

Escudos¹

Raphael Sampaio SOUZA²

Virgínia Jorge Silva RODRIGUES³

Universidade Federal do Espírito Santo, UFES *Campus* Goiabeiras

RESUMO

Escudos é um roteiro de curta metragem de animação, fruto de uma disciplina de Roteiro na Universidade Federal do Espírito Santo, que conta a história dos irmãos Lucas e André. Eles estão numa aventura para salvar uma princesa que está perdida no topo de uma montanha a quilômetros de sua casa. Esta trajetória esconde graves problemas causados pela extrema pobreza que a família dessas crianças enfrenta. O roteiro reflete sobre a situação precária de uma parcela esquecida pela sociedade, e narra de uma forma leve como grande parte das crianças reage a certas situações que lhe são impostas.

PALAVRAS-CHAVE: roteiro; curta metragem; animação; pobreza.

¹ Trabalho submetido ao XIX Prêmio Expocom 2012, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Roteiro.

² Aluno líder do grupo e estudante do 4º. Semestre do Curso Comunicação Social – Audiovisual, email: raphelsampaio6@hotmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do curso de Comunicação Social, email: virjorge@gmail.com.

INTRODUÇÃO

Assim como Paulo, personagem de Carlos Drummond de Andrade em seu poema “A incapacidade de ser verdadeiro”, Lucas, um dos personagens principais deste roteiro, é mesmo um caso de poesia.

Para fugir de uma realidade que lhe é imposta, ele mergulha num mundo de imaginação, onde seus sonhos e anseios se materializam aos olhos do leitor e futuro espectador.

Atitudes como as dos personagens Lucas e Paulo são mais comuns do que imaginamos. É comum ver garrafas de refrigerante, latas de alumínio, caixas, ser fonte de inspiração para crianças que dão um novo significado a esses signos e os transportam para um mundo mágico onde tudo é possível. Esse mundo infantil é recheado de encantamento e imaginação, onde a criança faz uso desses objetos e brinquedos de acordo com seus desejos e necessidades de expressão.

Além de divertir, a fantasia também faz a criança compreender e aceitar o mundo que habita, aprendendo a lidar com emoções como a alegria, o medo, a tristeza e até a raiva.

Segundo FIGUEIREDO (2004) e KISHOMOTO (2000), os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, independente de época, cultura e classe social, pois elas vivem num mundo de fantasia, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem. O jogo está na origem do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de conhecer, de criar e de mudar o mundo e a realidade que vive.

A imaginação, termo derivado do latim *imanatio*, que substituiu o grego *phantasia*, é estudada por Aristóteles em seu livro *De anima* (428a 1-4), onde fala que a mente humana não é capaz de pensar sem imagens, e que esse procedimento mental faz parte da atividade de todas as formas de pensamento. Ela é uma forma de representação do que sentimos não existir no mundo próximo.

No caso específico de Lucas, a necessidade de mudar o mundo e a realidade que em que vive se fez necessária pela precariedade em que vive em baixo da ponte, e pela não aceitação de que seu irmão estava próximo da morte.

Em sua cabeça inocente, após resgatarem a princesa no alto da montanha, ela daria um beijo no seu irmão, e todo o mal que ele estava passando acabaria, assim como costumava ver em contos de fadas em que um beijo de um grande amor pode fazê-lo voltar à vida.

OBJETIVO

O principal objetivo do Roteiro “Escudos”, que acredito ter sido alcançado, está em sua produção. No aprendizado e experiência que ele proporcionou nos seus quase quatro meses de escrita.

Além do fato citado acima, também objetivava dar base a partir do roteiro, para discussões a respeito da invisibilidade social, pobreza, inocência e pureza da criança, fantasia e imaginação como fuga da realidade.

Chamar a atenção da sociedade para uma parcela social que sofre com o descaso das autoridades e dessa própria sociedade que fazem parte.

Exercitar meu processo criativo, na escrita do roteiro.

Ampliar minha área de conhecimento a respeito dos assuntos citados acima, a partir de leitura e pesquisa de campo, e aliar o conhecimento teórico, aprendido na academia, ao prático.

JUSTIFICATIVA

Penso que nenhum roteirista objetiva escrever um roteiro para ser simplesmente uma história “escaletada” em um papel. Desde o primeiro momento, usamos técnicas que auxiliam o trabalho do diretor, do diretor de fotografia, da cenografia e de outras áreas que tangem o processo de uma obra audiovisual, a fim de transformá-lo em um vídeo/filme de fato. CARRIÈRE (1996, p.11) expõe que “Um roteiro representa um estado transitório, uma forma passageira destinada a se metamorfosear e desaparecer, como a larva ao se transformar em borboleta”.

Desde o começo do processo de escrita, não pensei em utilizar o roteiro apenas como forma de avaliação na matéria que fora produzido, todavia transformá-lo em uma obra audiovisual concreta. Ambiciono dar vida ao roteiro através de computação gráfica, e usá-lo como meu Projeto de Conclusão de Curso.

Projetos futuros a parte, buscaremos aqui nos aprofundar um pouco na narrativa do roteiro, seus desdobramentos e sua importância quanto uma obra de cunho social.

O curta basicamente se constrói na imaginação de Lucas, menino de rua por volta de 5 a 6 anos, que a todo momento instiga seu irmão André, 3 a 4 anos, a participar de sua história. Na realidade que cria, eles correm velozmente por uma floresta em um cavalo, a fim de resgatar uma princesa que está no alto de uma montanha a quilômetros de sua casa.

Durante essa trajetória, eles se deparam com problemas que, posteriormente, são revelados ser reflexos do estado precário que as crianças vivenciam em baixo da ponte de uma movimentada cidade grande.

Ao longo da história, André vai se tornando aos poucos mais magro, pálido e suscetível aos problemas que surgem. Isso se deve ao fato do caçula estar padecendo em cima de um papelão, enquanto vestido de cavaleiro, ouvia seu irmão narrar a história num tom heróico. É revelado também, a presença em baixo da ponte de brinquedos velhos e objetos em geral, que foram inspirações neste processo criativo de Lucas, e que agora fazem parte de sua narrativa.

Como falado acima, em muitos casos, a criança que sofre com problemas de diversas naturezas como fome, pobreza, relação familiar entre outros, encontram nas brincadeiras e imaginação, uma forma de fugir da realidade e de amenizar sofrimento que lhes atordoam. Esses tormentos que as crianças estão sofrendo, podem ser percebidos por pessoas mais sensíveis e treinadas para tal feito em suas várias formas de expressões, como desenho, música, práticas de esporte, relação com os colegas, etc. Abrir espaço para discussões como essa é de extrema importância para a sociedade ao passo que crianças traumatizadas podem desenvolver diversas reações que os tornem adultos problemáticos. Além disso, problematizar sobre a reação de crianças em decorrência de certos fatos, se torna essencial para saber lidar com elas quando esses imprevistos nos surpreendem.

No caso do roteiro, Lucas e sua família sofrem pela falta de alimento, pelo frio, pela extrema pobreza que os assolam, e pelo estado de saúde de seu irmão, consequência da sua qualidade de vida e de sua família. Mesmo passando por todos esses problemas, sua cabeça fértil o leva para outra realidade, onde tudo o que é lixo, agora vira objeto de diversão e inspiração na construção de sua história. Nesse seu mundo de imaginação onde tudo é possível, eles resgatariam a princesa, que daria um beijo no seu irmão e o reanimaria, tirando-o de todo aquele sofrimento pelo qual passava.

Sabe-se como falado por FIGUEIREDO (2004), que nesse mundo de faz-de-conta, a realidade e o imaginário se confundem. No caso do roteiro, mesmo se passando na imaginação de Lucas, percebem-se resquícios de sua realidade, no uso dos lixos transformados em elementos narrativos, da saúde do André que vai se esvaindo no decorrer da história, e nas metáforas usadas, como a dos personagens sem rosto.

Em dois momentos do roteiro, essas pessoas sem rosto aparecem, e junto com a moral da história, dão espaço para mais uma discussão. No roteiro, essas pessoas sem rosto

são metáforas de pessoas que assim como André, estão morrendo todos os dias, sem nome, sem identidade, sem representação. Invisíveis à grande parte da sociedade e autoridades.

Além de representarem o que foi colocado acima, esse personagem misterioso também representa a morte. Após cair no lago e se deparar com essas pessoas sem rosto inertes entre as algas, uma passagem narrativa acontece e André sai do lado visivelmente mais debilitado.

Esses coadjuvantes sociais, a quem transformo em protagonistas no roteiro, são retratos de uma numerosa parcela social, que mesmo representando um número cada vez crescente nessa sociedade urbano industrial, sofrem com o descaso e são esquecidos nas ruas onde projetos governamentais para melhorar esse quadro são quase inexistentes.

São seres invisíveis, seja pela indiferença, seja preconceito, que nos leva a compreender que tal fenômeno atinge tão somente aqueles que estão à margem da sociedade. Esse fenômeno foi denominado de Invisibilidade Social, que é decorrente da contemporaneidade, principalmente do século XX.

Ele é determinado em grande parte pelas influências sócio-econômicas herdadas do capitalismo, pelas crises de identidade entre os indivíduos, e pelo Neoliberalismo. Esses fenômenos sempre ocorrem onde há relações hierárquicas que refletem naqueles que estão à margem da sociedade não se retendo somente ao econômico, como no roteiro, mas também por questões culturais, sociais e estéticas.

Abrir espaço para discussão desse fenômeno também é fundamental para se pensar numa sociedade igualitária e justa.

Em relação ao título Escudos, encontramos em sua tradução tanto literal quanto figurativa, a tradução perfeita para o roteiro. No sentido literal, Escudos podem representar as vestes dos personagens, que são cavaleiros com escudos bem delineados, correndo num cavalo para salvar a princesa. No sentido figurativo, há um uso da metáfora ao associar o escudo como um elemento de proteção, ao modo como Lucas usa de sua imaginação, para se proteger dos problemas que o circunda.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Durante o processo de escrita e criação, trabalhamos todo o roteiro por camadas onde, para chegar ao produto final, foi trabalhado o conceito de ideia, storyline, argumento, escaleta e por fim, o roteiro final.

A história então, foi tomando forma durante todo esse processo, que auxiliou na construção narrativa e criação dos personagens.

No caso da nossa história temos o herói, que relata sua aventura, mesmo que se passe em sua imaginação, e que conduz a história, os coadjuvantes, que são essenciais para o desenrolar da história, o guardião do limiar⁴, que são entraves à jornada dos heróis, que podem se configurar como um personagem ou objetos (no caso do roteiro foi o crocodilo e os personagens sem rosto), e o antagonista, que nesse caso não representa um personagem em si, mas sim a própria vida que levam, as autoridades e a própria sociedade que passam alheia ao sofrimento dessa família.

Quando o roteiro começou a ser construído, primeiramente foi pensado no Plot dramático, termo usado pelos americanos para designar uma situação de conflito que funciona como espinha dorsal dramática de uma história. Neste roteiro em questão, o plot é fácil de ser localizado e já foi mencionado nesse memorial - criança de rua que entra num mundo de imaginação, para fugir dos problemas que o assola.

Posteriormente, a história foi dividida em atos, velho princípio aristotélico, que ajuda o roteirista a não perder o fio da meada enquanto escreve. Segundo REY (2005, p.77), “Os atos servem como marco de progressão durante a caminhada, facilitam na escolha da melhor forma de contar a história e na descoberta dos melhores pontos de encaixe das cenas de impacto”.

A história então foi dividida em três atos principais: No I, a localização do personagem e motivo da aventura; no II, o desenrolar da história, os entraves e conflitos, que além de ser força motriz da narrativa auxilia o roteirista a mostrar quem é realmente o personagem e o que vai dentro dele; e no III e último, o final do curta, onde os problemas se resolvem e a história se conclui.

O roteiro foi levado de uma forma a buscar ressaltar a pureza e inocência dos personagens. Durante o primeiro e segundo ato, há uma busca por uma proximidade com o leitor e futuro espectador, por saber do encantamento que a criança passa em suas pequenas ações. O terceiro ato chega de uma forma um tanto brusca, onde essa imaginação se desconstrói como se fosse uma névoa, levando o espectador a um mergulho quase que forçado a uma realidade que não esperava.

O roteiro também faz uso da figura de linguagem metáfora para conseguir trabalhar o tema de uma forma mais sutil.

⁴ Termo usado por Jovany Sales Rey, na página 53 de seu livro “O papel do Cinema – Guia Prático do roteiro cinematográfico”.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O roteiro Escudos surgiu como parte avaliativa de uma matéria da academia, ministrada pela professora, roteirista e diretora Virgínia Jorge. Nesta ocasião, houve aulas expositivas sobre elementos que compõem o roteiro, como a definição de cena, criação do personagem, eixo fílmico, storyline, ideia, argumento, escaleta, estrutura, enfim todos detalhes essenciais para o boa execução do trabalho.

A partir daí, cada aluno em seu computador, começou a fase de produção do roteiro. Primeiramente, levamos uma primeira ideia, que era avaliada pela professora e passada para o papel. Posteriormente, escrevemos o storyline, o argumento, a escaleta e por fim, passamos para a escrita do roteiro em si. Cada etapa dessa era acompanhada pela professora que lia e aprovava a passagem para a etapa seguinte.

Esse processo foi importante, pois conseguimos visualizar na prática, o que era explanado pela professora. Aprendíamos cada vez mais em cada etapa com nossos próprios erros e acertos. Todo esse processo nos deu base e confiança para a execução do roteiro final.

Estudar a fundo os temas abordados foi essencial para conseguir criar uma história coesa e que retrate a realidade da melhor forma possível. Na construção dos personagens, visitas a entidades carentes para uma conversa com crianças foi crucial para o desenvolvimento narrativo e veracidade nos diálogos, assim como atentar os olhos a esse grupo social que vive a margem da sociedade, numa busca por atos, comportamentos e conversas que diziam e mostravam sobre eles e a realidade que vivem.

Depois de pronto, o roteiro teve mais três tratamentos, onde foram adicionadas cenas que faltavam, e retiradas cenas que sobravam e impediam o bom andamento da narrativa.

CONSIDERAÇÕES

Concluí com todo o meu trabalho, que roteirizar é um processo de aprendizado contínuo. Para continuar nessa jornada como roteirista, como o homem que dá a base para o processo de construção de uma obra audiovisual, muitos caminhos ainda terão que ser trilhados, muitos livros devorados, muitas palestras vistas e muita força de vontade na prática de roteirizar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Carlos Drummond de. **A cor de cada um**. Rio de Janeiro, Ed. Record, 1998.

ARISTÓTELES. **De anima**. Editora 34, 2006.

CARRIÈRE, Jean-Claude e BONITZER, Pascal. **Prática do roteiro cinematográfico**. Trad. Tereza Almeida. São Paulo: JSN Editora, 1996.

COSTA, Fernando Braga da. **"Homens invisíveis" retratos de uma humilhação social**. Ed. Globo, 2004.

FIGUEIREDO, M.M.A. **Brincadeira é coisa séria** Revista On-Line UNILEST-MG, vol1Jan/Jun. Coronel Fabriciano, MG, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo. Cortez, 2000.

REY, Jovany Sales. **O papel do cinema: Guia prático do roteiro cinematográfico**. Governo do Estado do Espírito Santo, 2005.