



ROTEIRO NA PRODUÇÃO DE VÍDEO ESTUDANTIL

Gregorio Albuquerque¹

Introdução

Na produção de um filme, o roteiro é o guia para toda equipe realizar seu trabalho. Cada parte, a partir do roteiro, irá desenvolver e produzir seu trabalho. A equipe de artes vai pensar o visual do filme a partir do roteiro, a equipe de fotografia vai pensar a luz do filme a partir do roteiro, assim como a de som e pós-produção.

O roteiro é fundamental para um trabalho em grupo. Todos estão com o seu filme na cabeça mas precisam trabalhar juntos para colocar em produção o filme da cabeça do diretor. Cada equipe pode apresentar opiniões para o diretor, mas a decisão final será dele. E para que isso ocorra a equipe precisa saber o que o diretor está pensando, e o roteiro é o início desse processo de compartilhamento.

No campo da produção de vídeo estudantil, existe vertentes que defende o não uso do roteiro para produção com os alunos e outras vertentes que acreditam que seja necessário para uma produção coletiva. É nessa direção que o presente texto irá apresentar formas de produção de roteiros através de experiências do próprio autor com seus alunos. A primeira foi a construção do “baralho cinematográfico” que mostra as etapas da produção cinematográfica em um baralho. Porém o roteiro só é produzido a partir de uma ideia e nessa etapa será apresentado o “Dispositivo de ideias” como ponto de partida da construção do roteiro.

O roteiro precisa ser pensado como um elemento significador da realidade cinematográfica. Todo seu desenvolvimento precisa ter como horizonte fazer o espectador acreditar naquela história que está sendo contada pelas imagens. Juntamente com outros elementos como luz, som e montagem, o filme ganha seu sentido de realidade para o espectador, fazendo ele acreditar ou não na história contada pelo filme.

1. O Baralho Cinematográfico

¹ Professor-pesquisador da Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio (EPSJV/Fiocruz). Criador da disciplina de audiovisual, Mostra Audiovisual Estudantil Joaquim Venâncio e Seminário de Audiovisual e Educação. Diretor do premiado documentário Ilva!



O baralho Cinematográfico² foi uma experiência realizada como marca da 6ª Mostra Audiovisual Estudantil Joaquim Venâncio³, em 2016 e representa as principais etapas do processo de produção cinematográfica. Conta a história que esse processo surge por volta do final do século XIX e se desenvolve através dos tempos. Esse grandioso sistema simbólico foi dado à humanidade pelos irmãos Lumière, em 1895, e atravessou os tempos reunindo e comunicando os conhecimentos dos homens, refletindo as suas concepções do mundo. As cartas tiveram inicialmente o objetivo de divulgação da mostra, mas se tornou um material didático na sua utilização.



Nessas seis cartas, divididas em pré-produção, produção e pós-produção, são condensados todos os conhecimentos desenvolvidos ao longo da história, aprimorados e reapropriados por diversas áreas, como a própria educação. Jogue e veja o seu futuro artístico!

2. A ideia, a origem da criação - Carta 1



Fonte: O autor, 2021

² Produção e criação de Gregorio Albuquerque. Desenhos e designer Cynthia Dias

³ Disponível em <https://mostrajoaquimvenancio.wordpress.com/>



Essa carta simboliza a origem da criação, onde o processo começa. Quando essa carta aparece às ideias são postas na mesa e confrontadas. É uma carta dinâmica porque as ideias surgem de várias fontes podendo ser de alguma conversa, de alguma história ou até de alguma coisa que lemos como jornais, revistas e livros. A ideia pode ser transformadora, surgindo de algum livro ou teatro e adaptada. O momento desafiador é quando alguém propõe uma ideia para você ou o seu desejo de realização é a partir de um tema. Como vencer esse desafio? O primeiro passo é procurar tudo sobre aquele tema em sites, livros, revista. E a partir dessas fontes acender um chama, uma intuição ou um *insite*. Todos nós temos uma capacidade, que às vezes está oculta, de desenvolver uma ideia, mas nem sempre colocamos em prática. Esse é o momento!

2.1 - Dispositivo de ideias

Como surgem as ideias para a produção dos vídeos? Quais suas origens? De que forma será representada? A proposta do "dispositivo de ideias" consiste em proporcionar de uma maneira aleatória, dentro de algumas possibilidades e a partir de "regras", o desenvolvimento e produção de um vídeo com os alunos.

A proposta surge a partir do exercício das [Cartas Audiovisuais](#), na etapa de envio (primeira carta a ser enviada). Qual vídeo será enviado? Como iremos fazer? O dispositivo possibilita potencializar esse início de produção. Para que ocorra uma diversidade de temas, o primeiro grupo de carta consiste em propostas de temas como política, feminista, negrxs, LGBTQI+, Saúde Mental e Vivências. Os temas surgem a partir de coletivos da Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio ([clique aqui](#)) e com experiências anteriores de produção nas quais os vídeos surgiram a partir de histórias e vivências pessoais.

O dispositivo consiste em um espaço inicial para colocar as cartas "sorteadas". São três espaços: 1-Tema; 2-Formato; 3-Gênero



DISPOSITIVO DE IDEAS

TEMA	FORMATO	GENERO
①	②	③

Desenvolvido por Gregório Albuquerque

A primeira etapa possui 6 cartas com temas representativos: Política, Feminista, Negrxs, LGBTQI+, Saúde mental e Vivências. Cada carta possui um QRcode que encaminha para uma pesquisa do tema no google. Após misturar todas as cartas e deixá-las viradas para baixo, um aluno, representante do grupo, seleciona uma carta e coloca no número 1.









Na segunda carta o aluno selecionará uma carta de formato do vídeo, podendo ser: baseado em casos reais, adaptação de livros e textos; adaptação filmica; história de vida; internet e a carta coringa. A carta coringa significa que pode acrescentar outra opção ou tentar uma nova carta.



<p>Baseado em casos reais</p>  <p>É uma narrativa inspirada em histórias verdadeiras. Geralmente os filmes baseados em fatos reais são de crimes, guerra, terror ou de biografias.</p>	<p>Adaptação de livros e textos</p>  <p>É uma narrativa inspirada em histórias verdadeiras. Geralmente os filmes baseados em fatos reais são de crimes, guerra, terror ou de biografias.</p>	<p>Adaptação fílmica</p>  <p>É um para a realização de um filme, de conteúdo de Fictício ou não-fictício que tenha sido previamente publicado em outro meio, seja na forma de música, conto, história, reportagem, peça teatral, quadrinhos entre outros formatos narrativos.</p>
<p>História de vida</p>  <p>Uma história é uma narração, um relato ou a exposição de acontecimentos, em certo ordem, de modo ao futuro. O conceito de vida por outro lado, refere-se uma variedade de interpretações, mas, neste caso, tememos referência à vida em termos existenciais.</p>	<p>Internet</p>  <p>É uma narrativa inspirada em histórias, imagens, temas, relatos, fotos com a origem na internet e redes sociais.</p>	<p>Coringa</p> 

A terceira carta simboliza o gênero do vídeo, podendo ser: ficção, documentário, experimental, preto e branco, fotos/imagens narrativa em off ([exemplo](#)) ou a carta coringa. A carta coringa significa que pode acrescentar outra opção ou tentar uma nova carta.

<p>Ficção</p>  <p>É o termo usado para designar uma narrativa imaginária, inventada para refletir ideias (de arte criada a partir da imaginação). Entretanto, a indagação relacionada ser uma narrativa factual sobre a realidade. Alguns ficcionais podem ser parcialmente baseados em fatos, mas sempre contém algum elemento imaginário.</p>	<p>Documentário</p>  <p>filme informativo e/ou didático feito sobre pessoas (lig. de conhecimento público, animais, acontecimentos (históricos, políticos, culturais etc.) ou ainda sobre objetos, atrações, pensamentos, culturas diversas etc.</p>	<p>Experimental</p>  <p>É todo aquele que experimenta com a linguagem cinematográfica, e todo aquele que usa a linguagem para além de uma função meramente narrativa.</p>
<p>Preto e Branco</p>  <p>O filme monocromático, também conhecido como filme preto e branco, é um filme que possui apenas tons de cinza, evitando do tomica até o preto. Como exemplo, possui fotos em preto e branco e filmes em preto e branco.</p>	<p>Fotos/imagens Narração off</p>  <p>Voz Off (ou narração em off) indicação usada em duas situações: 1) para expor o pensamento de uma personagem que aparece em cena; 2) quando sabemos quem é a personagem que fala, mas ela não aparece na cena.</p>	<p>Coringa</p> 

Após a escolha das três cartas, o resultado é a proposta para a produção do vídeo.

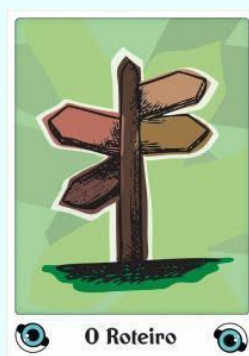


DISPOSITIVO DE IDEAS

TEMA	FORMATO	GENERO
 Saúde Mental <small>Clareza e identificação à forma como se percebe, sente ou age diante de desafios e mudanças de vida e no mundo como cidadão: sua história e história. Descobrir, reconhecer, uma vida de sentido, inspiração, que seja fonte de vida.</small> <small>É uma de projetos de vida e desenvolvimento pessoal, profissional e de vida.</small>	Internet <small>É uma narrativa inspirada em histórias, imagens, memes, vídeos, fotos com a origem na internet e redes sociais.</small>	Documentário <small>filme informativo e/ou didático feito sobre pesquisa (tipo de conhecimento público), animais, acontecimentos, lugares, públicos, culturais etc.) ou ainda sobre objetos, emoções, pensamentos, culturas diversas etc.</small>

Desenvolvido por Gregório Albuquerque

2.2 - O roteiro, a direção a ser tomada – Carta 2



Fonte: O autor, 2021

Essa carta remete para a carta da “ideia” e representa o conhecimento da linguagem e a transmissão da história com os outros, a equipe. “O roteiro” é uma etapa final do processo de desenvolvimento da ideia. É uma carta positiva, pois mostra que já passou de etapas na vida como o story line, a sinopse, o argumento e a escaleta. Quando essa carta aparece quer dizer que é preciso ter o conhecimento da linguagem para delinear o caminho a ser seguido em conjunto. É preciso ter cuidado porque nesse momento é necessário ter em mente a descrição de ambientes, ações, personagens, diálogos e efeitos de transição. A carta “o roteiro” representa o momento onde a sua história é contada por imagens e transmitida ao grupo.

3. O roteiro como elemento de significação cinematográfica



O roteiro faz parte dos elementos cinematográficos que constroem a realidade do filme. Como esses elementos constituem o real imaginado? Desta forma são apresentados os elementos de significação que são, segundo Turner (1997), roteiro, luz, montagem e som.

O roteiro é dividido em três atos, independentemente da ordem de como são apresentados.

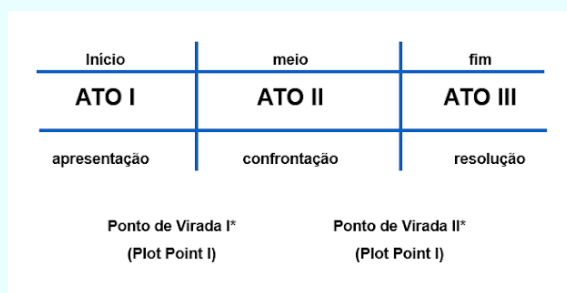


Figura 1- Fonte: Skyd Field, Manual do Roteiro

No ato I, são apresentados a história, os personagens, a premissa dramática, a situação e para estabelecer os relacionamentos entre o personagem principal e as outras pessoas. O ato II, o personagem é confrontado e enfrenta obstáculos após obstáculos, que impedem de alcançar sua necessidade dramática. Nesse momento são feitas perguntas como o que move através da ação? O que deseja o seu personagem principal? Qual a sua necessidade? Que serão respondidas no ato III, com a resolução, que não significa seu fim. Qual a solução do roteiro? Seu personagem sobrevive ou morre? Tem sucesso ou fracassa? Entre os atos existe os “Pontos de Viradas”. Momento no roteiro que acontece qualquer incidente, episódio ou evento que “engancha” na ação e a reverte em outra direção.

Joseph Campbell, em seu livro “o herói de mil faces” demonstra que em um filme de herói,

“A aventura usual do herói começa com alguém de quem algo foi tirado, ou que sente que falta algo na experiência normal disponível ou permitida aos membros da sociedade. A pessoa, então, embarca em uma série de aventuras além do comum, seja para recuperar o que foi perdido ou para descobrir algum elixir que dá vida. Geralmente é um ciclo, uma vinda e uma volta.”

A partir dos seus estudos em diversos definiu que normalmente a saga do herói é dividida em 12 passos:



Passo 1 – Mundo Comum. O herói é apresentado em seu dia-a-dia. **Passo 2 – Chamado à aventura** A rotina do herói é quebrada por algo inesperado, insólito ou incomum. **Passo 3 – Recusa ao chamado** Como já diz o próprio título da etapa, nosso herói não quer se envolver e prefere continuar sua vidinha. **Passo 4 – Encontro com o Mentor** O encontro com o mentor pode ser tanto com alguém mais experiente ou com uma situação que o force a tomar uma decisão. **Passo 5 – Travessia do Umbral/ Limiar.** Nessa fase, nosso herói decide ingressar num novo mundo. Sua decisão pode ser motivada por vários fatores, entre eles algo que o obrigue, mesmo que não seja essa a sua opção. **Passo 6 – Testes, aliados e inimigos** A maior parte da história se desenvolve nesse ponto. No mundo especial – fora do ambiente normal do herói – é que ele irá passar por testes, receberá ajuda (esperada ou inesperada) de aliados e terá que enfrentar os inimigos. **Passo 7 – Aproximação do objetivo** O herói se aproxima do objetivo de sua missão, mas o nível de tensão aumenta e tudo fica indefinido. **Passo 8 – Provação máxima** É o auge da crise – precisa dizer mais? **Passo 9 – Conquista da recompensa** Passada a provação máxima, o herói conquista a recompensa. **Passo 10 – Caminho de volta** É a parte mais curta da história – em algumas, nem sequer existem. Após ter conseguido seu objetivo, ele retorna ao mundo anterior. **Passo 11 – Depuração** Aqui o herói pode ter que enfrentar uma trama secundária não totalmente resolvida anteriormente. **Passo 12 – Retorno transformado** É a finalização da história. O herói volta ao seu mundo, mas transformado – já não é mais o mesmo.

Pensando a estrutura clássica do roteiro em seus três atos e os 12 passos do herói, temos



Figura 2 - Jornada do Herói na estrutura de um roteiro⁴

É preciso destacar que essa estrutura não é uma camisa de força. No filme Bacurau de Kleber Mendonça, a concepção de herói e sua saga é apresentada de maneira diferente por ser um herói construído nas próprias relações sociais apresentadas pelo filme.⁵

⁴ Fonte <https://interprete.me/a-jornada-do-heroi-e-o-entretenimento/>

⁵ No artigo “Lunga, o herói da insurgência de Bacurau”, é discutido essa extrapolação da trajetória do herói. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/356186859_LUNGA_O_HEROI_DA_INSURGENCIA_DE_BACURAU



Considerações Finais

Roteiro é uma obra que mostra a direção que a equipe precisa seguir e por isso torna-se fundamental em uma produção coletiva. Pensá-lo dentro de uma produção de vídeo estudantil permite colocá-lo em um lugar pedagógico e de construção de conhecimento coletivo. A produção de um roteiro inicia-se com uma ideia abstrata que é colocada na coletividade para ser contestada, acrescida e produzida.

A importância dessa etapa demonstra seu potencial pedagógico na medida das disputas e convencimentos entre os alunos de qual e como será sua produção. O diálogo e conversas entre eles permitem apresentação de argumentos do porquê a proposta de um é melhor do outro, ou até uma junção de ideias para o mesmo objetivo. É nesse momento, principalmente, que o espírito do trabalho em grupo se diferencia de um trabalho em grupo na sala de aula.

O trabalho em grupo consiste em cada um estudar a sua parte e na hora da apresentação cada um apresenta sua parte, sem ler a parte dos outros e sua totalidade. O conhecimento se torna fragmentado e específico. No trabalho em grupo de uma produção de vídeo estudantil, todos precisam estar afinados em um único objetivo de produzir o vídeo e caso um não se aproprie do mesmo objetivo de todos, o vídeo possivelmente não será produzido da melhor maneira. Um aluno que é o ator principal faltar, não tem filmagem e por isso cada um passa a ser importante na produção como um todo, dentro da sua especificidade. A etapa do roteiro é fundamental para que essa consciência de grupo seja adquirida e iniciada, tornando a etapa do roteiro um grande espaço pedagógico na produção de vídeos estudantil.

Referencias

ALBUQUERQUE, Gregorio. “Lunga, o herói da insurgência de Bacurau”. Revista Trabalho Necessário. V.19, nº 40, 2021 (conjunto-dez). Disponível em https://www.researchgate.net/publication/356186859_LUNGA_O_HEROI_DA_INSURGENCIA_DE_BACURAU

CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

FIELD, Syd. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. - Rio de Janeiro: Objetiva, 2001