, e reforçando, no contexto brasileiro. Além do mais, só para não fugir do óbvio, o cinema é uma arte coletiva, digam o que quiserem os adeptos do cinema autoral. Quando então, em prol da arte coletiva, dois ou mais destes grupos começam a se fundir, acontecem experiências maravilhosas. Aliás, daí surge a nossa parceria, somos membros de grupos diferentes, mas com objetivos que se encaixavam. Enfim, nossas experiências conjuntas serão retomadas em breve. Voltemos ao Cinema Universitário.

E o que mais existe em comum nos filmes universitários, além do óbvio, serem feitos na Universidade? O filme universitário é por excelência o curta-metragem. E aí é importante deixar claro: o curta não é o caminho para o longa. Pelo menos não em todos os sentidos. O curta segue uma linha de raciocínio, o longa segue outra. Mas via de regra, os cineastas começam com o curta, normalmente de produção menos complexa, menos gastos, menos tempo, menos traumas e, portanto, mais espaço para fazer mais e aprender mais. Em essência, os dois se aproveitam de uma mesma linguagem.

Outra coisa que une os filmes em tal categoria é o processo de aprendizado intrínseco. Em geral, a equipe não é paga. Às vezes, nem os atores. E em geral, os filmes apresentam falhas vergonhosas, mas que são naturais nesse momento dos primeiros passos. Porém é espaço para que a equipe se ajeite, que aquele cara descubra que gosta muito de fotografia, mas nasceu para fazer o som, ou aquele que dirigiu, só queria escrever o roteiro mesmo, enfim, é o momento para as coisas se encaixarem. Sem contar as possibilidades de improvisação e mudanças na

própria forma de filmar. A Universidade nos possibilita esta experimentação. E se rodarmos o próximo filme sem assistente de direção? E se no outro, o diretor também segurar o boom? Funciona? Provavelmente não. Mas temos liberdade para fazê-lo. Vá rodar um longa de grande orçamento e pergunta pro seu produtor se pode desajustar a equipe toda.

Este é o Cinema Universitário, espaço para o horror dos erros e o prazer das experimentações, onde não se ganha dinheiro (via de regra), mas se acumulam experiências e contatos. Este é o espaço onde nosso filme está inserido por excelência. Um Filme-Trabalho de Conclusão de Curso, feito por um grupo formado ao longo de diversos trabalhos conjuntos, mas aberto a novas pessoas e novas experiências.

2. Referências de Roteiro

2.1. Cenas Copiadas – por Elias Guerra

CARDOSO: “É? Pô, é parecido pra caramba.”
ANDRÉ: “É, não, mais ou menos. Se olhar de perto, percebe.”
(Diálogo do filme *O Homem que Copiava*, Jorge Furtado, 2003)

Quando estava eu de férias, na casa da minha avó, no interior de Minas Gerais, sem absolutamente nada para fazer, fui à locadora e por qualquer motivo vão aluguei um filme com uma capa legal, com um cara sentado em uma nota de 50. Filme Nacional. Foi amor na primeira cena. Jorge Furtado me fisgou com *O Homem que copiava* (2003).

Daquele dia em diante, revi-o aproximadamente 17 vezes, até me dar por satisfeito com a quantidade de pequenas referências e "piadas internas" que eu havia descoberto. Este filme consolidou minha vontade de fazer cinema.

Penso que, quando um filme é visto e assimilado tantas vezes, de tantas formas e em tantos contextos diferentes, é natural que ele entre sem a gente nem perceber na galeria de referências implícitas eternas. Foi grande referência para meu primeiro filme – *A Menor distância entre dois pontos* (Breno Nina e Elias

Guerra, 2010, curta-metragem), que vai ser trabalhado no capítulo seguinte – e também para *Úrsula*.

Neste caso em específico, o processo de referência acontece assim, de forma imperceptível para mim. Quando percebi, já tinha acontecido. Como exemplo, citarei duas cenas: a cena de abertura na loja de brinquedos e a cena do diálogo entre Rosana (Hanna Reitsch) e João (Breno Nina), seguida do diálogo entre João e Silvio (João Rafael) no momento da dança.

A cena da dança de *Úrsula* segue uma dinâmica de tentativa de conquista velada. Salvo suas devidas proporções e a diferença entre os temas dos filmes, *O Homem que copiava* tem uma cena de dança semelhante, em que André (Lázaro Ramos) se encanta com Marinês (Luana Piovani), mas é passivo na ação, e em seguida, Cardoso (Pedro Cardoso) entra também encantado com Marinês, mas torna-se ativo no diálogo e tem como resposta uma quebra de expectativa. Marinês não vai transar com ele naquela noite.

Em *Úrsula*, a conquista assume outro papel, assim como o triângulo se inverte, tendo como o centro a personagem do João, no lugar da Marinês. No primeiro diálogo, a conquista se dá de forma parecida como em *O Homem que copiava*, da mesma forma que André, a personagem da Rosana sofre um encantamento passivo de João, os dois dialogam e ela discretamente "vai entrando no jogo" dele.

Eis que surge Silvio, e dessa vez, como acontece com Cardoso, o diálogo acontece ativo de ambas as partes, terminando com uma quebra de expectativa. João assume que o trabalho está feito, manda Silvio, que está estressado, se acalmar.

Essa é uma interpretação voltada, sobretudo, para a estrutura do gráfico de ambos os diálogos: dois diálogos, o primeiro com um personagem passivo e um ativo, o segundo com dois ativos, terminando em uma quebra de expectativa. Menos subjetiva é a descoberta da referência na primeira cena do *Úrsula*. Praticamente uma cópia, ironicamente, da primeira cena de *O Homem que copiava*.

Na primeira cena do filme de Jorge Furtado, André está no supermercado fazendo compras. O diálogo acontece entre ele e a atendente. Tudo certo, até que ele se vê diante de uma situação simples: precisa levar os fósforos. As complicações que vêm depois são meramente burocráticas, precisa abrir o caixa, chamar o gerente, explicar tudo novamente, fazer as contas, deixar a carne, o detergente, etc.

O brilhante é a forma como, enquanto isso, é construído o André tímido e desajeitado. A cereja do bolo é quando uma das moedas que André vai usar para pagar cai embaixo do caixa. O sublime é quando vemos na cena seguinte que o fósforo servia para queimar um monte de notas de cinquenta. A contradição dele não ter dinheiro pra tudo, mas precisar do fósforo para queimar dinheiro é o trunfo que Furtado precisava para começar bem o filme.

Eis que em *Úrsula*, colocamos nosso personagem principal em uma loja de brinquedos. A situação simples: entender porque o preço de dois bonecos da mesma coleção está diferente. Então vêm as complicações burocráticas, um atendente sem o menor interesse chama uma segunda atendente (fazendo o paralelo com o gerente no filme de Furtado). Discute-se o preço e depois de alguns entraves chegamos à nossa cereja: o atendente aponta "O caixa é ali". Créditos a Breno Nina, meu grande companheiro de roteiros que, além de ator neste filme, prestou-me severas colaborações ao texto e foi o primeiro que percebeu o paralelo entre estas duas cenas.

Como dito, em ambas as cenas, escrevi primeiro e percebi as referências só mais tarde, felizmente, a tempo de refiná-las de acordo. Ainda sugeri para o Akira que ele pensasse em planos que referenciassem as duas cenas, caso achasse interessante. Portanto, reforço, estas são referências de roteiro, não necessariamente seguidas e construídas como tal durante as filmagens, como falaremos mais adiante, no momento da montagem.

É sempre boa a sensação de perceber que minhas referências pessoais e toda aquela conversa reforçada na universidade de sempre ver, rever, prestar atenção e assimilar os filmes realmente é aplicável. É lógico, sejamos francos, a cópia nunca fica tão boa quanto a original, mas seguimos em frente porque há muito para percorrer ainda e o caminho só se sabe quando se chega ao destino.

2.2. A menor distância entre dois curtas – por Elias Guerra

É no mínimo duvidoso que se apresente como referência de um curta-metragem universitário, outro curta-metragem universitário roteirizado e editado pela mesma pessoa. Mas tudo tem explicação. Na verdade é bem natural que um roteirista vá descobrindo seu estilo de escrita ao longo de seus trabalhos.

Mas a verdade é que *A Menor Distância entre dois pontos* (Breno Nina e Elias Guerra, 2010) só virou referência no segundo ou terceiro tratamento. O roteiro nasceu de uma demanda do Akira (que será destrinchada em breve, nos capítulos referentes ao processo de criação do filme) e só depois começamos a, inocentemente, perceber as semelhanças. Como dito por David Howard e Edward Mabley (1993), “assim como os personagens, o roteirista nem sempre sabe, conscientemente, o que quer e do que anda atrás, mas isso não significa que não esteja atrás de alguma coisa”.

Na *Menor Distância*, os terroristas fazem seu trabalho como se fossem entregadores de pizza. O clima é este: não há nada demais, vamos explodir a ponte e isso é só mais um trabalho. Boa parte do humor do filme é trabalhado neste clima. Tentei trazer isto novamente para este personagem. É um assassino, mas é só uma profissão, seu problema é outro. Esta é a primeira referência.

O roteiro da *Menor Distância* não foi escrito no formato em que o filme foi editado. Na verdade, a história era linear em três atos. A conversa entre os dois homens bomba (J e K), a conversa entre J e o viajante, e a conversa entre K e a suicida. Na edição, percebemos que o filme estava sem dinâmica, então estes três momentos se fragmentaram e se misturaram para dar mais ritmo à narrativa. Em *Úrsula*, para não cometer o mesmo erro, o roteiro já nasceu com uma maior noção de ritmo, indicando as fragmentações da narrativa, também em três momentos: João na festa com Rosana, João no quarto com Marcos (André Deca) e João na rua em direção à casa de Úrsula. Esta é a segunda referência.

Não fossem os olhos atentos do meu diretor, ficaríamos apenas com estes dois pontos em comum. Eis que João, o personagem, pega o carro e freia bruscamente quando o sinal fecha e o Akira comenta: "Você gosta desse lance de sinais né? Vermelho, amarelo e verde." Meu corpo gelou. Ele havia percebido antes mesmo de mim. Os sinais também usados na *Menor Distância* (com os fogos de artifício) passaram a ser repensados como parte da referência. E isto abriu meus olhos para outros pontos de coincidências.

O elemento do enigma é um ponto forte na *Menor Distância*, transposto para o *Úrsula* no objeto da cruzadinha, uma questão que guia o todo, assim como a passagem da esfinge. No caso: "Que tem relação com o passado. 5 letras." (quem sabe, damos a resposta no transcorrer do trabalho).

Ainda assim, o curta era uma referência-brincadeira. Como Jorge Furtado auto-referenciava em *O Homem que Copiava*, nos damos ao luxo de fazê-lo também. Estávamos nos divertindo em colocar estes pequenos paralelos e novamente o cinema foi mais esperto do que eu poderia imaginar e fez uma jogada brilhante. Por questões avessas ao roteiro, a atriz escolhida para o papel de Rosana foi Hanna Reitsch. Repetimos a atriz que faz o papel da suicida no filme anterior.

Este foi o momento decisivo que fez *A Menor Distância Entre Dois Pontos* tornar-se nossa maior referência. Sem querer, tínhamos em mão a possibilidade de retrabalhar uma personagem. E se não fosse apenas uma repetição de atriz, mas se a Rosana fosse a suicida da ponte? Foi a escolha que fizemos. E junto com essa escolha, mais uma enxurrada de percepções acerca do que poderíamos (ou éramos obrigados a) fazer a partir de então.

Mas para justificar a presença desta personagem precisávamos reconstruir uma nova linha narrativa. O decidido foi que *Úrsula* se passa depois da *Menor Distância*. Rosana não se matou e voltou para sua vida chata de compromissos sem sentido acompanhando seu chefe, Marcos, também político. E já que temos dois políticos (o do primeiro filme e o do segundo) por que não brincar um pouco mais? Então a ponte não explode no fim e o primeiro político pode ser visto na cena da festa em *Úrsula*. Ele cumprimenta Marcos no plano geral da festa.

Como se não bastassem tantas ligações, surge, em uma catarse mística na fila do PROCON (onde pretendia reclamar alguns ingressos de cinema que não foram devidamente estornados) a percepção máxima da ligação entre os dois filmes. O primeiro é, em um sentido mais filosófico e/ou metafórico, um filme sobre o espaço. O caminho a ser percorrido, as distâncias, a ponte, são todas referências espaciais. Diante disto, percebo que o segundo é, ou pretende ser, um filme sobre o tempo. O homem que fala do passado como se fosse recente, que compra o presente para o filho, mas não chega a tempo. A senhora que dança durante a festa em ritmo diferente dos outros. O Tempo e o Espaço.

Fica aqui um gancho perigoso para um terceiro filme, com um terceiro conceito que complemente a ideia do tempo e espaço, única e exclusivamente motivado pelo consagrado formato comercial de trilogia. E pelo desafio que será juntar três filmes. Akira e eu já pensamos em algumas coisas, Breno também entrou

na conversa, mas ainda é cedo. Vamos nos concentrar em *Úrsula*, que é o que há de palpável por enquanto.

2.3. Referências de Roteiro do ponto de vista do Diretor – por Akira Martins

Talvez se eu não soubesse da existência dessas referências demoraria a entender o que eu mesmo gostaria do filme.

Escrever um roteiro que mistura questões dramáticas e perturbadoras com toques de humor não é algo tão simples. Menos simples ainda de se deixar claro em apenas palavras escritas em um papel. Os tons de comédia e absurdo que o Elias tentava imprimir nas cenas de *Úrsula* nunca ficariam claros para mim se não tivesse visto anteriormente *A Menor Distância Entre Dois Pontos*. As micro-piadas, as deixas para a segunda vez do espectador nunca teriam feito sentido na minha cabeça se não tivesse visto *O Homem Que Copiava* e dialogado bastante com o Elias sobre essas duas obras.

Apesar de *O Homem que Copiava* ter sido uma grande referência para o roteiro, da parte do diretor há poucas coisas que pensei em aproveitar diretamente para o filme. Além das sacadas da segunda vez do espectador, a cena da dança de *Úrsula* foi pensada com base em uma cena semelhante do filme de Furtado. A ideia era causar um ar de descontração entre os dois personagens, mas ao mesmo tempo mostrar um desconforto por parte do personagem João com a ideia de ter que dançar, que era algo que acontecia com o personagem de Lázaro Ramos ao dançar com Luana Piovani. Outro ponto que é trazido de *O Homem que Copiava* são os *inserts* que ligam uma cena a outra, no caso do filme de Jorge Furtado, são em geral as animações do desenho de Lázaro Ramos que fazem essas ligações. Em *Úrsula*, são as cenas de João dirigindo o carro.

Úrsula é uma história um pouco mais densa do que a da *Menor Distância*, o tom de comicidade dado dentro deste filme me serviu bastante para indicar os pontos de comicidade deste projeto final. Encontrar os pontos que podiam ligar os dois filmes foi um desafio que ajudou a desenhar a nova história que queríamos contar. E, diante de vários signos comuns, criamos laços que deram mais solidez às ações de *Úrsula*. Antes de acordarmos que *Úrsula* viria depois de *A Menor Distância*, e que deveria haver um filme anterior, viajamos por vários absurdos, desde tentar contar as duas histórias ao mesmo tempo, já que do Hotel em que

estávamos era possível ver a terceira ponte e poderíamos mostrar os fogos que são da *Menor Distância*, até tentar trazer novamente a Brasília amarela (carro importante no filme em questão) para o cenário, quase como figurante na cena do estacionamento. Vimos que ligar os dois filmes dessa maneira era exagerado, pois trazia informações de dois curtas que dificilmente seriam vistos juntos e que deveriam existir por si só. Dessa maneira, o terceiro filme da possível trilogia de Elias Guerra, uma trilogia de roteirista, e não de diretor, tem seu ar de escuridão mais forte que o segundo, agora, o que pode vir para o primeiro?

3. Referências de Direção

3.1. *Encontros e Desencontros* (Sofia Coppola, 2003) – por Akira Martins

Foi a primeira referência em que pensei. Mesmo nunca tendo visto o filme, tive uma aula de fotografia uma vez num curso de verão da Academia Internacional de Cinema de São Paulo em que o professor, André Schutz, falava a respeito das luzes aparentes do filme. Das janelas da cidade. Dá presença do urbano mesmo dentro dos ambientes internos do filme. Uma vitrine de dentro para fora. Essa ideia me chamou muito atenção, pois trazia uma noção de aquário para os personagens. Transmitem a sensação de que os personagens ao agirem dentro de ambientes reclusos com grandes janelas aparentes, seriam seres presos. Forçados a viverem dentro de uma realidade que não é a que eles gostariam. Estão obrigados a acompanharem o mundo por trás de um vidro. Melancólico.

Em Brasília há poucas locações que traziam essa possibilidade, portanto, utilizamos da ideia que os ambientes internos e as janelas trazem aos personagens mais do que imprimir essas segundas janelas nos quadros do filme. Mesmo assim, quando estamos nas cenas do salão e da varanda de *Úrsula tem Sempre Razão*, grandes janelas estão presentes: a cidade que pulsa afora, enquanto as atividades correm dentro de um ambiente enclausurado.

Já as luzes aparentes traziam uma luz mais dura para a fotografia. Em que as sombras estavam mais aparentes e justificadas, pois a fonte de luz era visível nos quadros. Isso foi outra coisa em que pensei para tentar utilizar dentro de *Úrsula*.

Os protagonistas também tinham algo em comum. Ambos estavam em determinado local a trabalho. E eu via bastante no personagem de João a tentativa

de Bob Harris (Bill Murray) de encontrar uma maneira de viver a vida. No caso de João por ter tido filho cedo e ter entrado num emprego barra pesada que o tirou sua juventude e, no caso de Bob, porque estava na meia-idade e buscava ainda sua jovialidade.

3.2. *Old Boy* (Chan-wook Park, 2003) – por Akira Martins

O protagonista tem problemas pessoais fortes. Ele está em busca de algo que não sabe o que é, encontra na personagem feminina a possível segurança em encontrar um caminho. Assim como em *Úrsula*.

Os planos nunca estão na altura dos olhos dos personagens. Isso me deu a ideia de fazê-los cruzarem pouco os olhares. Não é comum na vida que as pessoas se olhem tanto nos olhos e, é quase um toque pessoal meu. Pois eu também não costumo olhar nos olhos das pessoas. Existem planos bastante verticais também e a cor da fotografia tende ao azul ou verde, assim como busquei fazer no filme.

3.3. *Shame* (Steve McQueen, 2011) – por Akira Martins

Esta referência se assemelha em muitos pontos à primeira: pontos de luz visíveis, personagem com problemas pessoais, a mulher é o ponto que tira o personagem da zona de conforto, grandes janelas para a cidade. A grande diferença é que aqui o personagem tem um problema pessoal muito mais complexo. O que traz a ele uma proximidade maior com o protagonista de *Úrsula*. Nesse filme, é a presença da irmã que o tira do ponto de equilíbrio, situação semelhante vivida pelo personagem João, só que às avessas.

A diferença de cor das cenas em determinados momentos elucida as problemáticas do personagem. Os momentos azuis são cenas do cotidiano dele, locais comuns. Os cenários laranjas são onde ele não costuma estar, locais onde o ser primitivo dele se expõe. Essa diferenciação de cores entre os locais foi bastante interessante para utilizarmos no filme.

Dentro de *Shame*, há mensagens subliminares como, por exemplo, sempre haver uma figura feminina em quadro. Isso foi uma referência interessante para pensarmos em possíveis jogadas do nosso filme. Coisas que só seriam entendidas, provavelmente, na segunda ou terceira vez que fosse visto.

As cenas de bares de *Shame* foram realmente importantes na criação de muitas coisas em *Úrsula tem sempre Razão*. Desde planos adotados, movimentação dos personagens no quadro até a carga dramática intencional em algumas cenas. A cena da cantora no salão foi extraída de *Shame*, e é uma cena que sequer existe no roteiro, mas achei importante o bastante para o momento do filme, tanto que a incluí.

3.4. Referências de Direção do ponto de vista do Roteirista – por Elias Guerra

O que conta não é o que está na página e sim o que está na tela, mesmo para o escritor. (Thomas Rickman)

Ao Akira, meus cumprimentos. Suas referências, apesar de inicialmente me assustarem, estão muito bem encaixadas e justificadas em seu material. Percebi isto muito mais durante a edição que durante o processo de roteiro ou produção.

Shame foi a primeira referência que Akira me mostrou de fato. Vimos o filme juntos e ele foi me explicando como gostaria que a iluminação fosse, quais os planos específicos de referência e o emocionante plano da cantora, ao qual fizemos a homenagem na cena da festa. Por esse filme comecei a entender de verdade o que o Akira queria fazer. Fundir o humor que eu propus com uma sobriedade e seriedade maiores.

Da mesma forma acontece com *Encontros e Desencontros*, a referência com a qual mais concordei. O humor dos pequenos absurdos, o personagem visivelmente deslocado e o romance esquisito e que não se concretiza entre os personagens. O personagem masculino está naquele local do filme apenas por conta do trabalho e encontra a personagem feminina completamente deslocada no ambiente. Além disso, Akira foi fundo em questões de referência estética também, o que no fim das contas provou ser consistente.

A referência mais polêmica foi *Old Boy*, que confesso, não havia entendido até o dia das filmagens. Fiquei assustado quando me contou pela primeira vez, pensei seriamente até em pedir para que ele desistisse disso. Depois me acalmei, na pior das hipóteses, era só um roteiro mal interpretado, faria bem para meu aprendizado. Depois desesperei de novo. Mas em algum momento da edição, Akira deu o braço a torcer e me explicou o que queria e a surpresa foi enorme quando eu vi que fazia sentido. Gostei muito da ideia dos olhares não se cruzarem, sobretudo porque, depois, na montagem, faço um jogo entre os olhares dos personagens João e Silvio

com a cantora da festa, e isso ganha muito mais sentido sabendo desta proposta de referência.

4. O processo do Roteiro

4.1. Roteiro, do nascimento à filmagem – por Elias Guerra

Um certo número de refinamentos pode ser necessário até que você atinja o último tratamento. Você deve desenvolver seu julgamento e gosto, sentir quando você escreve mal, e então se agarrar a uma coragem incansável para eliminar as fraquezas, tornando-as pontos fortes. (MCKEE, 2006).

Um desejo que tive durante toda a faculdade era de escrever um roteiro que outra pessoa dirigisse, sem minha intervenção além do que estava escrito. Testar meu potencial como roteirista. Tentei isso em alguns exercícios conforme os semestres passavam e notei que, para que meu plano se realizasse efetivamente, precisava encontrar alguém que, além de dirigir um roteiro meu, fosse minimamente próximo e confiável, caso contrário, não daria certo. Akira, por outro lado, tinha este desejo de dirigir, mas não de escrever, então percebi nele a possibilidade da parceria.

Meu futuro diretor propôs-me então que eu escrevesse um roteiro para seu trabalho de conclusão de curso, mas ele já tinha uma ideia inicial. Achei o desafio ainda mais intrigante, escrever para outra pessoa e ainda por cima com demandas cerceando o processo.

As prerrogativas eram basicamente assim: um filme sobre quatro garotos de programa, cada um com sua personalidade específica, que trabalham para uma cafetina. Além disso, tem que ter uma mala, algo que eles estejam transportando, de grande valor e que provavelmente vai ser o motivo da trama principal. Por fim, seria bom termos umas cenas de ação para a coisa toda ficar mais divertida.

Um pequeno choque. O desafio era grande e não parecia bem o meu estilo de escrita, mas aceitei e fui desenvolvendo a ideia. Como esperado, travei.

Aqui cabe um parêntese para explicar como funciona meu processo de escrita. Em toda ideia que tenho, basicamente desenvolvo primeiro os personagens, suas manias, suas falhas, às vezes antecipo alguns diálogos e umas poucas situações que seriam legais de ver acontecer. Em diversos momentos, sobretudo quando travo, ouço músicas que eu acho que podem se relacionar ao tema (e até

futuramente guiar a trilha do filme), pego papel e caneta e rabisco. Tem chances de este processo me fornecer saídas interessantes e até mesmo perfis físicos dos personagens, quando os desenhos são satisfatórios.

Já havia desenhado os quatro rapazes, a cafetina, um político gordo, a mala. Neste filme, a coisa só fluiu quando me entreguei definitivamente à música. E dessa vez apelei: não ouvi nada que pudesse ser trilha deste filme, juntei todas as partes de *Shine On You Crazy Diamond*¹ e ouvi, apenas no intuito de relaxar e me desintoxicar de ideias que não estavam fluindo. Foi necessário esse exercício de desapego para perceber que não era este o roteiro que ia nascer agora.

Na minha cabeça, joguei tudo fora, a mala, os quatro rapazes, a cafetina e até o político gordo. Fiquei só com o clima. Um filme escuro, de submundo. Alguma coisa com ação, assassinatos, sexo, cigarros. Cigarros? Não gosto de cigarro, da fumaça do cigarro. Os assassinos e até os detetives do cinema sempre fumam, dependendo da época, até a mocinha fuma. A música foi evoluindo, vinte e seis minutos de música. Um fluxo de pensamentos intenso me trouxe este homem, o assassino e seu cigarro. E uma mulher, precisava ser sexy. Uma festa. Este homem vai matar esta mulher na festa. Mas o cigarro ainda me incomoda. "*Now there's a look in your eyes, like black holes in the sky*". Tem algo de triste neste cara. Tem que ter. O passado. Sua mulher. Ou ex-mulher. Úrsula. E por aí foi.

No fim das contas criei João, um assassino contratado para matar Rosana em uma festa. Ele tem problemas com o cigarro e se separou da mulher por conta disso. João usa esse assunto como mote para desenrolar a conversa com Rosana, convencê-la a ir para o quarto, dizendo que tem um corpo lá. Ela vai e é morta. A música acabou. Primeira versão do roteiro escrita.

Dai em diante temos ao todo oito tratamentos de roteiro até chegarmos ao que foi filmado. O Akira não leu o primeiro, apenas contei para ele. Sua reação foi algo como "falta ação, não sei se gostei. Muita conversa... tem mesmo um corpo no quarto? Por que ele não mata outras pessoas? Por que não mostrar isso?". Tomei as dores de um novo desafio e só para ilustrar o processo, coloco as principais mudanças durante os tratamentos do roteiro:

¹ GILMOUR, David; WATERS, Roger; Wright, Richard. Shine on You Crazy Diamond.. Intérprete: Pink Floyd. Composição em nove partes, escrita em tributo ao ex-membro da banda, Syd Barrett. In: PINK FLOYD. **Wish You Were Here**. Londres: EMI Columbia, 1975.

Primeiro tratamento: João compra um brinquedo para seu filho. Pega a missão com Silvio no banheiro. A festa é para pessoas mais jovens, com música eletrônica frenética e uma multidão de gente. João trava uma conversa enorme com Rosana, ambos falam de seus trabalhos e João fala sobre seu passado e seu primeiro encontro com Úrsula. Há uma cena com fotos do passado, com João e Úrsula na época do namoro. O assassino convence a moça, que vai até o quarto e é morta. Ao final do filme, João liga para Úrsula, a secretária eletrônica atende e percebemos que ela está de férias com sua nova família. O filme todo é guiado por uma voz off de João.

Segundo tratamento: temos uma nova cena de Rosana se maquiando antes da festa. Agora a festa é para pessoas chiques e bem arrumadas com uma música mais neutra e há um grupo de velhinhas dançando, que João observa em algum momento. Surge um novo personagem: o político Marcos que cumprimenta todos na festa. O filme é construído em uma montagem paralela de duas situações: João com Marcos no quarto do hotel, que acaba com o assassinato do político e João com Rosana durante a festa, que acaba com o assassinato de Rosana. João joga os dois corpos no lago. O fim continua o mesmo.

Do terceiro ao quinto tratamento: Rosana não tem mais uma cena se maquiando, aparece só na festa mesmo. Mostramos em um *insert* quase inexpressivo e em tom de piada *non-sense* o sócio de Marcos sentado no bar. Os jogos com os sinais de trânsito são mais bem desenvolvidos. O diálogo entre João e Rosana diminui consideravelmente e agora a moça também fuma. Dessa vez na festa há uma única velha ao invés de várias. No final, João não liga para Úrsula, mas vai diretamente a casa dela e se confronta com seu novo marido.

Do sexto ao sétimo tratamento: entramos com as referências às cruzadinhas e, portanto, o nome do filme ameaça mudar para *Coquetel*, em referência à marca mais famosa de cruzadinhas do Brasil e à festa, cenário principal do filme. Diálogo entre João e Rosana diminui ainda mais e o sócio e a velhinha dançarina ganham uma cena mais importante. João não joga mais corpo nenhum no lago, agora só guarda o corpo no porta-malas.

Oitavo tratamento: O nome do filme volta a ser apenas *Úrsula tem sempre razão*. Muitas falas são refinadas e piadas pontuais acrescentadas. O diálogo entre João e Rosana finalmente fica minimamente aceitável.

Boa parte das modificações do roteiro vem de demandas da produção, mas sempre levando o roteiro para um nível de desafio e desenvolvimento mais refinado. Aqui cabe citar alguns parceiros interessantes com os quais troquei muitas ideias sobre o roteiro. Além do Akira, obviamente, dois grandes amigos, Ig Uractan, que não estava na equipe deste filme, mas sempre conversamos sobre nossos roteiros e projetos, e Breno Nina, que gostou tanto do projeto que pediu para ser (e de fato virou) o personagem João e deu toques valiosos à narrativa. Este último é meu parceiro de escrita, direção e edição de *A Menor Distância*, não podia ser diferente.

Mas o que quero dizer com o filme *Úrsula tem sempre razão*? Acredito que todo filme deve ter um lado pretensioso. Uma responsabilidade com o que quer dizer, mas ao mesmo tempo abertura suficiente para que o espectador não tenha que engolir tudo que o cineasta quiser, que aquele que veja o filme também tenha algo a dizer a partir dele, também construa seu significado. "Uma 'boa estória' dignifica algo válido a dizer que o mundo queira ouvir. O que você quer dizer, terá de descobrir sozinho" (MCKEE, 2006).

Apesar de ter alguns objetivos claros e tentar arduamente fazer com que eles sejam alcançados, o que eu, como roteirista, tenho a dizer sobre o significado do meu filme não é mais importante do que o que qualquer espectador tenha a dizer sobre o mesmo. Uma vez que o filme está pronto, a relação passa a ser direta com quem assiste e eu, antes roteirista, viro agora também um espectador. Dito isso, agora exponho meu próprio questionamento sobre o significado de *Úrsula*.

Basicamente, o que tento explorar é a relação do homem com o tempo. João, o personagem principal, é este homem com o *timing* completamente desajustado. Atrasado para o aniversário do filho, vivendo e discursando sobre o passado, quando ainda era casado com Úrsula (ele ainda usa a aliança), mas na verdade já estão separados faz tempo. Seu ápice é o momento em que freia no semáforo vermelho, mas acaba parando na faixa, tenta voltar atrás, mas é multado de ré. João é este homem que tenta voltar atrás, mas não consegue.

Outras relações com o tempo são lançadas no filme, como a referência da velhinha que dança sua valsa em ritmo completamente diferente dos outros em sua volta, parecendo não ligar. É ela que, ao ver a aflição do personagem Sócio Judeu na mesa do bar, também aparentemente preocupado com as horas, lança de forma ligeiramente brega a frase "às vezes, a única resposta é o tempo". O tempo não é a

resposta da cruzadinha, mas é o que o personagem precisava para responder: um pouco mais de tempo. Tem relação com o passado, com cinco letras e começa com a letra V: velho.

O tempo como forma de cicatrizar, ou às vezes, de abrir outros ferimentos. O tempo e a relação com o homem, enfim. Dai para frente, peço a ajuda dos espectadores futuros.

4.2. Comentários do Diretor sobre o processo do Roteiro – por Akira Martins

Escritor e diretor são, potencialmente, os maiores aliados um do outro porque esses dois trabalhos envolvem toda a trama e textura da história, o tecido de que é feita. Se estiverem os dois fazendo o mesmo filme - se estiverem os dois vendo o mesmo filme com os olhos da mente - a colaboração pode ser maravilhosamente enriquecedora. (HOWARD; MABLEY, 1993).

Eu sabia que as ideias que eu havia colocado inicialmente para o Elias estavam abolidas, que o que seria apresentado a mim não era nada do que eu pressupunha. Mesmo assim, eu esperava alguma coisa, que eu não sabia o que era, mas sabia que, se eu a lesse, seria aquilo o desejado. A primeira vez que tive contato com o roteiro, me encantei muito pelo cenário montado. E só. Eu tinha na minha cabeça uma ideia de personagens rasos para uma história de ação, aventura ou comédia. Ao final de contas achava que era algo assim que o Elias traria, com o jeito dele. Mas a história que ele me trouxe era muito mais profunda, com personagens com questões além do que estava dito na tela. Não era o que eu pretendia na época, mas isso mudou depois e eu explicarei o porquê daqui a pouco. Lembrou-me uma história que o professor de roteiro Alejandro Hernández Díaz havia me dito na Espanha comparando dois filmes que falavam sobre um boxeador: *Rocky* (Avildsen, 1976) e *O Touro Indomável* (Scorsese, 1980). Os dois contam a história de um mesmo universo. A diferença é que Rocky Balboa (Sylvester Stallone) é um boxeador e Jake LaMotta (Robert De Niro) de *Touro Indomável* é um personagem com outras mil questões além de ser um boxeador. Essa foi a impressão que tive ao ver o roteiro, de que *Úrsula Tem Sempre Razão* era um *Touro Indomável*. As questões pessoais tomavam muito mais valor do que as ações do personagem em si.

Na primeira conversa com o Elias após essa primeira leitura eu expus isso, e acho que de certa forma ele entendeu e trouxe, posteriormente, algo mais do cotidiano de um matador para dentro das cenas. Com o desenvolver das versões do roteiro, as falas e as ações dos personagens ganharam mais sentidos e mais de um sentido, que foi outro ponto importante no roteiro.

Durante o processo de desenvolvimento, sugeri algumas coisas bem pontuais sobre o roteiro. Algumas falas, algumas intenções. Em uma das primeiras versões que li, havia sugerido que Sílvio também matasse, e acho que foi a única tentativa de intervenção mais forte no roteiro, o desenvolvimento do roteiro depois me deixou bastante satisfeito. Além disso, o fato de ter sugerido uma ligação mais forte entre os dois filmes – *Menor Distância Entre Dois Pontos* e *Úrsula Tem Sempre Razão* – pode ter sido a maior reviravolta do filme. Fazer a ligação entre os dois filmes fez com que o Elias buscasse mais ligações e inclusive pensar numa terceira obra.

Então foram todos esses elementos que depois me fizeram comprar a história de corpo e alma, saber o que havia por traz de João, além do fato dele ser matador. Mas não esquecer que existia um ofício dele. E essa atmosfera que misturava absurdo, ação, suspense, sedução em apenas um roteiro de curta que facilitou nossas aquisições de bons atores, boa equipe e espero que enfim, de um bom filme.

5. O processo de Direção

5.1. Produtor na Direção

O produtor do filme é a pessoa que o viabiliza e a quem é dado o controle total sobre sua execução; em última análise, é o responsável pelo sucesso ou fracasso de um filme (RODRIGUES, 2007).

Antes mesmo de iniciar minha experiência acadêmica eu já era um produtor. Aos 18 anos, em 2006, abri uma produtora de eventos que realizava basicamente shows de bandas na cidade. Existimos por dois anos, até o início da minha entrada na Universidade de Brasília, no primeiro semestre de 2008. Mesmo antes disso, já havia começado por natureza meu papel de produtor. Lembro-me que na 6ª série comecei a organizar shows com as bandas da escola. Fizemos um festival, conseguimos equipamentos e tocamos.

No entanto, pensei que quando entrasse na universidade meu papel mudaria, como era dito quase sempre: “Sua vida muda quando você entra na Universidade!”.

Achei que tomaria novos rumos e deixaria de ser o sempre produtor, que outras coisas me despertariam e me tirariam dessa função. Isso de fato aconteceu, mas em partes. Eu conheci novos caminhos e tomei outros rumos que não eram o da produção musical. No entanto, minha função dentro da cadeia em que eu estava inserido continuou a mesma, a de produtor.

Esse cargo traz várias funções que não são tão exatamente definidas, mas são vitais para que qualquer projeto aconteça. Eu me defino como quem faz os alicerces da casa, cria a base para que algo seja levantado. A função ganha algo além e também é o mestre de obras e o engenheiro civil que faz com que a obra não desande e siga como o arquiteto quer, ou como o dono da casa gostaria. Mas para mim ela tem algo além, quando estou no cargo de produtor, me coloco como um líder incentivador do grupo – acho que esse papel não é só do Diretor, ou do Assistente de Direção. Acho que ao produtor também compete levantar a equipe e motivá-la a fazer seu melhor trabalho durante todas as etapas de um filme.

Quando iniciamos a empreitada de criar a Pupila, a empresa júnior de audiovisual da Universidade de Brasília, já no final do primeiro semestre de faculdade, minha função de produtor foi quase que imediatamente colocada, por mais que isso não tivesse ainda muito sentido para o que necessitávamos na abertura da empresa. Mas as características que me faziam um produtor eram importantes para que eu pudesse receber o cargo de presidente e assim guiar os passos de todos para que enfim a empresa começasse a existir. Não era uma função criativa, mas era essa função administrativa que dava a liberdade para que as criações fossem feitas.

Durante o percurso na Faculdade de Comunicação, meu papel de líder e principalmente minha proximidade com aqueles colegas que pretendiam seguir a função de Diretor Cinematográfico (Renan Montenegro, Pedro Beiler, Ig Uractan, Maurício Campos, Dani Dam, Carol Moreira), fez com que eu desenvolvesse algumas noções de direção. Pelas trocas de experiência, conversas de bar sobre nossas descobertas nesse meio audiovisual, nossas impressões sobre os filmes que surgiam na universidade, na cidade, perto de nós. Isso desenvolveu um tom crítico a o que são as funções de direção e o que incumbe ao diretor ser, como artista. Também me promoveu a algumas vezes ser indicado ao papel de diretor de algum projeto - como foi no meu OBAV, em alguns projetos em que a Pupila realizou, em

alguns exercícios do Bloco e culminou na minha vontade de dirigir algo importante, que é este projeto final.

Mesmo durante o Laboratório de Realização em Audiovisual I – o Bloco – tive, por várias vezes, a vontade pujante de dirigir um projeto que abarcasse de fato um desafio grande, que é como encaramos o Bloco antes de chegarmos a ele. Determinei durante minha vida acadêmica que desempenharia o papel de diretor em ocasiões específicas, em que o desafio de dirigir seria pessoal e em momentos que me viessem a ser importantes, ou que me dessem a possibilidade de poder desempenhar tal função. Pensei que, durante a universidade esses momentos poderiam ser o Bloco e meu Projeto Final.

Enquanto o Bloco I se desenrola, é comum que entre os alunos se formem grupos de discussão prevendo aqueles que podem desempenhar melhor a função de Diretor no Bloco II, mesmo que não tenham os melhores roteiros. Minha tentativa então foi me colocar entre esses. Dentro dos exercícios propostos, dirigi um mini-curta para a aula da professora Dácia Ibiapina e um exercício um pouco maior para a aula do professor David Pennington. A atividade da aula da professora Dácia, que era a responsável pela cadeira de Direção, consistia em dividir nossa turma em 3 grupos para executar um roteiro previamente escrito pelos alunos Elias Guerra e Ig Uractan. Os grupos e as funções dentro de cada um seriam sorteadas. Assim, todos deveriam aceitar a função que fossem designados a fazer no grupo em que haviam sido sorteados. Isso incluía as tarefas de atuar, por exemplo.

Deveríamos filmar os três grupos no mesmo dia, numa manhã da aula. Assim, cada grupo teria cerca de uma hora e meia para filmar todos os planos do exercício. Nosso grupo ficou por último, portanto tivemos de trabalhar dentro dos atrasos dos outros, além do problema de estarmos filmando em um momento em que a faculdade estava mais movimentada, portanto, mais barulhenta. Meu primeiro desafio como diretor, diante da necessidade de exclusão de planos para que o trabalho fosse feito a tempo, foi decidir quais planos defendiam meu trabalho de diretor e ao mesmo tempo contavam a história que deveria ser contada. O segundo desafio foi confiar a uma pessoa que nunca havia feito produção pequenos desafios daquele mini-curta. Esse me pareceu mais difícil que o primeiro naquela época. A função de produtor é ingrata para aqueles que não querem exercê-la de verdade. É preciso que o produtor saiba lidar com muitas pessoas, que tenha capacidade de

resolução de problemas em um curto espaço de tempo, deixar a equipe tranquila, etc. No entanto, existe um fator que é o maior diferencial entre o produtor e o diretor: o produtor está condicionado a resolver problemas externos para proteger a equipe de set. E isso não são características fáceis de serem adquiridas. Existe a possibilidade de encontrarmos diretores introspectivos, mas isso é muito difícil para um produtor, pois ele tem de lidar com questões externas que demandam dele eloquência com qualquer pessoa que tenha que lidar. Por isso, no dia da filmagem do exercício da professora Dácia, me senti desconfortável com a situação, pois deveria me focar em dirigir as cenas e ao mesmo tempo me preocupava em ajudar o produtor, que no dia estava tendo a tarefa ingrata de acamar o set sozinho.

No segundo exercício proposto pelo professor David o desafio era um pouco maior. Não estávamos produzindo um roteiro propriamente dito, mas era uma produção que demandava: busca de atores, trabalho anterior com eles, produção de objetos, decupagem prévia completa com fotos, pré-montagem e uma equipe grande. A atividade proposta deveria ser realizada em uma noite e o roteiro escolhido – que também havia sido escrito pelo Elias Guerra e pelo Ig Uractan – contava a história de dois lutadores que buscavam uma mulher, não se explicava quem era ela.

Aqui tive que decidir o porquê de usar determinados planos, o que buscava mostrar ou falar com eles. Dessa maneira havia mais do que uma história sendo contada, havia mais do que somente as ações dos atores. Foi assim que entendi um pouco mais da importância que cada plano dava à história e, mais que isso, que a escolha desses planos vinha do que o diretor gostaria de dizer.

Outra questão que aconteceu neste set foi a de lidar com uma equipe grande. Ali, os objetivos não eram tão claros para todos com o é, por exemplo, na realização de um curta para projeto final. Ao participar de um exercício-aula, cada integrante tem seus objetivos e, com uma equipe que era maior do que a necessária para aquele set, alguns acabam com funções supérfluas, ou mesmo estão ali para marcar presença. Isso traz a possibilidade de muita distração durante a gravação. Além do mais, aquilo não era uma logística de set normal, porque antes da história, inclusive, existiam os ensinamentos do professor sobre luz e iluminação. Daí segue-se a minha próxima lição, que era de lidar com o tempo e com a equipe simultaneamente, duas variáveis complicadas e que se entrelaçam muitas vezes.

Ao final do Bloco, na reunião de escolha dos roteiros, mesmo tendo quase certeza que minha história não seria escolhida, tinha esperanças de que algum roteiro selecionado me encaixasse e eu pudesse dirigir. Isso de fato ocorreu, mas ao ver o cenário que se construía, na minha cabeça era melhor ter comigo uma equipe sólida, do que querer dirigir por si só. Foi assim que decidi estar novamente como produtor e realizar o filme do meu maior parceiro da faculdade, Renan Montenegro.

Os dois anos após o Bloco na faculdade foram basicamente de afirmação de meu papel como produtor. Mais do que afirmação, de aceitação completa do fato que estava predestinado a seguir esse caminho, mas não exclusivamente. Realizei mais dois filmes de TCC como produtor – *Somos Todos Inocentes* (Pedro Beiler, 2012), *Atlético Clube Seridó* (Fritz Delângelo, 2013) –, três videoclipes – um ainda sem nome definido (Criolina, em finalização), *W/Quilombola* (Dillo D'Araújo, 2012), *No Thinking* (Hellbenders, em finalização) –, produzi eventos novamente – inclusive fora do Brasil – e trabalhei com outros tipos de produção, como em marketing promocional e em publicidade.

O momento de decidir meu projeto final se aproximava e ainda tinha na cabeça que gostaria de dirigir um curta nesta passagem. A princípio tentava escrever meu próprio roteiro, não porque era minha vontade, mas a escola de cinema brasileiro é voltada para que os diretores façam seus próprios roteiros. Eu não considero que tenha más ideias para guiões, mas minha função de produtor me afasta do tempo necessário para sentar e escrever uma história. Além de me educar a ter uma postura diferente da que em geral é necessária para se escrever – falta de rotina, pouco tempo parado, pouco tempo de descanso, muitos projetos simultâneos.

Então, em uma conversa com o Elias, durante o set do projeto final do Ig Uractan, sugeri a ele que escrevesse um roteiro para mim. Dei ideia de algumas histórias que estava tentando desenvolver anteriormente como ajuda, mas não conseguia sentar-me para escrever. A ideia foi topada quase que instantaneamente, o que me surpreendeu, pois, apesar de tê-lo convidado, não esperava que ele topasse. Em alguns dias, ele me retornou com as seguintes palavras: “Cara, acho que estou escrevendo um de meus melhores roteiros.” Isso me empolgou muito e me deu uma grande esperança de dirigir um bom roteiro nesta etapa final da faculdade.

Em paralelo ao desenvolvimento do roteiro, algumas coisas de produção deveriam ser definidas, e a primeira era a decisão dos cabeças de equipe. Essa etapa foi mais difícil do que eu esperava, pois acreditava poder contar com algumas pessoas que, ao final, tiveram que estar em outras produções. Assim, as questões que me foram mais difíceis foram, primeiramente, encontrar pessoas que me dessem tranquilidade para que eu assumisse somente a função de diretor e não me voltasse a querer produzir, e, segundo, achando essas pessoas, conseguir convencê-las a trabalhar no meu filme. Diante da minha projeção, a primeira coisa que fazia questão é não só ter pessoas competentes no set, mas pessoas afáveis, que transformariam o ambiente de filmagem, que por natureza é tenso, em algo quase divertido.

Enfim, ao final das buscas, definimos: Pedro Beiler como produtor, Ká Maroli na direção de arte, Ivan Viana como fotógrafo, Henrique Vieira no som e para me segurar, Renan Montenegro como assistente de direção. Com todos esses, tive algum tipo de contato ou experiência anterior. Conhecia um pouco de seus trabalhos e como funcionavam dentro do set. Conseguimos uma grande equipe, que repercutiu em um ótimo ambiente de trabalho. Quase divertido.

Se, como produtor, sempre tentei intervir bastante na formação de equipe de todas as áreas, como diretor tentei ao máximo deixar cada equipe decidir por seus membros. Dessa maneira, a equipe de assistentes foi formada praticamente sem mim, uma situação que não era comum nos sets em que estive.

No princípio, os grandes obstáculos do filme pareciam ser as locações e os figurantes, mas isso eram problemas de produção com os quais tentei ao máximo não me envolver. Mas precisávamos de locações difíceis: uma loja de brinquedos, um hotel com seus quartos e áreas comuns, uma rua fechada com sinal e uma fachada de uma casa simples. Todas envolviam negociações difíceis com entidades difíceis. Grandes empresas, grandes empreendimentos, órgãos públicos e uma família, respectivamente.

A parte dos figurantes se tornou complicada a princípio por termos que lidar com figurantes de difícil contato (necessitavam ser mais velhos e figurarem em um turno noturno). A empresa que chamamos para fazer o contato, Magneto Elenco, que é a maior empresa de Brasília no ramo, disse que não conseguiria todos, o que nos fez correr atrás da quantidade que necessitávamos por conta, através das redes

sociais. Afinal, conseguimos. E o que era nosso maior medo, por ser o maior orçamento prévio nosso, se tornou um custo menor, e uma grande diversão no set.

As locações foram em partes mais complicadas. Se por um lado tivemos um contato tranquilo com os responsáveis pelo Hotel San Marco, que nos liberou amigavelmente as principais locações que necessitávamos para o filme (salão de festas, terraço, quarto de hóspedes e garagem), por outro, conseguir a locação da loja de brinquedos foi bastante complicada. As outras locações – a fachada de uma casa e uma rua – serão explicadas depois.

A ideia inicial era de que a loja de brinquedos fosse uma loja de variedades, como as Lojas Americanas, por exemplo. Logo após fecharmos o roteiro mudamos a ideia para uma loja de brinquedos de shopping, que seria o mais lógico que o personagem fosse comprar. Eram lojas grandes com muitas prateleiras e variedades de brinquedos. Muitas possibilidades de uso de planos. No entanto, as negociações com esse tipo de loja foi muito difícil e burocrático. As marcas eram subservientes a redes com sede em São Paulo ou no Rio de Janeiro, o que praticamente inviabilizava a possibilidade de abertura do espaço para simples universitários de Brasília. A produção tentou várias lojas em vários shoppings de várias redes. Sem sucesso.

Posteriormente, a busca então se deu em todas as lojas de brinquedos que não fossem de rede da cidade, ou mesmo em outras cidades satélites. Encontramos algumas opções e praticamente todas foram abertas na possibilidade de ceder o espaço para nossas gravações. No entanto, a realidade dessas lojas esbarrava em outro empecilho, e neste momento já estávamos a praticamente uma semana do início das gravações: o espaço entre as prateleiras era muito pequeno para termos as possibilidades de planos que desejávamos. Mesmo que tentássemos outras soluções de planos que não os que estavam planejados, a distância pequena entre cada estante – onde era difícil para duas pessoas passarem ao mesmo tempo, quanto mais colocar luzes, tripés e três personagens dialogando – impossibilitava praticamente qualquer plano e não havia como mudá-las de lugar, por exemplo, pois isso traria uma intervenção dentro da loja que a maioria dos lojistas não aceitaria. Por fim, encontramos uma loja no Lago Sul que, apesar de também ter pouco espaço entre os brinquedos, tinha uma área de entrada que poderia se transformar facilmente na distância entre prateleiras que precisávamos e, melhor que isso, podia

se transformar – diante das escolhas de planos – em uma loja de shopping que parecesse maior. E nisso já estávamos falando de quatro dias antes de começarmos a gravação.

Nota: agora que alguns desafios da produção foram expostos, especificados porque a definição deles determinava minhas possíveis decisões e porque foram questões grandes o suficiente para chegarem até mim, posso voltar um pouco no tempo e falar sobre meu processo de preparação mais especificamente como diretor.

Meu processo inicial como diretor se deparou basicamente com três elementos, além da escolha da equipe e da visita às locações: definição dos atores, preparação do elenco e decupagem das cenas.

Antes de tudo, com as primeiras leituras do roteiro, algumas ideias se desenhavam na minha cabeça. Alguns planos, algumas ações e quais seriam os rostos dos personagens que estavam descritos naquelas folhas de papel. Mas já no começo tudo isso mudou com uma aquisição: a entrada do Breno Nina para a equipe.

O Breno é um velho parceiro do Elias e inicialmente pensávamos em tentar contar com ele para ser nosso preparador de elenco e possivelmente por isso correr um papel secundário no filme: o garçom, por exemplo. Ele seria um parceiro de sugestões ao roteiro para o Elias e nos ajudaria com questões de elenco na direção. Mas, depois de uma viagem do Breno em que lhe deram uma idade maior da que ele tinha e de uma segunda leitura do roteiro, ele se ofereceu para fazer o papel principal do filme. Eu vi com desconfiança no começo, porque o personagem era um dos rostos que já havia pensado no filme e porque o Breno é bem mais jovem do que o personagem que imaginava. No entanto, ter o Breno no papel principal nos trazia possibilidades para o filme que antes não havia. E novos desafios também que me pareciam instigantes. O Breno já participara de uma novela na Rede Globo, na qual seu personagem foi ganhando bastante destaque com o passar do enredo. Isso configura a imensa qualidade e inteligência dele para construir seus personagens. E trazia uma chance de visualização do filme também por conta da participação dele. Mas tê-lo como João nos trazia dois problemas basicamente: como deixá-lo mais velho? Quem agora faria a preparação de elenco?

A primeira levou mais tempo, porque não vinha só de uma questão física, mas de uma questão psicológica tanto por parte do ator, quanto por parte do diretor para entender o personagem. Assim, dedicamos boa parte do tempo de preparação para fazer testes com maquiagem e cabelo no Breno para desfolhar a imagem dele. Isso acabou ajudando muito na construção do personagem, tanto pelas novas características físicas que ele ganhava quanto pelo tempo que era gasto dialogando durante esse período de testes.

A carga de sugestões que o Breno trouxe me ajudou muito a entender o personagem pela visão dele. Por outro lado, coisas que eu via no jeito do João foram importantes para serem incorporadas no personagem. Se por um lado o Breno conseguiu levar toda carga dramática a qual o personagem necessitava, por outro, existia um quê de jeito moleque, apesar do trabalho, que era meu dever incrementar ao personagem João, o típico trabalhador brasileiro. Que leva seu trabalho e trabalha de certa forma na brincadeira, de um jeito gingado, mas é responsável e se coloca numa postura profissional, dura, se for necessário.

A outra pergunta foi bem mais simples. O Breno continuou a ajudar na busca pelos atores e indicou o João Campos para a função de preparador, que por tabela auxiliou-o na busca pelos melhores atores para cada personagem. Assim, fizemos uma primeira lista de atores ideais, uma lista ousada, mas que deu quase 100% certo. João Campos ganhou o papel de Sócio Judeu no filme. A maior dúvida, no entanto, ficou para um personagem crucial para o enredo. Quem é, ou melhor, qual é a cara da Rosana?

Para Breno e João Campos era muito claro que essa personagem era para a Hanna Reitsch. Mas para mim não, e acho que a principal causa era eu não saber ainda quem era a personagem, não saber sequer qual era o rosto que eu buscava. Assim, pedi aos dois um primeiro teste com ela, algo em que eu pudesse ver a interação dela com o Breno, a resposta que um davam um ao outro. Já no primeiro teste eu vi que funcionava e comprei a ideia. Mas eu não estava errado, eu simplesmente demorei para aceitar o que era certo.

A partir daí iniciamos nossa preparação de elenco. Trabalhamos alguns dias com o casal Rosana e João, principalmente porque demoramos para conseguir achar o tom entre os dois. João Campos fez os dois caminharem em várias possibilidades dos diálogos para acharmos em conjunto o tom que era o mais

próximo do que eu desejava. Os outros diálogos com os outros personagens foram mais tranquilos, e conseguimos trabalhar todos rapidamente em uma ou duas sessões.

O fato de ter um preparador de elenco me ajudou bastante no trato com os atores, ainda mais que no primeiro dia tive um grande baque quando vi que o tom que buscava para as cenas não era o óbvio e estava bem longe do que os atores me trouxeram de primeira. Sem um preparador ao lado não saberia como chegar ao caminho que desejava. Outra questão importante foi meu diálogo com o João Campos, sempre muito aberto e sincero, o que me transpareceu a certo momento que ele entendia bem onde eu queria chegar com as atuações e, por vezes, se adiantar ao que meu pedido diria. Vejo na escolha dele algo crucial para ligar e lidar com a imensa capacidade técnica de todos atores do filme.

A outra parte incubida a mim, a de decupagem das cenas, foi a mais difícil a meu ver. Foi a parte que me obrigou a sentar numa cadeira e ficar por horas somente nela. Algo que realmente pesou para alguém que estava acostumado a só fazer produção. Ficar sentado por muito tempo numa cadeira fazendo uma coisa só é realmente difícil. Foi o processo que mais demorei a conseguir terminar, pois demorei a encontrar minha maneira de definir os planos. Inicialmente optei por escrevê-los. Assim foi decupada a primeira cena do filme. Depois vi que essa era uma metodologia confusa, pois eu mesmo, após alguns dias sem ver o que havia escrito, não me lembrava mais com exatidão o que eu queria dizer com minhas palavras. Perceber que escrever não funcionava foi rápido, difícil foi encontrar outra maneira de definir meus planos. Numa brincadeira sugerida pelo Ig Uractan, decidi tentar desenhar algo no programa *Paint Brush*, e acabou sendo minha saída. O desafio me empolgou como uma brincadeira sadia de utilizar um programa de computador primitivo para desenhar cenas por vezes complexas do filme. Então, todos os demais planos do filme foram decididos por desenhos primitivos num computador.

Pelo teor da história, a escolha dos planos na minha cabeça veio de uma maneira mais simples, não conseguia ver o porquê de tentar planos mirabolantes com gruas, travellings, traquitanas, se o que importava realmente neste filme era a atuação dos personagens e as ações por si só que estavam sendo feitas diante da câmera. Desta maneira, quase todas as cenas são resolvidas com pouquíssimos

planos com muito pouco movimento de câmera. As exceções estão na cena do quarto, em que há uma pan e na cena do bar, em que há um travelling. O travelling justificava uma passagem de tempo sem corte e foi uma das intenções de “sacadas do diretor” que quis deixar exposto no filme.

Uma conversa que tida anteriormente entre eu e o Ivan, diretor de fotografia, foi a de diferenciar momentos do filme através da cor e do estilo de câmera. Tentamos deixar as câmeras no tripé quando João trabalhava, isso para insinuar que era um momento de segurança do personagem, que nestas horas ele estaria com o pé firme. Por outro lado, os momentos que o protagonista estivesse tratando de assuntos pessoais, ele estaria em uma “câmera flutuante”, pois traria desconforto ao espectador e daria um ar de instabilidade à cena. Posteriormente essa ideia foi em partes alterada, por conta do andamento do set e da segurança que desejamos aos planos.

Para cada ambiente do filme tentamos imprimir um tipo de cor. Levando em consideração nossas referências, principalmente do filme *Shame*, o filme ganhou no geral um tom alaranjado, mas em outros momentos a luz ficou mais para o azul ou verde, o que diferenciava os momentos do personagem.

Pois bem, o primeiro dia das filmagens começa. A locação é a loja de brinquedos, localizada no Deck Sul do Lago Sul. Os primeiros planos demoram um pouco para acontecer. Depois de algum tempo o ritmo acelera e os planos passam cada vez mais velozes. Chove torrencialmente fora da galeria de lojas. Chove torrencialmente mesmo. É o sinal de que todos ali terão de estar mergulhados neste filme pelos próximos cinco dias. Acontecem desatenções aceitáveis para o primeiro dia de set, todos estão esquentando os motores.

Segundo dia de set, a locação agora é a garagem e a varanda do Hotel San Marco. Este dia é tenso, no dia anterior choveu muito. Este é o único dia em que a chuva não pode acontecer, ou a cena será cancelada, não há plano B. A cena da garagem atrasa 3 horas. Isso preocupa, pois aumenta as chances de chuva na varanda por estar mais tarde. Batata. Começamos a montar o set na varanda e os primeiros pingos já caem, bem ralos mas caem, as luzes são montadas às pressas para que se aproveite o tempo ao máximo possível. Pressa traz prejuízos. Foco. A chuva aumenta, aumenta muito, não dá mais pra continuar, três planos caem.

“Ontem nós ganhamos de goleada, hoje nós perdemos de 2x1. Amanhã é o dia de virarmos esse jogo e darmos uma goleada de novo!”

O terceiro dia chega, muita gente virá ao set. Hoje é o dia do salão, da festa. Aos poucos vão chegando os figurantes. É o dia de virar o jogo, se terminarmos as coisas antes conseguimos refilmar os planos que perdemos no dia seguinte. Temos o número de figurantes que precisávamos. Ganhamos de goleada. Recuperamos dois planos perdidos na noite seguinte.

Último dia de hotel, penúltimo dia de gravação. O cansaço é visível. Se não fosse o Pedro Beiler levantando a galera eu não sei o que seria. Existem cenas difíceis hoje, a cena do tiro, cenas com projetor. E a equipe já não está em 100%, algumas cenas atrasam claramente por conta disso. Virar cinco dias seguidos não é fácil! Fazer cinema universitário é fazer cinema sem poder abdicar do resto da vida.

Agora sim: fachada da casa e rua. Aventura total. A polícia liberou, mas não ficou para guardar. Não teríamos como fazer os planos se os carros continuassem a passar. Assim, fechamos a rua por conta. Mas tem muito motorista mal educado nessa cidade! Vários furaram o bloqueio e, na tentativa de salvar o plano, o diretor quase foi atropelado. Acontece. O cansaço estava visível, mas os planos foram passando quase como diversão, a equipe necessária era pequena, assim, ao final do set, boa parte já havia sido dispensada. Perto das 7h da manhã gravamos nosso último plano.

Acabou! Acabou! Churrasco na Rodoferrô e depois: vou-me embora para Ouro Preto!

Depois de encerradas as filmagens e antes de o primeiro corte estar pronto, a melhor coisa que o diretor pode fazer pelo filme é dizer tchau para todos e desaparecer por duas semanas (MURCH, 2004).

5.2. Comentários sobre a Direção (O Roteirista trapaceiro) – por Elias Guerra

Prometi a mim mesmo não me meter nas decisões do diretor. "Entregue o roteiro e vá embora, Elias, volte na hora de editar". Mas o próprio Akira algumas vezes naturalmente pedia minha opinião e eu acabei por quebrar minha promessa em alguns momentos.

Só de participar das reuniões da equipe e ler o roteiro para todos, acabei me envolvendo mais do que queria. Foi uma via de mão dupla, cedi muito como

roteirista aos problemas de produção, mas opinei demais nas escolhas. Considero minha maior traição a escolha do elenco.

Breno estava cotado para preparador de elenco, mas ele já havia lido o roteiro antes. Por nossa proximidade, eu fiquei de ligar para ele e fazer o convite e eis que chega a contraproposta: Breno queria fazer o papel principal e não ser o preparador. Mexi uns pauzinhos (e não foi difícil, o Akira gostou muito da ideia) e mudei uma ou outra orientação do roteiro que deixava o personagem com cara de quarentão para que ele abarcasse um cara com trinta anos. Isso eu sabia que o Breno podia fazer. Me senti sujo, mas o próprio Breno me aliviou um pouco. Em sábias palavras me lembrou que o que importa é fazer um bom filme, se eu tivesse que meter o dedo, deixasse essa promessa de lado e fosse em frente.

A traição tomou conta de mim, movido pela motivação do Breno, influi também na escolha da Hanna como a personagem Rosana (o que, mais tarde levou ao vínculo inesperado com *A Menor Distância entre dois pontos*, que já foi falado em momento anterior) e participei da preparação do das cenas em que o Breno interagia com os atores João Rafael (que faz o Silvio) e Maurício Witczak (o marido da Úrsula).

Mas tive meu momento de redenção. Diante das grandiosas possibilidades de conversar com o Breno sobre seu personagem, me calei (ou quase isso), em respeito à escolha do diretor. Diante da possibilidade de ajudar o Akira na decupagem, não o fiz. Essa jornada do herói era dele e ele conseguiu, por fim, cumprir com primazia, e eu consegui deixar as coisas fluírem sem botar o dedo.

6. O processo de Edição

6.1. De uma ponta à outra, o roteirista editor

Sou da política de que os dois maiores narradores do cinema são o roteirista, por excelência, e o editor, então procurei dominar as duas áreas, que, não por coincidência, representam o começo e o fim do processo. Talvez eu seja apenas um dominador, talvez tenha realmente essa fissura pela narrativa e por contar histórias, não sei. O fato é que o Akira topou minha proposta de um roteirista editor e por isso estamos aqui.

Trabalhei durante muito tempo editando documentários e programas de televisão informativos de formato bem livre, sem um bom roteiro prévio e, com isso, pude perceber a relação estreita entre o roteirista e o editor. Muitas vezes tive que, na sala de edição, entender o material e construir a narrativa toda a partir dali. Roteirista e editor são ambos pensadores e criadores fundamentais dentro de uma obra liderada por um diretor. Com *Úrsula*, meu objetivo era ver um trabalho inicial meu ser guiado por outra pessoa e cair em minhas mãos novamente para que eu pudesse calcular o tamanho do estrago. Piadas a parte, Akira foi um diretor muito mais competente do que eu esperava e isto foi maravilhoso.

Maravilhoso também foi o fato dele ter comprado a ideia de tal forma que conseguiu fazer aquilo que eu mais temia e mais desejava: deu a sua própria cara ao meu roteiro. E esta foi a primeira dificuldade ao entrar na ilha de edição. Vi meu roteiro ali, as falas eram praticamente as mesmas, as cenas estavam lá, mas a cara, o tom, o jeito era do Akira.

Diante das novas possibilidades, agarrei-me ao *Num Piscar de Olhos* de Walter Murch, que carrego a tiracolo, e decidi seguir a regra de seis.

Se tiver que abrir mão de alguma coisa, nunca abra mão da emoção em benefício do enredo. Não abra mão do enredo em benefício do ritmo, não abra mão do ritmo em benefício do alvo de imagem, não abra mão do alvo de imagem em benefício dos planos e não abra mão da dimensão dos planos em benefício da continuidade (MURCH, 2004).

Fiz o primeiro corte, baseado completamente na emoção, sobretudo do personagem principal. Como era o primeiro corte, optei ainda por deixar alguns planos mais largos, mais tempo do que eu gostaria, apenas para sentir o todo.

No fim das contas percebi: defendi demais o personagem principal em detrimento dos outros e, por conta dos cortes largos, o filme ficou sem ritmo. Se fosse um gráfico, teríamos uma reta. O que eu queria era uma montanha russa.

No segundo corte, tirei os excessos e consegui com isso conferir mais ritmo à montagem. Já trabalhei melhor o som, preenchi com as trilhas de base (que posteriormente foram mandadas para Ricardo Troccoli, o músico que está fazendo nossa trilha original) e fiquei um pouco mais satisfeito.

O filme está com 24 minutos, suspeito que ele peça 20. O meu desejo, e também do Akira, é que ele se encaixe no formato mais comercial de 15 minutos, para ser aceito em uma quantidade maior de editais.

O problema e também a solução da edição no Cinema Digital é que o fim é sempre delicado. Pode nunca existir ou demorar demais e a corrente se arrastar por anos. Não acho que seja ainda o caso, o filme precisa amadurecer, ganhar alguns meses de respiro, ter sua trilha original, receber tratamentos mais refinados de pós. Tomaremos cuidado para que o filho saia debaixo das asas da mãe tão logo seja possível e necessário.

6.2. Comentários do Diretor sobre o processo de Edição

Antes de começar o processo do filme eu estava inseguro em alguns pontos. Queria saber onde exatamente o diretor deixa sua cara se, levando-se em conta os fatos, o diretor não faz nada mais no set além de “pitacar” e falar: “Ação e corta!”. Mesmo antes do set, no trabalho com o fotógrafo, a arte, o preparador de elenco, o diretor não pode fazer nada além de sugerir e tentar convencer as outras áreas de que o que ele está falando é o melhor. Mas nada impede que todos venham com seus próprios conceitos no dia da gravação e, nessa hora, o diretor de fato não pode fazer quase nada.

Em uma dessas conversas descompromissadas que tive com o Ig Uractan, perguntei a respeito desse dilema do diretor novato. O Ig não é um diretor super experiente, estava quase no mesmo barco que eu, mas tinha tido uma experiência recente de direção e seguia para sua segunda ao mesmo tempo em que eu. Ele, que transcorreu sua vida na faculdade basicamente como diretor me disse: “A única coisa que só o diretor controla é a decupagem, então, se todos estiverem insatisfeitos com a ação de um plano, só você pode dizer se ele funciona na edição ou não”. E pensar que antes disso eu quase não entendia a importância de decupar antes do set.

Essas palavras do Ig mudaram meu pensamento sobre como ver o filme. E, se por um lado ganhei confiança por entender algum poder no filme que era só meu e daí pensei em fazer algumas cenas do filme em apenas um ângulo e sem nenhum corte, por outro eu pensei em dividi-lo com mais alguém e foi assim que outras cenas do filme foram feitas de vários ângulos e, possibilitaram mais controle do editor. É o caso da cena do banheiro e da loja de brinquedos, respectivamente.

Quando terminaram as gravações, não quis ver o primeiro corte. Sequer as cenas separadamente. Não quis ficar ansioso ou afobado. O que estava feito, estava

feito, e não havia como remediar. O Elias chegou a me sugerir ver o corte do filme ao mesmo tempo do desenrolar da edição, mas eu não me preocupei e não fiz questão. O primeiro corte que vi inteiro foi já com algumas alterações diante do que estava no roteiro e não me assustou nem me feriu. Ainda não fiz nenhuma sugestão de edição, porque gostaria de ver o quanto o Elias pode desconstruir do filmado para fazer um filme melhor. Assim como fiz questão de tentar deixar ele fora totalmente da produção do filme (e ele dentro do nosso grupo é uma peça importante na produção), faço questão de deixá-lo livre o suficiente para criar na edição, e meu poder de “pitacar” e dar o veredito final agora chega até a ser menor, pois somos dois formandos, e agora lidando de igual para igual.

7. Considerações Finais

O fim é só o meio do caminho. Úrsula ainda tem muito o que caminhar como filme e nós como profissionais. Admitimos nossos erros (e até explicitamos aqui alguns) e aprendemos tanto com eles quanto com os acertos. Atingimos nossos objetivos iniciais, nos processos de roteiro, direção e no, ainda não terminado e infundável processo de edição. Úrsula está aí e precisa agora aprender a caminhar, enfrentar alguns festivais, alguns aplausos e também vaias.

Ao nosso filme falta ainda a construção do significado da mensagem pelo receptor, o lançamento glamoroso (ou não) seguido dos envios aos festivais, acompanhado às vezes de perto por nós, realizadores, às vezes sozinha, pois o festival acontece muito longe. Falta ao nosso filme ganhar vida própria.

A nós, fazendo a paráfrase ao nosso colega Breno Nina, que escreve na conclusão de seu TCC, falta o próximo filme. A nós, faltam ainda os próximos erros e acertos, as próximas vaias e aplausos, o próximo filho que vai aprender a caminhar com as próprias pernas e ganhar vida própria.

Será a junção de Úrsula tem sempre razão e A menor distância entre dois pontos arcabouço suficiente para um próximo filme? Ou devemos chutar o balde e fazer um filme de ação? Ainda que estejamos saindo da faculdade, tudo permanece com cheiro de novo. Explorar o mercado, decidir os próximos passos, aumentar o grupo formado na Universidade, fundi-lo com outros grupos de outras Universidades, por que não?

Magicamente, a criatura ensina algo a seu criador: é tudo questão de tempo. Perceber o tempo, acumular experiências e seguir em frente.

SÍLVIA: Têm uns detalhes que eu não posso ou não quero contar, não importa. Numa carta tudo acontece rápido, parece que as coisas se encaixam. A vida é mais complicada que um quebra-cabeças. Mas acho que eu consegui, escrevendo esta carta, contar quase a verdade. E só isso já me deixa mais tranqüila. Agora parece mais fácil entender a vida. (Fala de *O Homem que Copiava*, Jorge Furtado, 2003).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ZAKIA, Julia. Entrevista com Julia Zakia. **Revista Universitária do Audiovisual**. São Carlos, 15 jun. 2009. Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/site/?p=1916>>. Acesso em 18 fev. 2013.

HOWARD, David; MABLEY, Edward. **Teoria e Prática do Roteiro**: um guia pra escritores de cinema e televisão. Rio de Janeiro: Editora Globo, 1996.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte e Letra Editora, 2006.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos**: a edição de filmes sob a ótica de um mestre. São Paulo: Jorge Zahar, 2004.

RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a Produção**: para quem gosta, faz ou quer fazer cinema. 3. ed. Rio de Janeiro: FAPERJ, 2007.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

A MENOR distância entre dois pontos. Direção: Breno Nina e Elias Guerra. Brasília: UnB, 2010.

O HOMEM que copiava. Direção: Jorge Furtado. Porto Alegre: Casa de Cinema de Porto Alegre, 2003.

SHAME. Direção: Steve McQueen. Reino Unido: See-Saw Films, 2011.

OLD Boy. Direção: Chan-wook Park. Coreia do Sul: Egg Films, 2003.

ENCONTROS e Desencontros. Direção: Sofia Coppola. EUA: American Zoetrope; Elemental Films, 2003.

ROCKY: um lutador. Direção: John Avildsen. EUA: Chartoff-Winkler Productions, 1976.

O TOURO indomável. Direção: Martin Scorsese. EUA: Chartoff-Winkler Productions, 1980.

ANEXOS

1

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Loja de brinquedos
1	4	Desc. Plano	Conjunto

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	João se agacha e busca uma arma de brinquedo
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Arma de brinquedo	

3

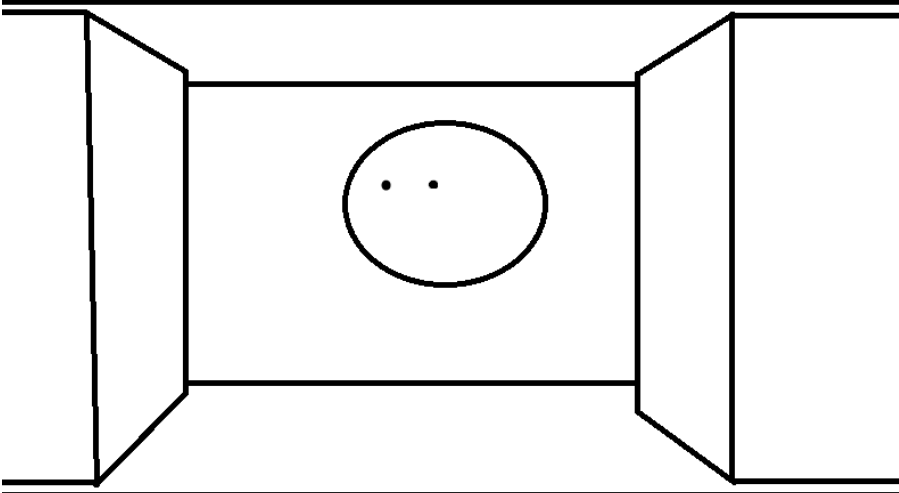
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Loja de brinquedos
1	2	Desc. Plano	Médio

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	João esfrega a cabeça
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
	4	

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

2

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Loja de brinquedos
1	3	Desc. Plano	Plano próximo por entre a prateleira

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	João procura um presente e olha para baixo
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

4

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Loja de brinquedos
1	6	Desc. Plano	Plano Contra-Plongée de João com os dois bonecos

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 Atendente	1 - João cutuca o atendente e fala. Corta.
	2	2 - João desliga o telefone e olha um tempo para o brinquedo... continua até o final da cena.
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cadeira do Atendente	1 - "Rapaz, vem cá: esses são da mesma coleção. Por que tem preços diferentes?" 2 - "Eles vem com peças pequenas?" – e todos os diálogos até o fim da cena
Palavras cruzadas	
Dois bonecos	

5

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Loja de brinquedos
1	9	Desc. Plano	Levemente contra-longee de João, leve Over the Shoulder de Maria

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 Atendente	<p>Começa com a fala do atendente: “Maria, o moço quer saber porquê o preço é diferente...” Termina quando Maria vai embora.</p>	
	2 João		
	3 Maria		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cadeira do Atendente	<p>Todo o diálogo a partir do momento que Maria chega</p>
Palavras cruzadas	
Dois bonecos	

6


Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Loja de brinquedos
1	11	Desc. Plano	Plano próximo de João – contra plongee

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	Contexto: sucede a fala: “Sim, mas são da mesma coleção”
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
	4	

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Dois bonecos	•Sim, mas são da mesma coleção

7

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Loja de brinquedos
1	12	Desc. Plano	Plano médio de João entre Maria e o atendente

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João	Contexto: Maria fala: "Esse mais caro é o mocinho..." João olha pra Maria sem acreditar na resposta.	
	2 Atendente		
	3 Maria		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Dois bonecos	•Esse mais caro é o mocinho...
Palavras cruzadas	
Cadeira do atendente	

8

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Loja de brinquedos
1	1	Desc. Plano	Plano Geral de fora da loja

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	João anda pela loja
	2 Atendente?	
	3	
	4	
	5	
	6	
Extras / Figuração		
	1	
	2	
	3	
	4	

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

9

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Loja de brinquedos
1	13	Desc. Plano	Plano Geral de fora da loja

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	
	2 Atendente	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
	4	

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

10

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Loja de brinquedos
1	8	Desc. Plano	João e o atendente fazem as bordas do plano americano de Maria

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 Atendente	Maria se aproxima. Cena até Maria ir embora.
	2 João	
	3 Maria	
	4	Lembrar: Maria toma os bonecos após a fala de João: "Sim, mas são da mesma coleção".
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cadeira do Atendente	Todo o diálogo até Maria ir embora
Palavras cruzadas	
Dois bonecos	

11

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Loja de brinquedos
1	5	Desc. Plano	Plano Plongée do atendente

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 Atendente	Atendente joga palavras cruzadas e é cutucado por João	
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cadeira do Atendente	
Palavras cruzadas	

ÚRSULA TEM SEMPRE RAZÃO

Decupagem DIA #1

Diretor
Akira Martins



12

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Loja de brinquedos
1	7	Desc. Plano	Contra plano do 6 - Leve Plongée

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 Atendente	Cena inteira
	2	Marcas posição final de Maria p/ ficar em O.S.
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cadeira do Atendente	Diálogo inteiro
Palavras cruzadas	
Dois bonecos	
Celular do João	

13

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Loja de brinquedos
1	10	Desc. Plano	Close do atendente

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 Atendente		
	2		
	3		
	4		
	5	Fala do atendente: <i>18 reais.</i>	
	6	Corta.	
	Extras / Figuração		Fala do atendente: <i>Não é 20 reais mais caro, é 18.</i>
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cadeira do Atendente	
	•18 reais
	•Não é 20 reais mais caro, é 18.

14

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Loja de brinquedos
1	14	Desc. Plano	Plano médio de Atendente entre Maria e João

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 Atendente	<p>Contexto: Maria fala: “Esse mais caro é o mocinho...” Atendente olha p/ João e Maria se encarando com as palavras cruzadas na mão.</p>	
	2 João		
	3 Maria		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Dois bonecos	<p>•“Esse mais caro é o mocinho...”</p>
Palavras cruzadas	
Cadeira do atendente	

15

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Loja de brinquedos
1	15	Desc. Plano	Plano conjunto de João e atendente

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 Atendente	<p>Contexto: Maria fala: "Esse mais caro é o mocinho..." Atendente olha p/ João e Maria se encarando com as palavras cruzadas na mão.</p>	
	2 João		
	3 Maria		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Dois bonecos	<p>•"Esse mais caro é o mocinho..."</p>
Palavras cruzadas	
Cadeira do atendente	

ÚRSULA TEM SEMPRE RAZÃO

Decupagem DIA #2

Diretor
Akira Martins



1

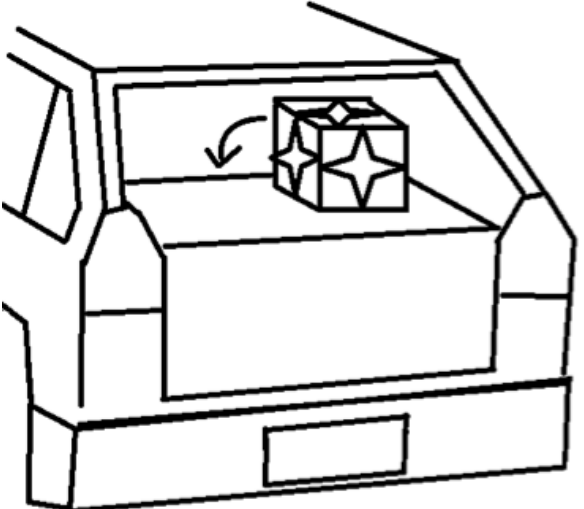
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Garagem
7	1	Desc. Plano	Plano Geral de João - Plano próxima

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	João caminha em direção ao carro e abre o porta malas.
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
“Defunto”	
Carro	
Presente	

2

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Garagem
7	2	Desc. Plano	Plano Geral do carro

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	João abre o porta malas, o brinquedo cai e ele arruma o brinquedo.
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
“Defunto”	
Carro	
Presente	

3

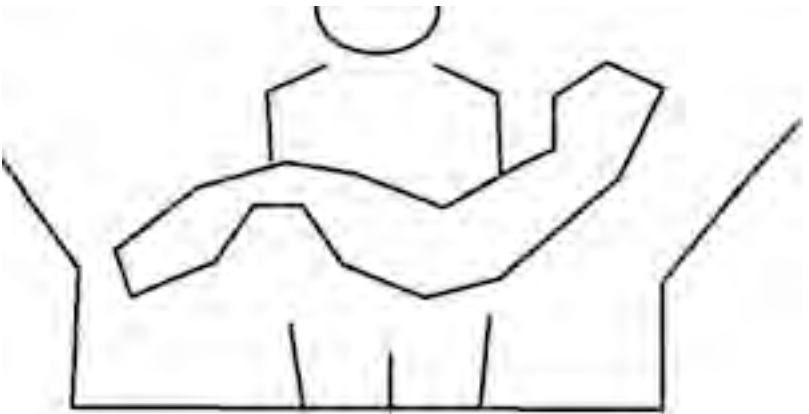
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Garagem
7	3	Desc. Plano	Plano lateral do carro - lado do motorista

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	João coloca o presente no banco do carona e arruma o cinto.
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
“Defunto”	
Carro	
Presente	

4

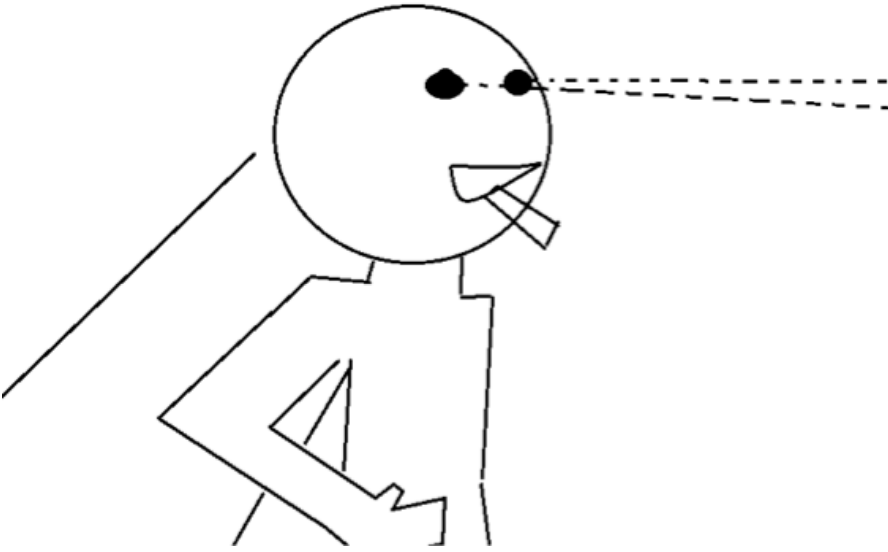
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Garagem
7	4	Desc. Plano	Plano de dentro do porta malas.

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	João joga o corpo dentro do porta malas, o corpo "resiste" mas João coloca de volta.
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
"Defunto"	
Carro	

5

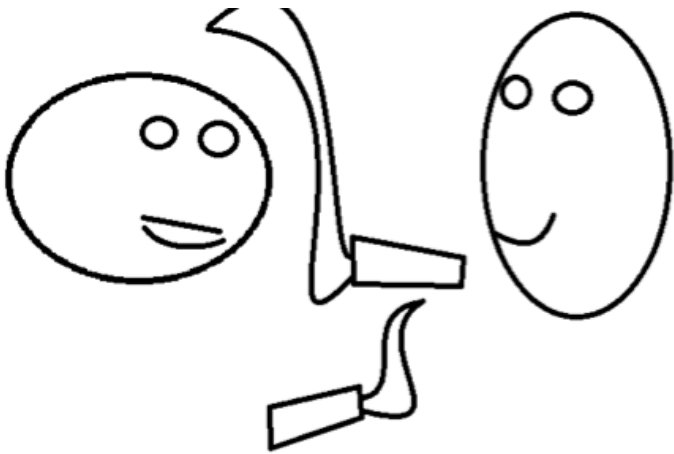
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Sacada
3	2	Desc. Plano	Plano médio de João encostado no parapeito

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6	João olha atentamente em direção à festa.	
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarro	

6

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Sacada
12	2	Desc. Plano	Plano médio

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João	Diálogo todo	
	2 Rosana		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarro	

7

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Sacada
12	4/5	Desc. Plano	Plano médio

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João	A definir. Plano e contra plano	
	2 Rosana		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarro	

ÚRSULA TEM SEMPRE RAZÃO

Decupagem DIA #2

Diretor
Akira Martins



8


Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Sacada
12	6/7	Desc. Plano	Plano médio

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João	A definir. Plano e contra plano	
	2 Rosana		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarro	

9

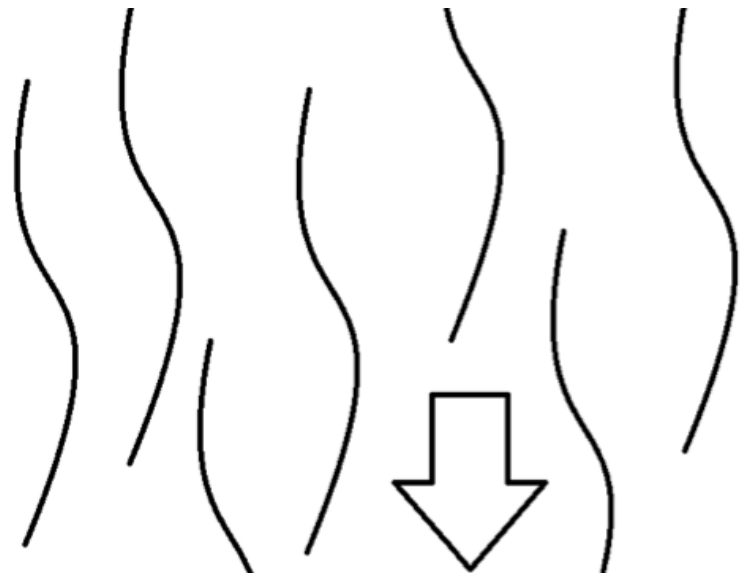
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Sacada
12	3	Desc. Plano	Plano fechado de João – leve contra plongee

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João	Apenas a fala dita no quadro	
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarro	Teu marido tá aqui?

10

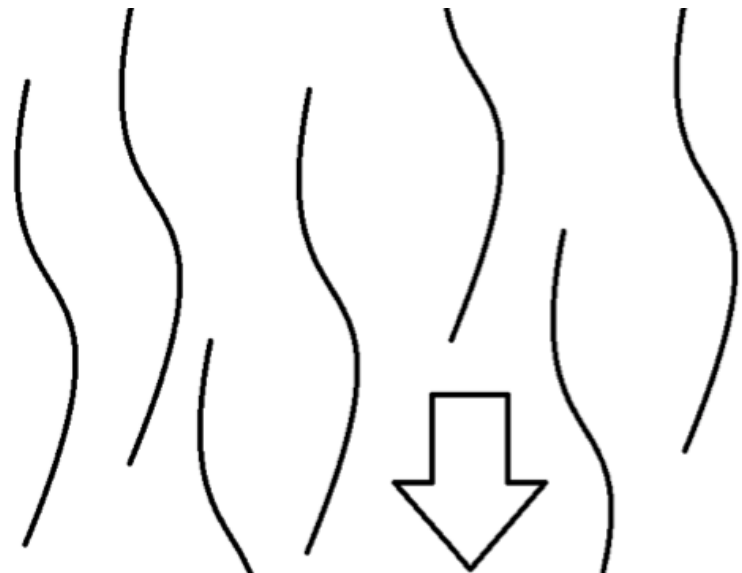
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Sacada
12	1	Desc. Plano	Plano detalhe com Pan da fumaça do cigarro

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João	João dá uma tragada no cigarro	
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarro	

11

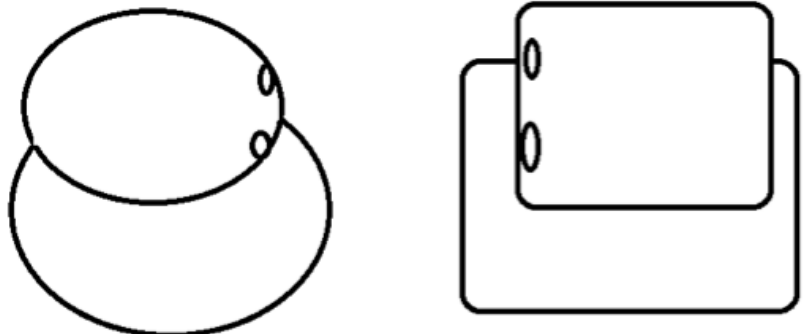
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Sacada
12	INSERT	Desc. Plano	Plano detalhe da fumaça do cigarro

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1	Fumaça dançando no céu	
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarro	

1

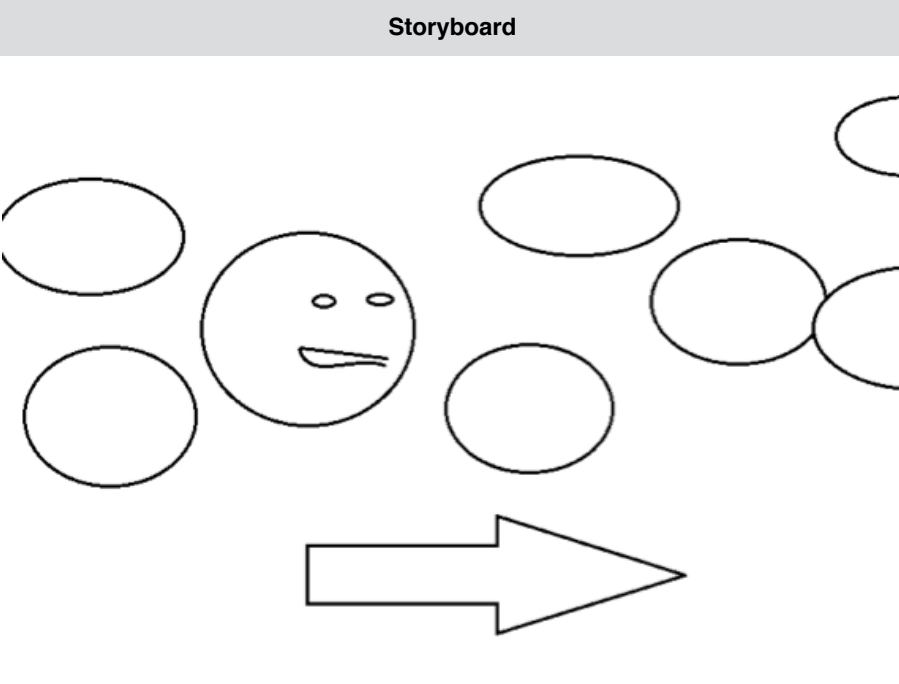
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Festa
11	1	Desc. Plano	Plano plongeé de Silvio e João

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	Diálogo todo entre os dois
	2 Silvio	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

2

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Festa
6	1	Desc. Plano	Plano médio de João andando pela festa

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	João anda pela festa em direção ao bar e desvia o olhar e vê Silvio
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1 Figurantes	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

3

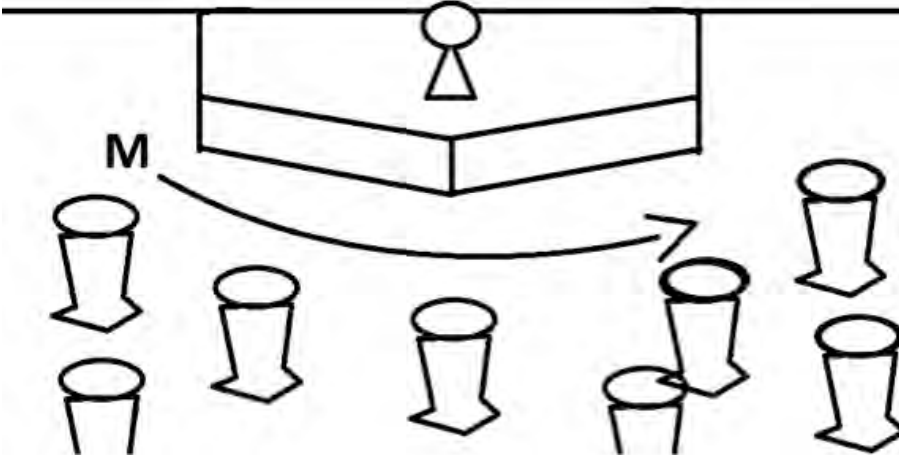
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Festa
6	2	Desc. Plano	Plano americano de Silvio

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João	Silvio cumprimenta João.	
	2 Silvio		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1 Figurantes		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

4

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Festa
3	3	Desc. Plano	Plano Geral

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 Banda	<p>Marcos anda pelos grupos e cumprimenta o pai da Carol Matias.</p>	
	2 Marcos		
	3 Pai da Carol Matias		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		PRATICÁVEL
	1 Figurantes		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Instrumentos banda	

5

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Festa
3	1	Desc. Plano	Plano fechado de vocalista cantando

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 Banda	Banda canta
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Instrumentos banda	

6


Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Festa
10	2	Desc. Plano	Plano médio João e Rosana

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 Rosana	João e Rosana dançam e conversam. Diálogo inteiro.
	2 João	
	3 Silvio	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1 Figurantes	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

7

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Festa
10	1	Desc. Plano	Plano de velhinha em primeiro plano e americano do casal

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 Rosana	Dancem a vontade! A festa é de vocês!	
	2 João		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1 Velhinha		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
	<i>Dancem a vontade! A festa é de vocês!</i>

8

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Festa
6	4	Desc. Plano	Plano conjunto de Velhinha

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1	Ela dança uma música lenta enquanto todos dançam uma música agitada.
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	Velhinha
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

9

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Festa
13	1	Desc. Plano	Plano médio de Sócio

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 Sócio	Plano médio do sócio sentado na mesa do bar.
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1 Velhinha	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
	Velha: "As vezes a resposta pra tudo é o tempo" Sócio: "Com relação ao tempo, 5 letras" "Mas não cabe".

10

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Festa
13	2	Desc. Plano	Plongée Sócio

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 Sócio	Sócio fazendo palavras cruzadas
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1 Referência	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Palavras cruzadas	

11

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Festa
6	3	Desc. Plano	Plano americano de João andando pela festa

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João	<p>João chega no bar, senta e faz a movimentação com o banco. Vê que Rosana riu e fala com ela.</p> <p>Parecido com o plano 1, mas aberto.</p>	
	2 Rosana		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1 Velhinha		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
	João - <i>Engraçado, as vezes a gente não vê o tempo passar e fica dançando a mesma música para sempre.</i>

12

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Festa
6	5	Desc. Plano	Plano americano Rosana no balcão do bar

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 Rosana	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Drink da Rosana (whisky)	
Elementos do bar	

13

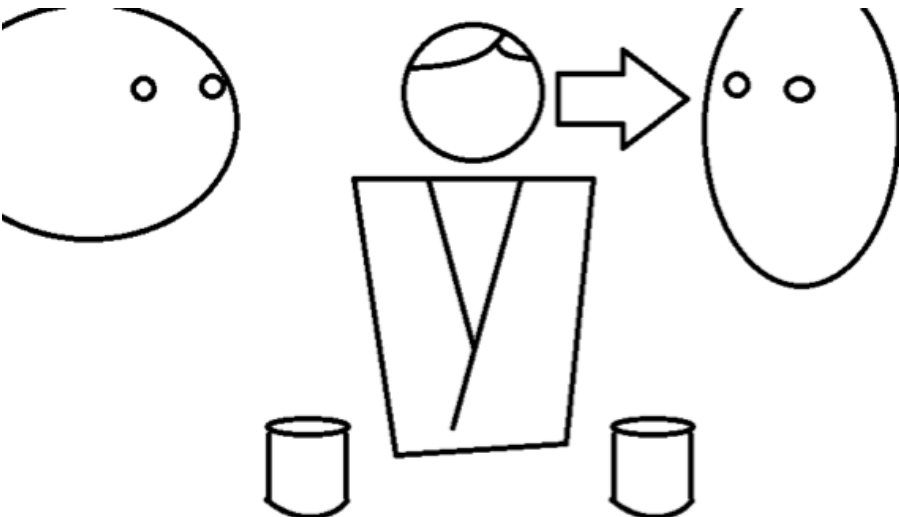
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Festa
6	6	Desc. Plano	Plano médio de João e Rosana TRAVELLING

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 Rosana	<p>Diálogo inteiro após a volta do travelling. TRAVELLING para a bebida e volta ao plano original.</p>	
	2 João		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1 Garçon		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Mudança de cenário na elipse de tempo	
Copos vazios, mudança nos personagens	
Elementos do bar	

14

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Festa
8	3	Desc. Plano	Plano médio de João e Rosana

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 Rosana	Planos 7 da sequência 6 Diálogo inteiro	
	2 João		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1 Garçon		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

15

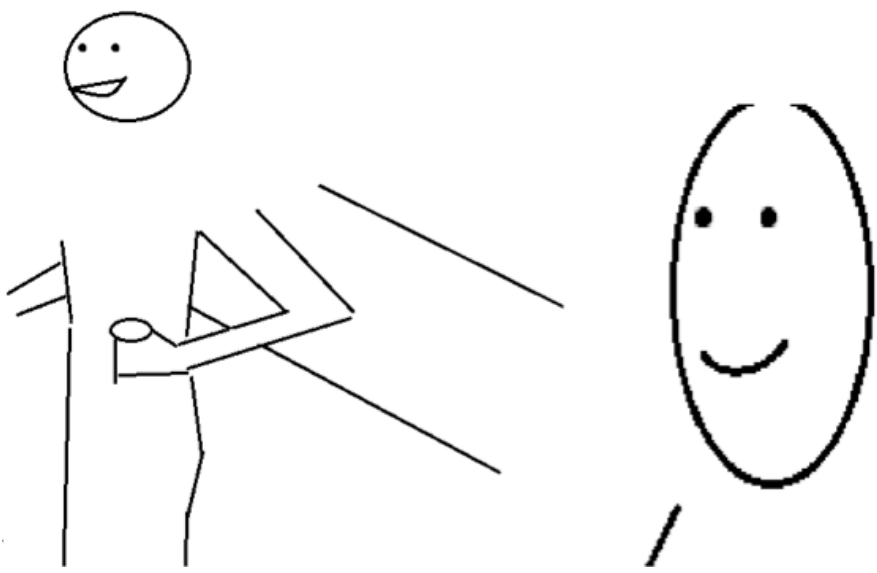
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Festa
8	1	Desc. Plano	Plano americano Rosana no balcão do bar

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 Rosana	Planos 5 da sequência 7 Diálogo inteiro
	2 João	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Drink da Rosana (whisky)	
Elementos do bar	

16

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Festa
8	2	Desc. Plano	Plano americano João com referência da Rosana

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 Rosana	Planos 6 da sequência 6 Diálogo inteiro
	2 João	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

ÚRSULA TEM SEMPRE RAZÃO

Diretor
Akira Martins



Decupagem DIA #4

1

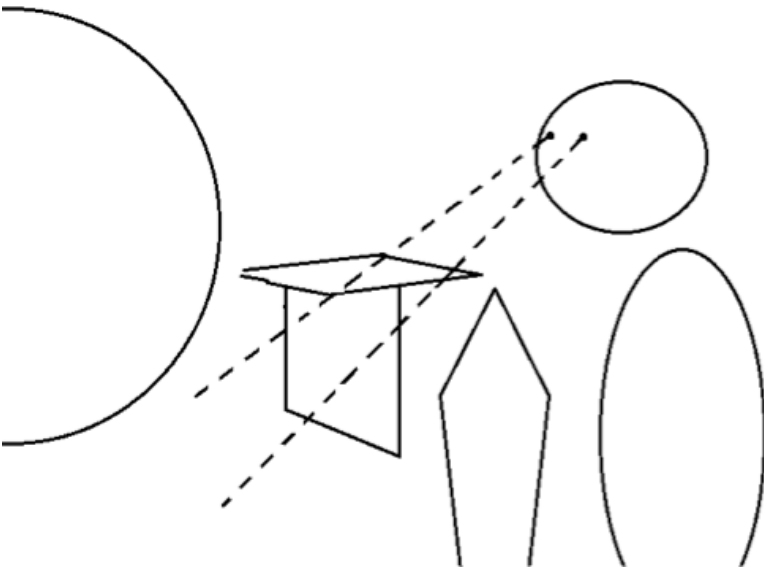
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Banheiro
4	1	Desc. Plano	Plano médio de sócio

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	
	2 Silvio	
	3	
	4	
	5	
	6	Plano conjunto de João e Silvio no mictório. Diálogo inteiro.
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

2

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Banheiro
4	2	Desc. Plano	Plano médio de sócio

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João	Plano médio de Silvio. Plano só existirá se o outro não ficar bom.	
	2 Silvio		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

3

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Quarto - Parte Rosana
16	1	Desc. Plano	Plano conjunto do quarto

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	Filmar cena toda
	2 Rosana	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Colcha	
Efeitos especiais do tiro	

4

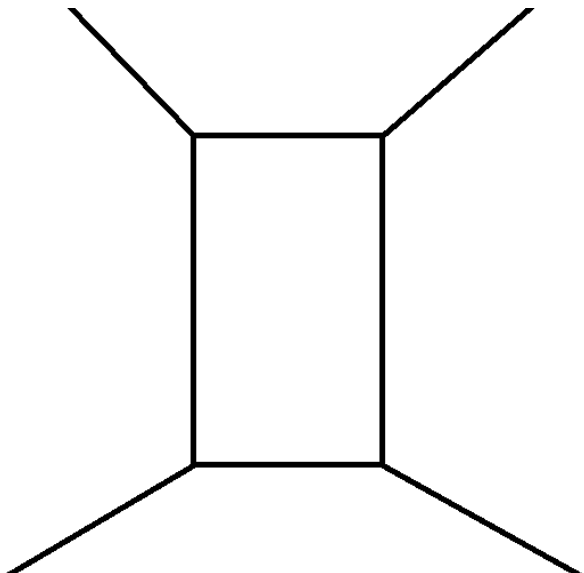
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Quarto - Parte Marcos
9	2	Desc. Plano	Plano conjunto do João

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	João vai ao quarto, pega o tripé e volta. Câmera parada. Perto da porta é preciso ter resquício de luz do projetor.
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarros	
Projetor	
Câmera e tripé	
Papel de instruções	

5

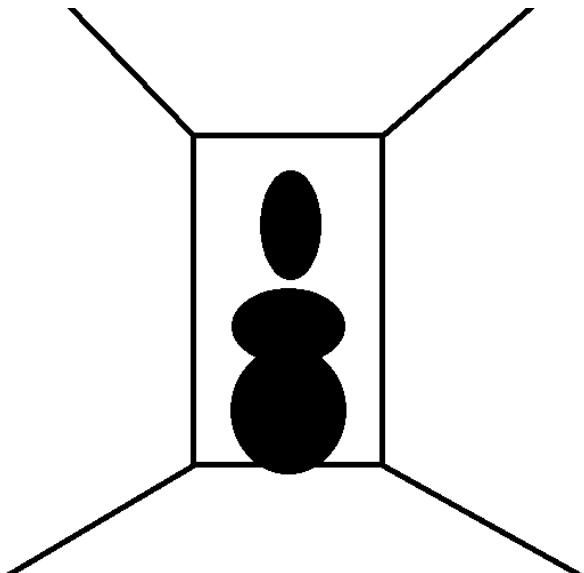
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Corredor
14	1	Desc. Plano	Plano geral do corredor

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1	Plano do corredor com perspectiva
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
	4	

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

6

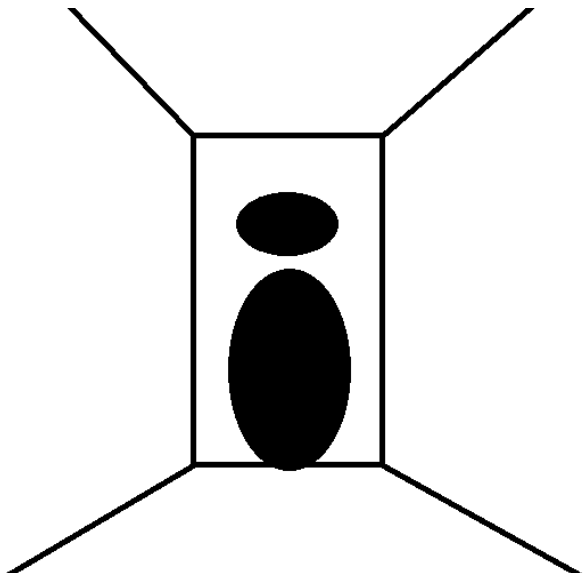
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Corredor
14	2	Desc. Plano	Plano geral do corredor

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 Rosana	Plano do corredor com Rosana passando	
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
	4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

7

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Corredor
14	3	Desc. Plano	Plano geral do corredor

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6	João anda pelo corredor	
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

8

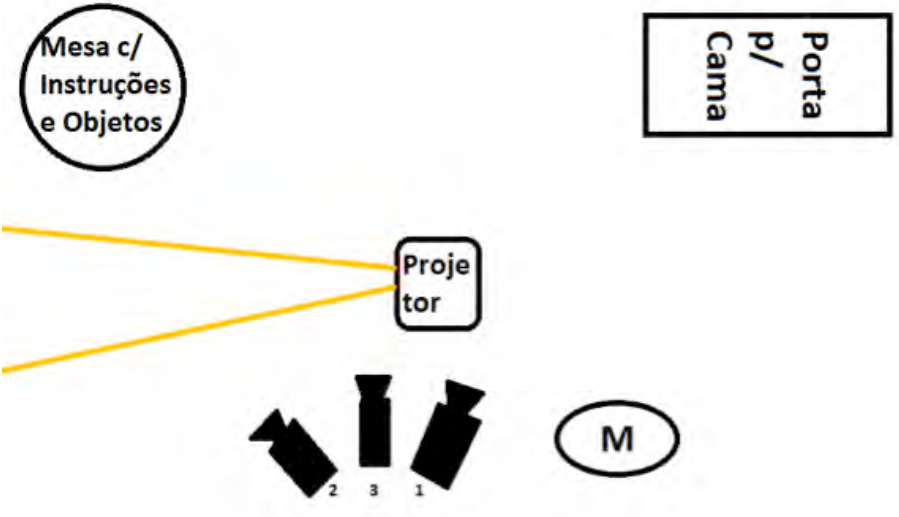
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Corredor
14	4	Desc. Plano	Plano detalhe da maçaneta da porta

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 Rosana	Rosana abrindo a porta
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

9

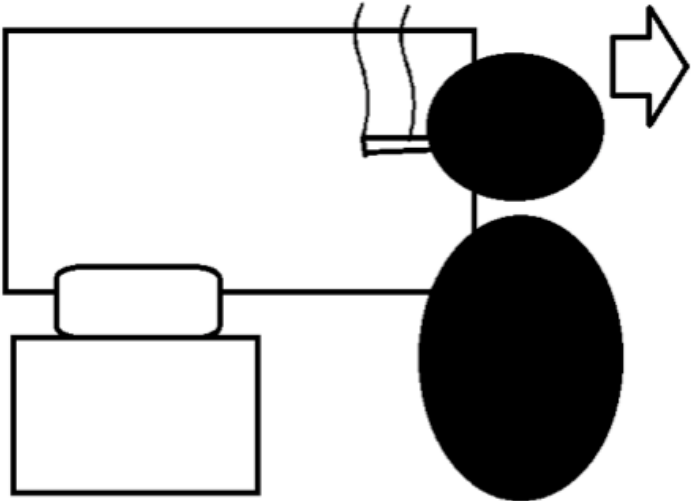
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Quarto - Parte Marcos
5	2	Desc. Plano	Pan do quarto até a mesa

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João	<p>João sairá da porta, chega na mesa, pega o papel de instruções e lê. O Marcos não pode ser revelado!</p>	
	2 Marcos		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Folha de instruções	<p>João: <i>“Desculpa, eu to meio nervoso usando esse negócio...”</i> <i>“Bom é o seguinte. Vou passar algumas fotos que você precisa ver”</i></p>
Projektor	

10

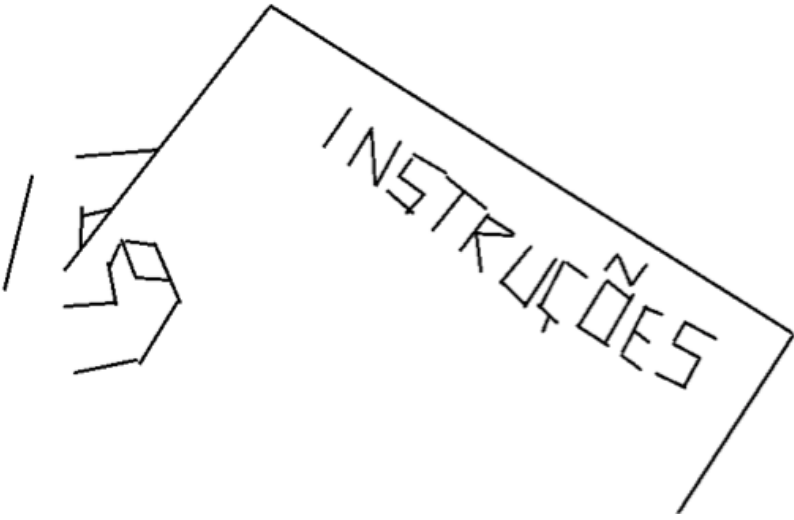
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Quarto - Parte Marcos
9	1	Desc. Plano	Plano médio do João no contraluz

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	João lê o papel de instruções, lembra que tem de fazer algo e vai em direção ao quarto.
	2 Marcos	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarros	
Projetor	
Câmera e tripé	
Papel de instruções	

11

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Quarto - Parte Marcos
5	1	Desc. Plano	Plano detalhe da folha de instruções.

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

O papel estará na mesa e João levantará para ler.

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Folha de instruções	

12


Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Quarto - Parte Marcos
9	3	Desc. Plano	Plano médio de João ao lado do tripé

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	João monta o tripé em frente ao Marcos e faz a cena toda
	2 Marcos	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarros	
Projetor	
Câmera e tripé	
Papel de instruções	

13


Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Quarto - Parte Marcos
9	4	Desc. Plano	Plano plongée do Marcos

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João	<p>João tira o silvertape da boca de Marcos e começa o diálogo. Filmar até o final da cena.</p>	
	2 Marcos		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cadeira	<p>Marcos <i>Quem mandou?</i></p>
Amarras	
Silvertape	

14

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Quarto - Parte Marcos
11	2	Desc. Plano	Plano plongée do Marcos

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	João agora está sentado. Filmar desde o início da cena até a última fala de João: "Não é de fita, é de cartão." E derruba Marcos
	2 Marcos	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cadeira	
Amarras	
Silvertape	

15

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Quarto - Parte Marcos
11	1	Desc. Plano	Plano médio de João ao lado do tripé

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João	João agora está sentado. Filmar desde o início da cena até a última fala: "Posso parar de gravar?"	
	2 Marcos		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarros	
Projetor	
Câmera e tripé	
Papel de instruções	

16

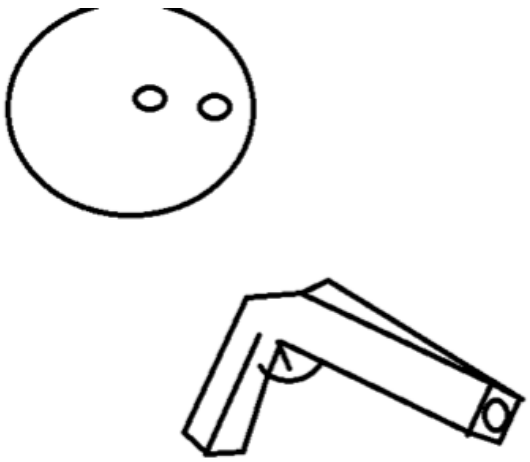
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Quarto - Parte Marcos
11	3	Desc. Plano	Plano plongée do Marcos no chão

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	João derruba Marcos no chão. Filmar até o final do diálogo
	2 Marcos	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cadeira	
Amarras	
Silvertape	
Arma	

17

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Quarto - Parte Marcos
11	4	Desc. Plano	Plano contra-plongée do João

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João	Cena começa a partir do momento que Marcos está no chão.	
	2 Marcos		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cadeira	
Amarras	
Silvertape	
Arma	

ÚRSULA TEM SEMPRE RAZÃO

Diretor
Akira Martins



Decupagem DIA #5

1

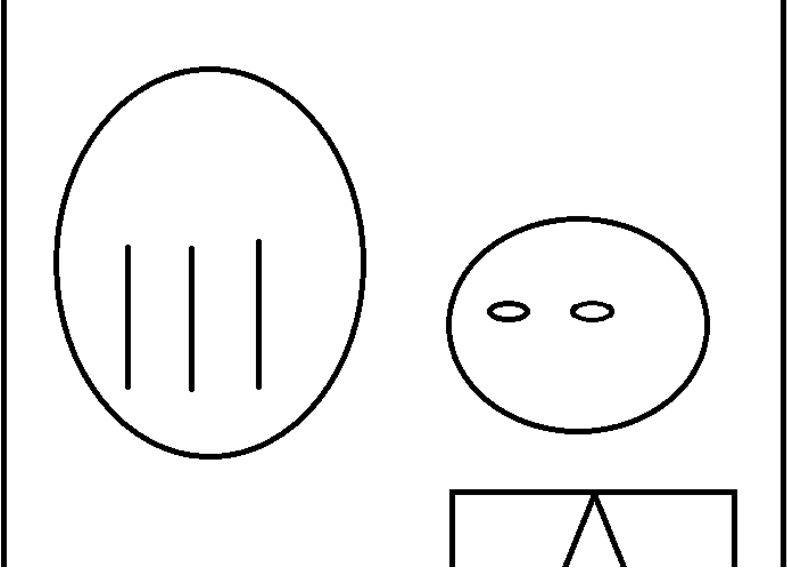
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Casa
17	1	Desc. Plano	Conjunto a Plano americano de João e Marido

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	
	2 Marido	
	3	
	4	
	5	
	6	Filmar cena toda
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Carro	
Presente	

2

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência da Casa
17	2	Desc. Plano	O.S João - Médio Marido

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	Filmar diálogo todo
	2 Marido	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Presente	

ÚRSULA TEM SEMPRE RAZÃO

Decupagem DIA #5

Diretor
Akira Martins



3

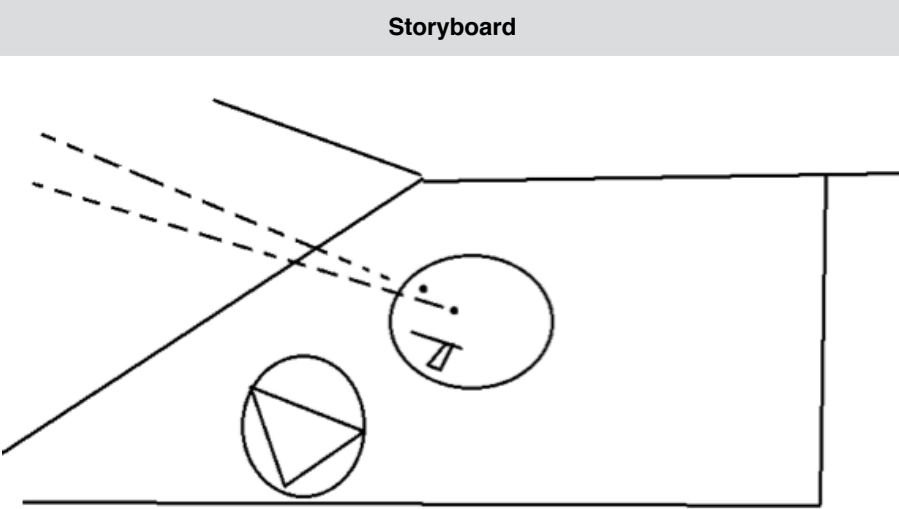
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
2	2	Desc. Plano	Camera car - Plano Medio

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	João dirige sem fumar
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Presente	

4

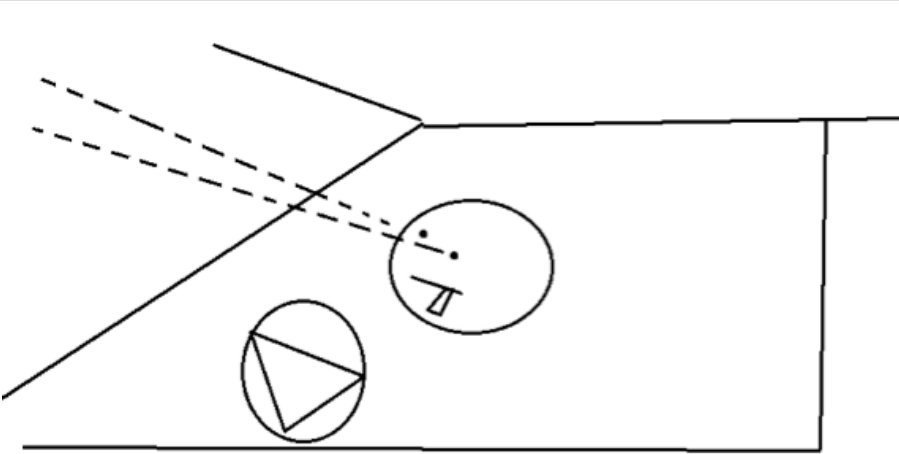
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
2	6	Desc. Plano	Câmera car lateral

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		João olha o sinal ficar amarelo. Planos 6, 9 e 11 são iguais
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
	4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Presente	

5

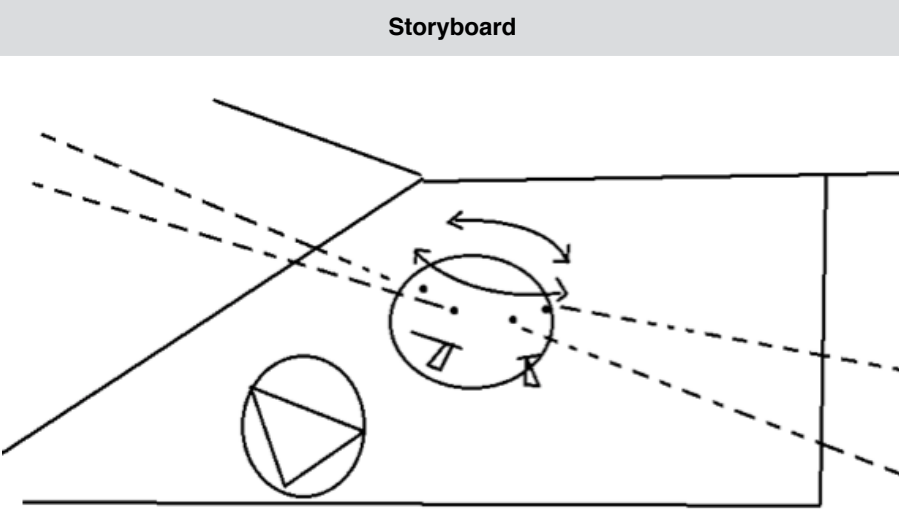
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
2	9	Desc. Plano	Câmera car lateral

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		João olha se dá tempo de passar no sinal. Planos 6, 9 e 11 são iguais
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
	4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Presente	

6

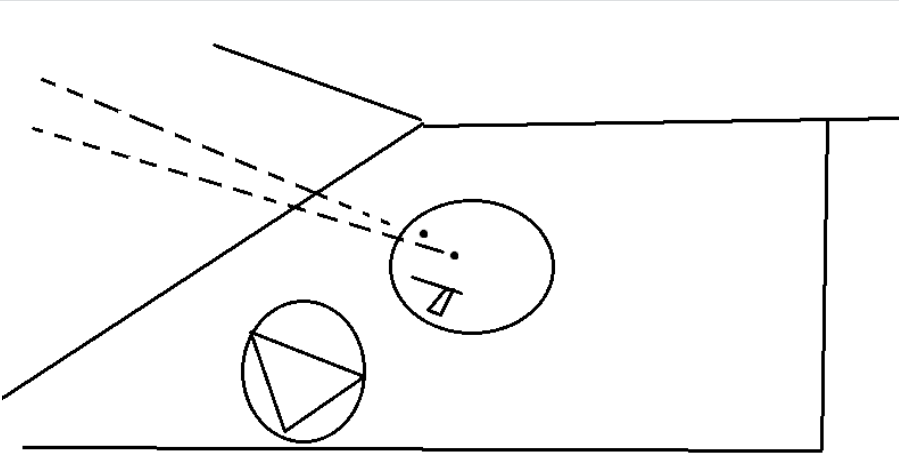
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
2	11	Desc. Plano	Câmera car lateral

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	<p>João já irá ter freado e fica preocupado. Olha para trás. Planos 6, 9 e 11 são iguais</p>
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
	4	

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Presente	

7

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
18	3	Desc. Plano	Leve Plongée Fechado - Câmera car

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	João dirige, freia e dá rê Referência do sinal no vidro
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarro Presente	

ÚRSULA TEM SEMPRE RAZÃO

Decupagem DIA #5

Diretor
Akira Martins



8

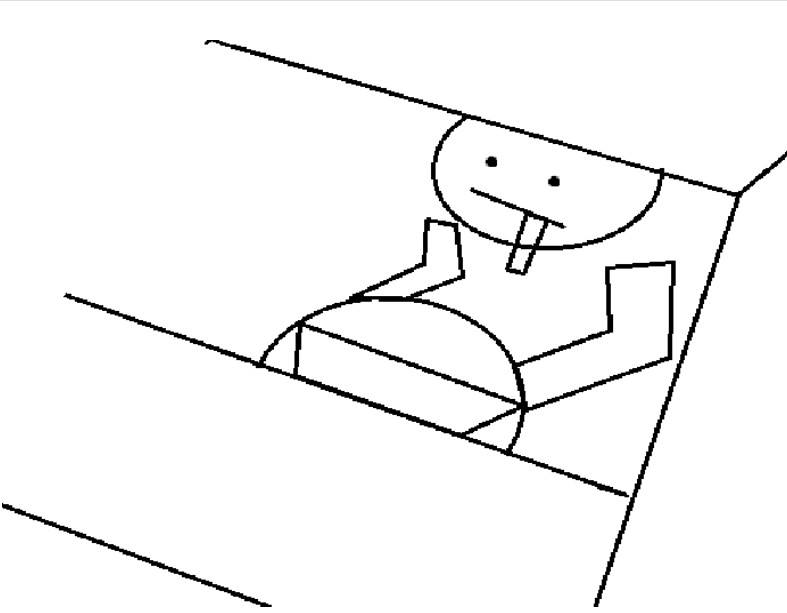
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
2	1	Desc. Plano	Leve Plongée - Câmera Car

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	João dirige
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarro Presente	

9

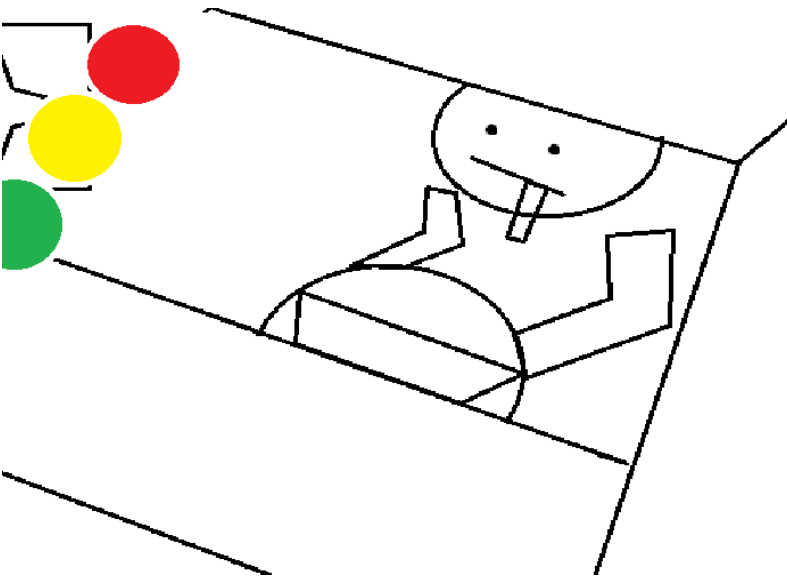
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
18	1	Desc. Plano	Leve Plongée Fechado - Câmera Car

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6	João dirige	
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarro Presente	

10

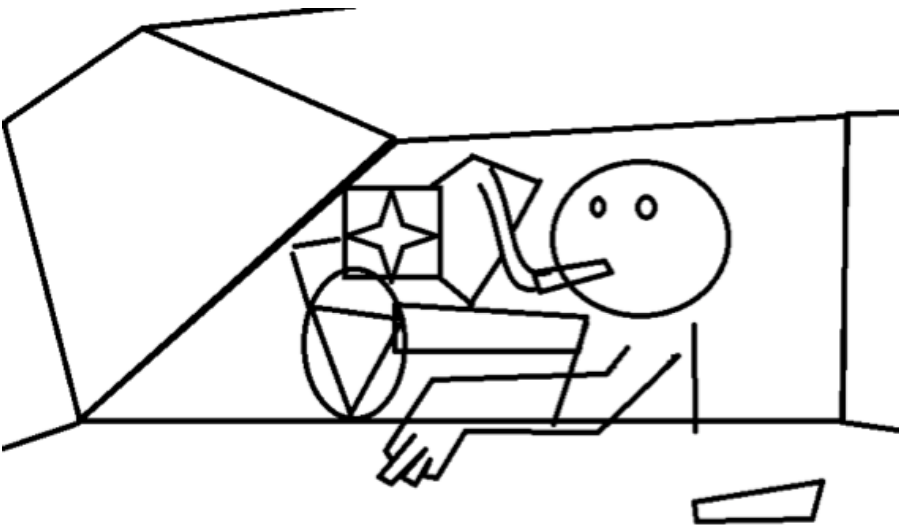
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
18	5	Desc. Plano	Leve Plongée Fechado - Câmera na mão

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	João dirige Referência do sinal no vidro
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarro Presente	

11

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
15	1	Desc. Plano	Plano médio do carro - tripé

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	João coloca cigarro na boca mas não acende
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarro	
Presente	

12

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
15	2	Desc. Plano	Detalhe mão com cigarro - Tripé

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	João olha para o cigarro e joga fora
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
	4	

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Cigarro	

13

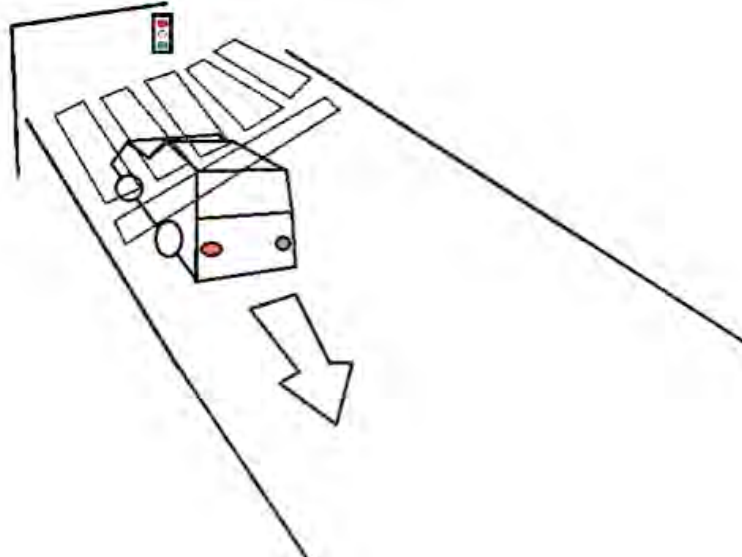
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
2	4	Desc. Plano	Plongee do carro no sinal - Praticável

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	Plongee do carro andando em direção ao sinal enquanto ele fica amarelo. Contar o tempo em que o sinal fica no verde para poder fazer a ação no sinal amarelo.
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

14

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
2	10	Desc. Plano	Plongée do carro - Praticável

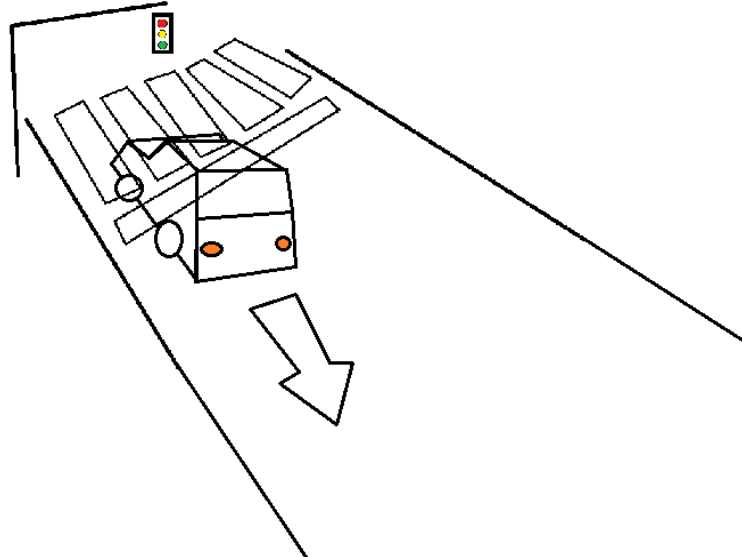
Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Carro de João avança o sinal vermelho e freia. Depois, dá uma ré.

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

15

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
18	4	Desc. Plano	Plongée do carro - Praticável (outra rua - voltando)

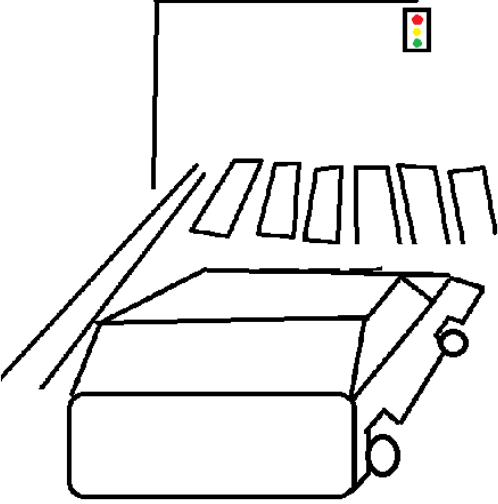
Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Carro de João avança o sinal vermelho da rê e volta

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

16

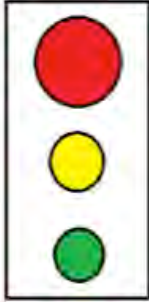
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
18	2	Desc. Plano	Câmera baixa

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6	Carro de João em direção ao sinal	
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

17

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
2	5	Desc. Plano	Detalhe do sinal

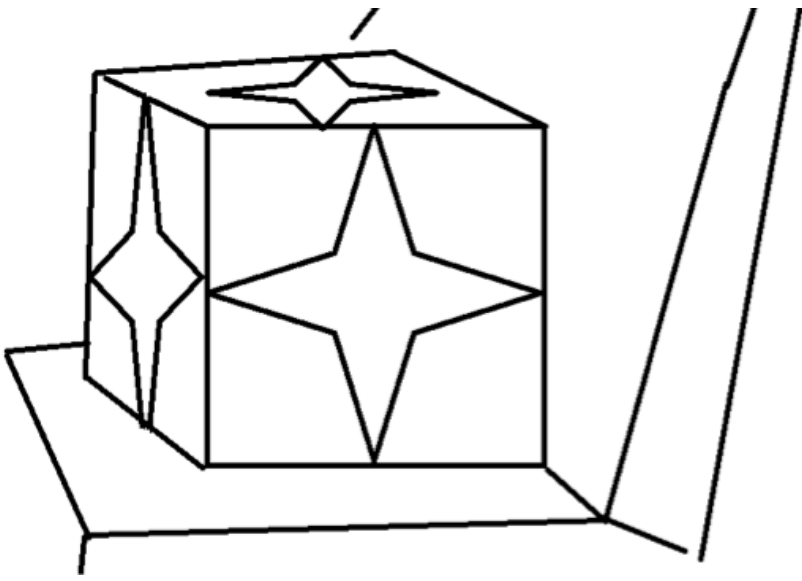
Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Detalhe do sinal ficando amarelo.

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

18

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
2	3	Desc. Plano	Plano fechado presente

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Detalhe do presente amarrado pelo cinto

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons
Presente	

19

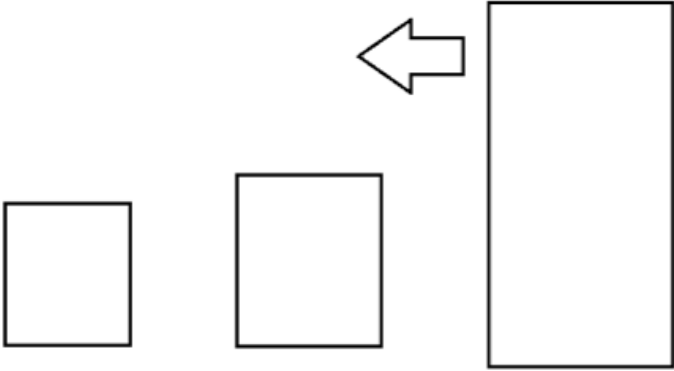
Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
2	7	Desc. Plano	Detalhe da marcha

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações	
	1 João	Detalhe da redução de marcha.	
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	Extras / Figuração		
	1		
	2		
	3		
4			

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

20

Seq	Plano	Desc. Seq.	Sequência do Carro
2	8	Desc. Plano	Detalhe dos pedais

Storyboard	Personagens	Movimentos e ações
	1 João	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	João pisando e reduzindo.
	Extras / Figuração	
	1	
	2	
	3	
4		

Cenário e Objetos de Arte	Diálogos e sons

Úrsula tem sempre razão

Por

Elias Guerra

INT. DIA - LOJA DE BRINQUEDOS

João (30 e poucos anos) anda pela sessão de brinquedos de garoto. Bonecos de heróis, armas de policial. Ele pega uma pistola de brinquedo. Pensa um pouco. Coloca de novo no lugar.

João mostra dois bonecos para um atendente (20 e poucos anos) completamente desinteressado, que está fazendo cruzadinha e conversa sem olhar nos olhos.

JOÃO

Rapaz, vem cá. Esses são da mesma coleção. Por que têm preços diferentes?

ATENDENTE 1

(gritando para outra pessoa)
Maria! Vem cá.

Uma atendente mulher se aproxima.

ATENDENTE 1

Maria, o moço quer saber porque é diferente o preço.

MARIA

São dois bonecos diferentes.

JOÃO

Sim, eu to vendo que são diferentes, mas são da mesma coleção. Porque esse aqui é 20 reais mais caro que esse?

ATENDENTE 1

18 reais.

JOÃO

Que?

ATENDENTE 1

(apontando para o preço na embalagem)
Não é 20 reais mais caro. É 18.

João ignora o atendente e continua esperando uma reação de Maria. Há um pequeno silêncio e uma troca de olhares entre João e Maria.

MARIA

O preço é diferente porque são dois bonecos diferentes.

JOÃO

Sim, mas são da mesma coleção!

(CONTINUA...)

Eles ficam um tempo olhando para os bonecos. Maria pega as embalagens e mostra para João.

MARIA

Aqui ó. Esse mais caro é o mocinho. O mais barato é o vilão.

João olha para ela sem acreditar. Maria dá de ombros.

MARIA

Eu só marco as etiquetas senhor.

JOÃO

(interrompendo)

Tá bom, tá bom. Brigado Maria.

A mulher sai. O primeiro atendente fica olhando para João com cara de paisagem. Eles se olham. O telefone de João toca. O atendente volta para a sua revista. Ele balbucia baixinho a questão da cruzadinha.

ATENDENTE 1

Que tem relação com o passado, 5 letras...

JOÃO

(atendendo o telefone)

Alô... Certo... Hoje a noite?... Hotel San Marco? Ok.

João desliga o telefone. Olha um tempo para o brinquedo.

JOÃO

Eles vêm com peças muito pequenas?

ATENDENTE 1

(sem olhar para João)

Deve estar escrito na embalagem.

JOÃO

Será que uma criança de 8 anos vai gostar de um boneco desses?

ATENDENTE 1

Vê na embalagem. Eles colocam a idade indicada...

JOÃO

(sem olhar para o atendente, resmungando)

Não sei pra que serve... tá tudo na embalagem...

ATENDENTE 1

O que, senhor?

JOÃO
Vou levar esse aqui.

ATENDENTE 1
O vilão, senhor?

JOÃO
O mais barato.

João pega o boneco do vilão e entrega para o atendente. Eles ficam se olhando. O atendente olha para o boneco e entrega de volta para João.

ATENDENTE 1
(apontando)
O caixa é ali.

EXT. NOITE - RUA

João dirige um carro. No banco do carona há um presente bem protegido pelo cinto de segurança.

Ao longe um semáforo verde ficando amarelo. João muda a marcha. Acelera. Está apreensivo, chegando perto do sinal, acaba freando em cima. O sinal fica vermelho.

João parou o carro na faixa de pedestres. Olha para os lados procurando alguém. A rua está vazia.

Sem coragem de avançar, ele dá uma ré e ajeita o carro.

INT. NOITE - FESTA NO SAGUÃO DO HOTEL

Várias pessoas com traje social bem alinhado conversam em grupos diferentes. Todos sorriem e se divertem. Ao fundo uma música ambiente do estilo jazz.

Marcos (50 e poucos anos) reveza entre os grupos, gesticulando bastante, falando, bebendo e rindo. Todos balançam a cabeça enquanto ele fala. Quando ele ri, todos do grupo riem também.

EXT. NOITE - SACADA DO HOTEL

João está na sacada do hotel. Ele veste um terno preto simples, um pouco desajustado para seu tamanho. João observa o ambiente lá fora. Acende um cigarro e dá uma tragada profunda, depois olha para a festa. Seu olhar persegue as pessoas que passam.

INT. NOITE - BANHEIRO DA FESTA

Há 5 mictórios na parede do banheiro. Há um homem de terno posicionado em frente ao último mictório, fingindo que mijá.

João entra no banheiro devagar. Olha para os lados. Vê o homem no mictório, eles trocam olhares rápidos. João se aproxima, fica no mictório ao lado dele, também fingindo que mijá.

Os dois ficam parados um do lado do outro por um tempo. Eles se olham um pouco constrangidos. O homem (Silvio) fala de forma séria.

SILVIO

Com licença... dá pra... afastar um pouco?

JOÃO

mas...

há um silêncio. Os dois ficam se olhando.

JOÃO

ocê nem tá... fazendo nada...

SILVIO

Eu sei. Mas dá pra afastar? Tá... me incomodando.

João pula um mictório. Eles começam o diálogo sem se olharem. Olham para baixo, como se mijassem.

SILVIO

Então. O serviço é aqui na festa.

JOÃO

No meio de todo mundo?

SILVIO

Não. (ele tira uma chave do bolso) Nesse quarto.

João vai pegar a chave, mas para. Olha para Silvio.

JOÃO

(com ironia)

Você... lavou a mão?

Silvio coloca a chave na mão dele. João dá uma risadinha. Antes de fechar a porta, Silvio fala sem olhar para João.

SILVIO

As informações que você precisa e metade do pagamento estão no armário do quarto. A outra metade

(MAIS...)

(CONTINUA...)

SILVIO (...cont.)
entra na sua conta, quando o
serviço estiver feito.

INT. NOITE - QUARTO DO HOTEL

João pega em uma mesa no quarto um papel com instruções.

João coloca luvas calmamente. Ele olha para um papel escrito "INSTRUÇÕES".

João liga o projetor localizado no centro do quarto, mas o aparelho não funciona. João parece impaciente. Ele tenta ajeitar alguma coisa, aperta alguns botões.

João olha para o lado falando para alguém que está ali com ele.

JOÃO
Desculpa, eu to meio nervoso. É
minha primeira vez usando esse
negócio. Você sabe como funciona
isso aqui?

João consegue fazer funcionar e dá um suspiro aliviado.

JOÃO
Bom, é o seguinte. Aí vão passar
algumas fotos que você precisa
ver. Desculpa, essas formalidades
estão no contrato. Eu programei
pra passar as fotos a cada 10
segundos, vou pegar uma bebida
ali no frigobar... quando acabar
eu volto pra desligar, certo?

INT. NOITE - FESTA NO SAGUÃO DO HOTEL

João caminha pelo saguão olhando as pessoas que conversam. Ele troca olhares com Silvio, que está encostado em um canto da sala.

João sai do meio da multidão e chega até o balcão do bar. Pede uma cerveja.

A trilha da festa muda para uma música um pouco mais agitada. João observa uma senhora idosa dançando, como se estivessem em câmera lenta. Ele ri contido. Olhando para o lado percebe uma mulher, que também está rindo da velha.

João se aproxima educadamente e pede pra sentar. Os dois ficam um tempo só olhando para a velhinha.

(CONTINUA...)

JOÃO

Engraçado, às vezes a gente não vê o tempo passar e fica parado dançando a mesma música pra sempre.

A mulher (Rosana) sorri e vira-se para João, dando mais atenção.

o garçom serve dois whiskeys e leva até os dois.

JOÃO

(como quem continua uma conversa)

Bom, é isso... Eu sou casado, amo minha mulher... mas acho que ela cansou, sabe? Hoje é aniversário do meu filho e eu ainda nem voltei pra casa... eu acho que ela vai pedir divórcio...

ROSANA

Hum, e por que você tá aqui e não tá em casa?

JOÃO

Tô a trabalho.

ROSANA

Assessor, segurança?

JOÃO

Matador.

EXT. NOITE - ESTACIONAMENTO

João carrega um corpo embalado em um saco preto até o carro. Há um presente apoiado na "tampa" do porta-malas, quando João abre o porta-malas, o presente cai desajeitadamente no banco de trás.

João corre com certo desespero, pega o presente e coloca no banco da frente, passa o cinto e volta para o porta-malas.

João pega o saco plástico preto grande (com um cadáver dentro) e coloca no porta-malas.

INT. NOITE - BALCÃO DO BAR NA FESTA

ROSANA

Deve ser por isso que sua mulher quer se separar...

Há um silêncio aparentemente constrangedor.

(CONTINUA...)

ROSANA

Sim, porque... Você provavelmente não tem carteira assinada, nem horário fixo... deve trabalhar muito à noite, feriado, final de semana...

João fica um tempo contemplando Rosana em tom paternal.

JOÃO

(em tom de piada)
Você fala igualzinho a Úrsula.
Mas tem razão. A Úrsula tem sempre razão.

ROSANA

Então esse é o motivo do divórcio?

JOÃO

Na verdade... acho que é por conta do cigarro.

A mulher compreende e ambos se olham conformados.

INT. NOITE - QUARTO DO HOTEL

A sala escura e um slide com uma foto comprometedor de Marcos com uma mulher não identificada. Há uma fumaça de cigarro passando na frente do slide.

A luz se acente, o slide e o cigarro são apagados.

João lê as instruções, vai até o outro cômodo da casa e busca uma câmera e um tripé

João vira-se para Marcos, que está amarrado em uma cadeira, com uma fita silvertape na boca, suando frio e olhando para os lados, assustado.

João dá um suspiro longo enquanto lê sua ficha de instruções. ele coloca uma câmera filmadora barada apontada para Marcos.

JOÃO

Você tem o direito de falar o que quiser agora.

Ele tira a fita da boca de Marcos. A vítima dá uma respirada profunda.

MARCOS

Quem mandou?

JOÃO

Ah, isso eu não posso dizer.

MARCOS

Foi minha mulher? Foi meu sócio?

João pensa um pouco.

JOÃO

Como é seu sócio?

MARCOS

Judeu.

JOÃO

(ironico)

Na verdade eu não sei quem foi...
só tava querendo quebrar o gelo.
Mas eu não entro em contato com o
cliente, me desculpa.

INT. NOITE - FESTA NO SAGUÃO DO HOTEL

Rosana e João dançam ao lado da velha.

ROSANA

Quantos anos tem seu filho?

JOÃO

oito.

ROSANA

Que bonitinho! Qual o nome dele?

JOÃO

Carlos. Foi a Úrsula que
escolheu.(pausa) E ela tem razão,
é um bom nome. Sabe, a gente se
dá muito bem, ele diz que quer
ser como eu quando crescer, mas
eu quero alguma coisa melhor pra
ele. Um trabalho fixo, que pague
melhor.

ROSANA

E o cigarro?

JOÃO

Não, ele não fuma ainda.

ROSANA

(rindo)

Sim, isso eu sei, mas como ele vê
isso ai...

(CONTINUA...)

João ri. Os dois se olham de forma ligeiramente sedutora. Silvio chega de surpresa ao lado de João e gentilmente o chama num canto.

Silvio muito sério olha profundamente para João. Este está descontraído.

SILVIO

Cara, que você tá fazendo? Eu tenho um horário, sabia? Minha mulher ta me esperando em casa.

João fica sério de repente.

JOÃO

Você cuida do seu trabalho, eu cuido do meu. Ninguém mete a família no meio, ok? Considere a minha parte feita. Relaxa e dança.

Silvio caminha indo embora, olhando tensa e fixamente nos olhos de João.

INT. NOITE - QUARTO DO HOTEL

João sentado de frente para Marcos.

JOÃO

E então, quer fazer algum discurso de despedida? Ouvi falar que você é bom de discurso.

Marcos entra em desespero e começa a implorar pela vida.

MARCOS

Você não pode fazer isso! Pelo amor de Deus, eu pago o dobro do que te pagaram...

João interrompe colocando a mão na frente de Marcos.

JOÃO

Posso parar de gravar?

João vai preparando o revólver enquanto conversa. Ele coloca uma bala só.

MARCOS

Pelo amor de Deus, meu amigo, sua voz tá gravada ai na fita...

JOÃO

Não é de fita, é de cartão.

MARCOS

De qualquer forma, meu amigo, tá tudo gravado! Você vai se comprometer...

JOÃO

Depois eu edito esse vídeo aí. O cliente não quer o material bruto, só a parte que interessa. Normalmente quando pedem vídeo, querem alguma coisa entre 2 e 3 minutos... mais do que isso ninguém assiste...

MARCOS

Mas um tiro agora vai fazer barulho, vai ser um problemão pra você!

João aponta a arma para a cabeça dele. Mira.

JOÃO

Fica tranquilo, você faz a sua parte, eu faço a minha.

João olha para o papel das instruções uma última vez e lê uma frase de impacto: "Você teve sua chance, mas deixou passar. O tempo não volta." João lê a frase apreensivamente, tentando acertar o texto, olhando para Marcos e para o papel ao mesmo tempo. Fala a frase algumas vezes até que acerta o tom.

JOÃO

"Você teve sua chance, mas deixou passar. O tempo não volta"

João aperta o gatilho mas o tiro não sai.

JOÃO

Sortudo.

Marcos olha para ele aliviado, esboça um sorriso. João também sorri, mas rapidamente aperta o gatilho mais cinco vezes.

EXT. NOITE - SACADA DO HOTEL

Ouve-se o tiro. Uma fumaça de cigarro sobe dançando em um céu preto. As linhas da fumaça se entrelaçam em um movimento bem devagar.

A ponta do cigarro diminui com uma profunda tragada.

JOÃO (OFF)

Você teve sua chance, mas deixou passar. O tempo não volta.

(CONTINUA...)

João sopra a fumaça devagar. Rosana ao seu lado também fuma um cigarro.

Um pequeno silêncio constrangedor entre os dois. Rosana passa a mão pelos ombros de João, confortando-o. Enquanto eles olham para o céu, encostados no parapeito da sacada, continua a conversa.

ROSANA

Sabe, não é tão difícil se colocar no lugar da sua mulher... (ela dá uma tragada forte). Homem fumante é foda. Mas separar também não é o único jeito de resolver... meu marido e eu por exemplo... a gente já não se ama faz tempo e ainda estamos juntos...

JOÃO

(interrompendo assustado)
Seu marido tá na festa?

ROSANA

(rindo)
Não! Eu também tô a trabalho. Sou secretária de um político, daí as vezes acompanho ele nesses eventos... meu marido não tá nem aí pra mim... mas não é esse o assunto...

Rosana sorri para João e gentilmente faz um carinho em sua mão.

ROSANA

(em tom maternal)
Você parece ser um homem carinhoso... devia voltar pra casa... ver seu filho, curtir o restinho do aniversário... dizer pra Úrsula que você ama muito ela... e quem sabe acordar amanhã com disposição pra largar esse negócio!

JOÃO

o trabalho?

ROSANA

o cigarro.

João sorri. Bota a mão no bolso e tira a chave do quarto.

JOÃO

Acho que você tem razão. (pausa)O cara que eu matei tá nesse

(MAIS...)

(CONTINUA...)

JOÃO (...cont.)
quarto. Ele tá coberto com o lençol. Você só precisa ligar pra polícia, dizer que encontrou a chave na festa, foi devolver e viu o corpo. Sei lá, inventa uma história. Ninguém vai acreditar se você falar a verdade mesmo.

João segura a chave na frente dela. Rosana olha e dá um sorriso sensual.

ROSANA
(sorrindo)
É, uma verdade difícil de acreditar. Mas por que eu faria isso? Você vai estar lá?

JOÃO
(ironico)
Não. Eu vou sair daqui e vou ver a Úrsula, vou largar o cigarro e talvez até parar de beber!

Rosana ri. João fala ainda segurando a chave em frente a ela.

JOÃO
Faz isso por mim, por favor?

Rosana pensa um pouco. Abre um sorriso leve.

ROSANA
Faço.

Eles sorriem um para o outro. Ele coloca a chave na mão dela, mas eles não soltam as mãos. Se olham fixamente

JOÃO
Engraçado, esqueci de perguntar seu nome. O nome da mulher que vai salvar meu casamento.

ROSANA
Rosana.

JOÃO
Prazer, Rosana. Bonito nome.

ROSANA
O prazer é meu...? (esperando que ele complete)

JOÃO
João.

Eles continuam sorrindo um para o outro por um tempo e João sai.

INT. NOITE - BALCÃO DO BAR NA FESTA

O sócio de Marcos (um homem usando um quipá de judeu) está sentado no bar, preocupado, olhando para o relógio e com as pernas inquietas. Ele responde uma revista de cruzadinhas. Na outra ponta do balcão está a velhinha que dançava, agora descansando feliz e tomando coquetéis.

O sócio pensa em voz alta sobre a cruzadinha.

SÓCIO

Que tem relação com o passado, 5
letras.

VELHINHA(OFF)

Às vezes a única resposta é o
tempo...

O sócio olha assustado para o lado e percebe a velhinha sorridente o olhando fixamente. Depois de um tempo ela se levanta e vai embora. O sócio fica sem entender e comenta para si mesmo.

SÓCIO

Mas não cabe tempo, a primeira
letra é "V"!

Ele pensa um pouco e sorri. Pega a caneta e responde a cruzadinha.

INSERT

A fumaça de cigarro dança, suas linhas se entrelaçam com o fundo preto do céu.

INT. NOITE - CORREDOR DO HOTEL

Rosana caminha sorridente pelo corredor ajustando o vestido.

EXT. NOITE - DENTRO DO CARRO

João coloca o cigarro na boca, mas não acende.

INT. NOITE - HALL DO HOTEL

Rosana coloca a chave mas tem alguma dificuldade para abrir a porta.

EXT. NOITE - DENTRO DO CARRO

João olha para o cigarro e o joga fora.

INT. NOITE - QUARTO DO HOTEL

Rosana abre a porta devagar. O quarto está muito escuro. Ela olha para fora do quarto, se certificando de que ninguém a viu. Entra no quarto e fecha a porta.

Rosana tateia a parede, procurando o interruptor. Sua mão passa perto do dele diversas vezes. Derruba alguma coisa da mesinha de canto. Finalmente ela o encontra. Sua mão pára um pouco. Sua respiração fica mais rápida. Ela acende a luz.

Rosana toma um tiro na cabeça. João está sentado lá.

Em um papel, com o nome de Marcos já riscado, a mão de João risca também o nome de Rosana.

João dá uma tragada profunda.

JOÃO

Sortuda.

PORTA DA CASA DE ÚRSULA - NOITE

João sai do carro, estacionado em frente à porta. Ele toca a campainha. Espera um pouco apreensivo, com o presente na mão e ensaiando um sorriso.

Depois de algum tempo, as luzes de dentro da casa se acendem. João olha esperançoso. Um homem de pijamas abre a porta. Em sua mão segura uma revista de cruzadinhas. Eles se olham por um tempo.

JOÃO

Vim dar o presente pro Carlinhos.

HOMEM

Ele já foi dormir.

JOÃO

Certo. Faz tempo?

HOMEM

Sim.

Um silêncio constrangedor.

JOÃO

A... Úrsula tá aí?

(CONTINUA...)

HOMEM

Tá.

Mais um silêncio constrangedor.

JOÃO

Ok... pede pra ela entregar o presente por mim... certo?

HOMEM

Pode deixar.

Eles se olham apáticos.

João entra no carro com um cigarro aceso na boca. Ele arranca com o carro.

EXT. NOITE - RUA

João dirige seu carro em uma rua deserta. Novamente, um sinal verde muda para o amarelo.

JOÃO

De novo!

João respira fundo e acelera.

O sinal fica vermelho e ele freia bruscamente.

João parou o carro bem embaixo do semáforo. Ele olha para cima. Pensa um pouco. Passa a marcha ré. Dá a ré bem devagar e de repente vem um flash de um pardal, multando ele.

JOÃO

Merda.

Ele fica um tempo olhando. O sinal fica verde, ele ajeita a marcha e sai.