



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,  
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**CINEMA E AUDIOVISUAL**

**OBRA AUDIOVISUAL: CAÇADORA DE LENDAS**

**MARIA EDUARDA NASCIMENTO  
MATHEUS PIO FRIGGI  
VITORIA MARIA BARBOSA JUNQUEIRA**

Foz do Iguaçu  
2024



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,  
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**CINEMA E AUDIOVISUAL**

**OBRA AUDIOVISUAL: CAÇADORA DE LENDAS**

**MARIA EDUARDA NASCIMENTO  
MATHEUS PIO FRIGGI  
VITORIA MARIA BARBOSA JUNQUEIRA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Antropologia – Diversidade Cultural Latino-Americana..

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Dias Fonseca  
Coorientadora: Profa. Dra. Virginia Osorio Flôres

Foz do Iguaçu  
2024

MARIA EDUARDA NASCIMENTO  
MATHEUS PIO FRIGGI  
VITORIA MARIA BARBOSA JUNQUEIRA

**OBRA AUDIOVISUAL: CAÇADORA DE LENDAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Antropologia – Diversidade Cultural Latino-Americana.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Dias Fonseca  
UNILA

---

Coorientadora: Profa. Dra. Virginia Osorio Flôres  
UNILA

---

Prof. Dr. Fabio Allan Mendes Ramalho  
UNILA

---

Prof. Me. Sandra Alesia Pereira da Silva  
UNILA

Foz do Iguaçu, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2024.

## RESUMO

O presente projeto tem por objetivo a produção de um piloto de série ficcional dos gêneros fantasia e suspense, intitulada Caçadora de Lendas, cuja temática aborda o folclore brasileiro através de uma perspectiva interiorana. O episódio piloto acompanha a protagonista Clarisse, uma jornalista da cidade grande, que vai para o interior cuidar de sua avó que está doente, e acaba se deparando com uma morte suspeita que tem causado alvoroço nos cidadãos locais, que temem ter sido causada por um lobisomem. Partindo de uma pesquisa a respeito de lendas e também da cultura caipira, utilizando de referências filmográficas brasileiras e estrangeiras, a narrativa irá retratar as divergências entre a forma que as lendas brasileiras são interpretadas e vivenciadas em cidades do interior e em grandes centros urbanos. Isso através de um olhar técnico e criativo que transita entre as diversas áreas da produção audiovisual, com foco em produção, direção e montagem.

**Palavras-chave:** Lobisomem, Série, Fantasia, Ficção, Lendas Brasileiras.

## RESUMEN

El presente proyecto tiene como objetivo producir un piloto para una serie de ficción en los géneros de fantasía y suspenso, titulada Caçadora de Lendas, cuya temática aborda el folclore brasileño desde una perspectiva rural. El episodio piloto sigue a la protagonista Clarisse, una periodista de la gran ciudad, que va al campo para cuidar de su abuela enferma, y acaba topándose con una muerte sospechosa que ha causado revuelo entre los ciudadanos locales, que temen que haya sido provocada por un hombre lobo. A partir de una investigación sobre leyendas y también sobre la cultura del país, utilizando referencias filmográficas brasileñas y extranjeras, la narrativa retratará las divergencias entre la forma en que las leyendas brasileñas son interpretadas y vividas en las ciudades del interior y en los grandes centros urbanos. Esto se hace a través de una perspectiva técnica y creativa que se mueve entre las diferentes áreas de la producción audiovisual, centrándose en la producción, dirección y edición.

**Palabras clave:** Hombre lobo, Series, Fantasía, Ficción, Leyendas brasileñas.

## ABSTRACT

The present project aims to produce a pilot for a fictional series in the fantasy and suspense genres, entitled *Caçadora de Lendas*, whose theme addresses Brazilian folklore from a rural perspective. The pilot episode follows the protagonist Clarisse, a journalist from the big city, who goes to the countryside to take care of her ill grandmother, and ends up encountering a suspicious death that has caused an uproar among local citizens, who fear it was caused by a werewolf. Starting from research into legends and also country culture, using Brazilian and foreign filmographic references, the narrative will portray the divergences between the way Brazilian legends are interpreted and experienced in interior cities and large urban centers. This is done through a technical and creative perspective that moves between the different areas of audiovisual production, focusing on production, direction and editing.

**Key words:** Werewolf, Series, Fantasy, Fiction, Brazilian Legends.

## SUMÁRIO

BANCA EXAMINADORA	3
<b>PRIMEIRA PARTE Projeto de Realização de Piloto de Série: Caçadora de Lendas PROPOSTA TEÓRICA (Trabalho de Conclusão de Curso II)</b>	<b>8</b>
<b>1 APRESENTAÇÃO</b>	<b>9</b>
<b>2 ROTEIRO</b>	<b>11</b>
<b>3 CARACTERÍSTICAS GERAIS</b>	<b>50</b>
2.1. STORYLINE	50
2.2. SINOPSE DO PILOTO	50
2.3. ARCO DA SÉRIE POR EPISÓDIO	50
2.3.1. Episódio 2	50
2.3.2. Episódio 3	50
2.3.3. Episódio 4	51
2.3.4. Episódio 5	51
2.3.5. Episódio 6	51
2.3.6. Episódio 7	51
2.3.7. Episódio 8	52
2.4. PERFIL DOS PERSONAGENS	52
2.4.1. Clarisse	52
2.4.2. Lourenço	53
2.4.3. Luisinho	53
2.4.4. Dona Rute	53
2.4.5. Mané Quindim	53
2.4.6. João	53
2.4.7. Maria	54
2.4.8. Serafim	54
<b>4 JUSTIFICATIVA E FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>55</b>
<b>5 VISÃO ESTÉTICA DE CADA ÁREA DO PROJETO</b>	<b>62</b>
5.1 DIREÇÃO	62
5.1.1. Folclore	64
5.1.2. Suspense	65
5.1.3. Campo versus Cidade	68
5.1.4. Investigação	69
5.1.5. Romance	70
5.1.6. Em conjunto com Fotografia	72
5.1.7. Em conjunto com Arte	75
5.2 MONTAGEM	77
5.2.1. Ideias para o projeto	80
5.2.1.1. Suspense	81
5.2.1.2. Folclore	82
5.2.1.3. Relação do Campo com a Cidade	82
5.2.1.4. Personificação do Espaço	83
5.2.1.5. Investigação	84

5.2.1.6. Romance	85
5.2.2. A Ambientação e o Som	85
5.3 PRODUÇÃO	89
5.3.1. Preparação	89
5.3.1.1. Locações	89
5.3.1.1.1. Fazenda	90
5.3.1.1.2. Vilarajo	92
5.3.1.1.3. Floresta	93
5.3.1.1.4. Estrada de Terra	93
5.3.1.2. Elenco	94
5.3.1.3. Cronograma	95
5.3.1.4. Orçamento Analítico	95
5.3.1.5. Plano de Captação	97
5.3.2. Pré-Produção	99
5.3.3. Produção	99
5.3.3.1. Gravação	99
5.3.3.2. Lista de Equipe	100
5.3.4. Pós-Produção	103
5.3.4.1. Lista de Equipamentos Montagem	103
5.3.4.2. Planejamento de Distribuição	103
5.3.4.3. Preservação	103
<b>SEGUNDA PARTE Projeto de Realização de Piloto de Série: Caçadora de Lendas</b>	
<b>RELATÓRIO CRÍTICO (Trabalho de Conclusão de Curso III)</b>	<b>105</b>
<b>6 RELATÓRIO CRÍTICO POR ÁREA</b>	<b>106</b>
6.1 DIREÇÃO	106
6.2 MONTAGEM.	
6.3 PRODUÇÃO	
<b>7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>125</b>
<b>8.. REFERÊNCIAS FÍLMICAS</b>	<b>127</b>



**PRIMEIRA PARTE**

**Projeto de Realização de Piloto de Série:  
Caçadora de Lendas**

**PROPOSTA TEÓRICA**

**(Trabalho de Conclusão de Curso II)**

## 1 APRESENTAÇÃO

*Caçadora de Lendas* é um projeto de seriado ficcional, do gênero fantasia e suspense, com 8 episódios. O episódio piloto será corporificado como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) de Cinema e Audiovisual com duração prevista para 30 minutos e com jovens e adultos como público alvo. O projeto é conduzido pelos realizadores audiovisuais Maria Eduarda Nascimento, Matheus Pio Friggi e Vitória Maria Barbosa Junqueira que defenderão, as áreas de Roteiro (Maria Eduarda Nascimento e Vitória Maria Barbosa Junqueira), Direção (Vitória Maria Barbosa Junqueira), Produção (Maria Eduarda Nascimento) e Montagem (Matheus Pio Friggi) para concluir suas formações no curso de Cinema e Audiovisual na Universidade Federal da Integração Latina-Americana (UNILA).

A intenção de realizar a obra, para além de colocar em prática os conhecimentos adquiridos nos componentes curriculares cursados, parte do desejo dos realizadores em utilizar as características dos gêneros cinematográficos mencionados para abordar questões culturais que as lendas folclóricas brasileiras e as tradições orais trazem. A partir de uma perspectiva de uma cidade do interior do Brasil, pretende-se destacar as diferenças culturais entre pessoas que vivem no interior e as que não vivem, no que trata de sua relação com as lendas e tradições e como as mesmas afetam as vivências, costumes e hábitos de um determinado local.

No que diz respeito aos gêneros audiovisuais adotados, o suspense traz elementos que buscam incitar o nervosismo, causar dúvidas a respeito do desfecho final, além de gerar angústia, ansiedade e incerteza, prendendo assim, a atenção do espectador; enquanto a fantasia traz elementos e temáticas de lendas e mitos, normalmente utilizando história e personagens do folclore e da cultura popular do seu território, como as bruxas, elfos, duendes, fadas, entre outros. Por isso, ambos gêneros correspondem acertadamente à narrativa do projeto, e, para além desta correspondência, os gêneros tem potencial para abranger a grande diversidade cultural que o Brasil apresenta, representando o folclore, contos, lendas e mitos, e a cultura de contar histórias e casos dos quais muitos não acreditam, compondo uma parte muito importante da história do país e a formação do povo brasileiro.

Nesse percurso em que diversas narrativas seriadas são criadas para representar lendas, mitos, credices e folclores locais, como é o caso de *Cidade Invisível* (2021), *Ragnarok* (2020) e *Tale of The Nine Tailed* (2020); surgem também adaptações

para os contextos locais de histórias e personagens conhecidos mundialmente, como é o caso de diversas produções sobre a lenda do lobisomem, como *Teen Wolf* (2011), *Penny Dreadful* (2014), *A Ordem* (2019) e *Lobisomem na Noite* (2022), que trazem particularidades culturais, tradicionais e territoriais para as narrativas. Seguindo essa concepção, Caçadora de Lendas trará em sua narrativa a versão interiorana brasileira da lenda do lobisomem, destacando a cultura local e sua relação com as lendas e tradições.

A narrativa do piloto acompanha a história de Clarisse, uma jovem jornalista investigadora da cidade grande que decide ir visitar a avó e o primo em um vilarejo no interior. Durante sua estadia, a protagonista se depara com um acontecimento que está gerando alvoroço entre os moradores do local, ao mesmo tempo em que conhece Lourenço, o filho caçula da família Rocha, com quem desenvolve um interesse romântico. Com a morte repentina da avó, Clarisse decide voltar para a cidade grande, convencendo Lourenço a acompanhá-la para viver o sonho de ser músico. Contudo, os planos acabam ruindo, quando Lourenço não aparece no local combinado e Clarisse desiste de ir embora para procurá-lo. Sem encontrar resposta na casa dos Rocha, a protagonista, voltando para casa, encontra o violão ensanguentado e marcado de Lourenço em meio a plantação queimada da família, deixando-a desconfiada de algo ruim possa ter acontecido com o rapaz. Já nos episódios remanescentes, a narrativa acompanhará os desdobramentos da investigação de Clarisse sobre a família Rocha e seu envolvimento com o desaparecimento de Lourenço.

Inicialmente, com o piloto concluído, pretende-se participar de laboratórios audiovisuais, festivais e premiações internacionais e nacionais focados em produtos seriados, com o intuito de exibição e circulação em diferentes espaços e meios, ampliando a divulgação e o alcance das imagens produzidas. Posteriormente, pretende-se participar de pitchings com piloto e o restante do projeto com a finalidade de vendê-lo para a realização total do mesmo.

O piloto do projeto está previsto para ser realizado em quatro etapas: preparação, pré-produção, produção e pós-produção, previstas para ocorrerem entre setembro de 2023 a abril de 2024. As filmagens do piloto acontecerão em Foz de Iguaçu e região, garantindo assim representar seguramente as culturas e estéticas interioranas que são de suma importância para a narrativa.

## 2 ROTEIRO

### CACADORA DE LENDAS

Fantasia / Suspense

Maria Eduarda Nascimento e Vitória Junqueira

Roteiro original

4° Versão

2022

## 01. EXT. ESTRADA DE TERRA - NOITE

Em uma estrada de terra aos arredores de um vilarejo no interior de São Paulo, cercada de plantações e acompanhada de um céu aberto com uma brilhante lua cheia, JOÃO, 36, e MANÉ - QUINDIM, 33, caminham depressa em direção a uma fazenda. Mané Quindim está bêbado e cambaleando, enquanto João lhe dá um sermão.

JOÃO

Todo dia é a mesma coisa. Eu não tenho um minuto de sossego que já me aparece alguém "Mané Quindim tá jogado no bar", "Mané Quindim tá caído de bêbado na estrada"!! Você e Lourenço podiam me dar uma folga ... pelo amor de Deus. Quando não é um é outro também.

Um som forte da plantação interrompe os dois. João e Mané Quindim olham atentamente para a mata em silêncio.

MANÉ QUINDIM

João, me diz que isso aí foi seu estômago.

JOÃO

Lógico que não, tá maluco, o barulho veio do mato.

Mané Quindim olha para os lados, preocupado.

MANÉ QUINDIM

Deve de ser cachorro, alguém deve ter esquecido de prender agora a noite.

JOÃO

Cê reparou que é noite de lua cheia né?

MANÉ QUINDIM

Ah, parô com essa palhaçada aí! Nem brinca com essas coisas. Tá amarrado!

João ri de Mané Quindim.

JOÃO

Mas cê tá com medo, Mané? Era só o que me falt...

O mesmo som mais forte da plantação interrompe novamente os dois. LOURENÇO, 20, sai da mata, assustando os dois.

MANÉ QUINDIM

Aí fio d'uma égua, vai assustar a senhora sua mãe, desgraça!

JOÃO

Cê tá querendo me mata de infarto muleque?

Lourenço ri.

LOURENÇO

Vocês tinham que ver a cara de idiota dos dois morrendo de medo de virar comida de lobisomem. Cê não se mijou não né Quindim?

MANÉ QUINDIM

Olha, mas cê venha perto de mim pra vê se eu arranco esse sorriso besta da sua fuça, venha.

JOÃO

E isso é tipo de brincadeira que se faça, Lourenço? Vocês dois são a minha perdição mesmo, cês são meu castigo nessa terra.

Os três voltam a caminhar em direção a fazenda. De repente avistam algo estranho no meio da estrada.

LOURENÇO

Oh João, o que que é aquilo ali, ein? Tá jogado no meio da estrada.

JOÃO

Lourenço, já deu de gracinha! Agora já chega! Uma vez já foi suficiente!

MANÉ QUINDIM

É, já acabou a graça!

LOURENÇO

Não é graça não, acho que é uma pessoa ali na frente, no chão.

MANÉ QUINDIM

João, pode ser a bebida, mas eu acho que tem mesmo alguém ali.

JOÃO

Fica aqui ocês! Que eu vou ali ver. Pode ser mais um bêbado que não tem um irmão pra ir buscar no bar, sabe...

Mané Quindim revira os olhos, e vai seguindo João. Lourenço segue logo atrás de Mané Quindim. Ao chegarem mais perto percebem ser o corpo de um homem que está morto e gravemente ferido, com arranhões e sangue espalhados pelo corpo.

MANÉ QUINDIM

Mas o que que ... Aí eu vou vomitar.

Mané Quindim se vira, e vomita na beira da estrada. Lourenço chega mais perto para olhar o corpo.

LOURENÇO

Ai minha nossa senhora, o que que é isso??

JOÃO

Tá parecendo que ele foi atacado, aqui o tamanho dos arranhões!

LOURENÇO

E tá vivo?

JOÃO

Ah, claro que não, já bateu com as dez faz tempo.

LOURENÇO

Mas quem que ia fazer uma coisa dessa?? Ainda mais por aqui, que todo mundo conhece todo mundo.

JOÃO

Eu acho que não foi gente não, pra fazer um estrago desse só bicho, mas não sei não.

LOURENÇO

Oh João, cê num acha que isso tem a ver com a lua cheia...

Um uivo alto e forte interrompe a discussão. Os três saem correndo aos gritos e tropeços. A estrada de terra, cercada de plantações e acompanhada de um céu aberto com uma brilhante lua cheia aparece. O título "Caçadora de Lendas" surge. Na mesma estrada, porém de dia, uma carroça segue em direção contrária, rumo ao vilarejo.

02. EXT. VILAREJO - DIA

Um vilarejo pacato e tranquilo. Uma carroça chega e o condutor para. CLARISSE, 22, desce da carroça com sua mala.

CLARISSE

Meu Deus, finalmente! (Para si mesma)

CARROCEIRO

Até mais moça, quando precisar é só falar, eu venho para cá sempre nos finais de semana.

CLARISSE

Ah, pode deixar. Obrigada! Até mais.

Clarisse avista LUISINHO, 32, seu primo, e vai ao seu encontro.

LUISINHO

Até que enfim hein prima, achei que tinha se perdido pelo caminho. (Ele ri)

CLARISSE

O que? E perder a oportunidade de vir para esse fim de mundo? Nunquinha. (Ela ri)

Os dois se abraçam. Luisinho pega sua mala. Os dois caminham em direção a casa da avó.

CLARISSE

Que saudade que eu tava de vocês!

LUISINHO

A gente também, a vó tá inquieta a semana inteira. Só fala docê.

CLARISSE

Que belezinha, e como que ela tá? Melhor?

LUISINHO

É... dentro do possível tá sim, mas é teimosa feito mula. Não aceita que tá gripada e que precisa se cuidar melhor, ainda bem que cê chegou. Vamos ver se pelo menos ocê ela escuta.

CLARISSE

Ah mas pode deixar que eu vou botar ela na linha mesmo... Ô primo vem cá, que que era aquele monte de gente lá na delegacia? Passei por lá e tinha uma multidão... Algum corno descobriu o chifre?

LUISINHO

Vixe prima, quem dera fosse. Acharam um homem morto ontem na estrada.

CLARISSE

Como assim? Credo! Mas morreu de que?



LUISINHO

Ninguém sabe ainda, parece que tava tudo arranhado, tripa pra fora.  
Pelo menos é o que tão falando no bar. Mas não sei não.

CLARISSE

Que horror!

LUISINHO

É prima... cê não tá mais na cidade grande. Mas não fica preocupada não, que coisa assim é rara aqui. Só não fica dando bobeira a noite que os lobos ficam a solta. (Ele uiva e ri)

CLARISSE

Ha ha, muito engraçado. Anda logo que eu quero ver a vó, vai.

Os dois continuam caminhando.

03 INT. CASA DE DONA RUTE - DIA

Clarisse e Luisinho chegam na casa da avó. DONA RUTE, 67, está sentada no sofá, bordando. Clarisse solta suas malas e corre para abraçar a avó.

DONA RUTE

AAAAAHHHH! Que saudade que eu tava do cê minha fia!

CLARISSE

(Rindo) Eu também estava com saudades da senhora, vovó! Como a senhora está? Fiquei sabendo que está meio doentinha...

DONA RUTE

Ah, já foi fofocar pros outros Luisinho? Ô menino linguarudo viu! Num tô doente coisíssima nenhuma minha fia, sei nem por que ele te falou isso, deve tá querendo que eu bata as botas pra se livrar de mim!

LUISINHO

Ah que horror, vó! Jamais vou querer uma coisa dessa, eu ein! E eu não fiz fofoca nenhuma não. Clarisse perguntou como a senhora tava e eu disse a verdade, pronto!

Dona Rute caminha em direção às malas de Clarisse.

DONA RUTE

É só um resfriadinho de nada, já tô boa já. Pronta pra outra. Minha fia quer guardar as malas lá no quarto? Tô saindo agora, mas assim que eu chegar, eu te ajudo a arrumar suas coisinhas...

CLARISSE

Ah vovó, a senhora vai para onde? Não pode ficar saindo desse jeito não, gripe não é grave mas se não cuidar piora, a senhora tem que descansar!

DONA RUTE

Vou ter muito tempo pra descansar quando tiver 7 palmas debaixo da terra! Até lá vou fazer tudo que tiver pra fazer e ocês dois num me enche o saco não. Tô indo só comprar verdura lá no mercadinho do Seu Zé, não indo tomar chuva num dia de frio

LUISINHO

Não disse? A bicha é mais teimosa que uma porta! Bom, tenho que voltar para o bar antes que aqueles bêbados tomem o lugar e peguem todas as pingas. Mais tarde eu tô de volta, e cês duas, juízo ein.

Luisinho sai para ir trabalhar.

CLARISSE

Bom, já que não posso impedir a senhora, posso pelo menos te acompanhar?

DONA RUTE

Claro que pode menina, vamos deixar as malas aí no cantinho que depois nós guarda, aproveito pra te contar tudinho que mudou desde a última vez que cê veio pra cá.

CLARISSE

(Murmurando) Aposto que foi muitas coisas.

Clarisse encosta as malas na parede, abrindo uma delas e retirando um caderno e uma caneta. Clarisse e Dona Rute saem pela porta da frente.

04 EXT. VILAREJO - DIA

Clarisse e Dona Rute caminham pela rua principal conversando. Param em um mercado onde duas senhoras estão conversando na porta.

SENHORA 1

É mulher, tá ficando perigoso andar por essas bandas, e não só tarde da noite.

SENHORA 2

Eu vou tratar de trancar é tudo lá em casa, não quero nenhum lobisomem na minha sala não!

SENHORA 1

Ara! Vai me dizer que a comadre tá acreditando nessas histórias que o povo anda contando é?

SENHORA 2

E ocê não tá? Andei ouvindo umas prosas de como que o pobre do homem foi achado. E te falar viu, que só tem uma coisa capaz de fazer isso com alguém...

Dona Rute e Clarisse entram no mercado. Mas Clarisse se interessa pela conversa e para próximo da porta para ouvir.

SENHORA 1

Sim, um animal selvagem. É cheio de onça nessas matas aí!

SENHORA 2

Ah! E onça faz isso? O homem foi encontrado todo machucado... É certo que foi lobisomem.

Clarisse revira os olhos e caminha mais para dentro do mercado.

SENHORA 1

Ah! E lobisomem existe agora? É hora mesmo...

SENHORA 2

Mas claro que existe, a prova viva aí... no caso agora morta, é aquele pobre coitado jogado na estrada com as tripa tudo pra fora. Deus o livre.

SENHORA 1

Misericórdia comadre! (faz o sinal da cruz)

As duas senhoras continuam discutindo. Clarisse entra dentro do mercado e não ouve mais a conversa das duas.

05 INT. MERCADO - DIA

Clarisse caminha até Dona Rute, que está olhando os Hortifrutis.

CLARISSE

Vó, a senhora sabe alguma coisa do homem que acharam morto na estrada? Ouvi o povo comentando, fiquei curiosa!

DONA RUTE

Olha, quem era o rapaz eu não sei não. Mas pelo que eu fiquei sabendo, foi ataque de lobisomem.

CLARISSE

Lobisomem? A senhora acredita nisso, vovó?

DONA RUTE

Fia, quando ocê chega na minha idade, e vê tudo que eu já vi por aqui, não duvidaria não. Ainda mais que era uma noite de lua cheia.

Clarisse consente a contragosto e pega o caderninho e a caneta de seu bolso, anotando algo.

DONA RUTE

O que cê tá fazendo com isso minha fia? Deixa disso menina, onde já se viu ficar rabiscando na rua?

CLARISSE

Ai vó, estou coletando informações, a senhora sabe... Para o jornal.

Dona Rute começa a responder a neta, porém uma senhora caminha até ela e as duas começam a conversar animadamente. Clarisse volta a anotar no caderno, e interrompe a conversa depois de um tempo.

CLARISSE

Vó, desculpa interromper, mas vou aproveitar que a senhora está em boa companhia e dar um pulo ali no bar do Luisinho.

DONA RUTE

Vai lá minha fia, te espero aqui.

Clarisse consente e sai do mercado.

06 INT. BAR DE LUISINHO - DIA

Clarisse entra no bar e observa o ambiente. Luisinho lava a louça atrás do balcão. Há dois senhores sentados em uma mesa. Mané Quindim está sentado em uma mesa de canto bebendo. Lourenço está sentado no balcão comendo. Todos falam ao mesmo tempo.

LOURENÇO

Tô falando... Ele tava todo machucado... As feridas eram grandes e profundas, tinha muito sangue, um rio de sangue...

Clarisse interrompe a conversa.

CLARISSE

Vocês já sabem quem é o assassino?

LOURENÇO

Quem é a senhorita? Por que tá tão intrrometida assim?

CLARISSE

Desculpa... Sou Clarisse Salazar Castelo, prima do Luisinho, prazer, sou jornalista investigadora da cidade grande...

LOURENÇO

Você veio aqui pra investigar o caso?

CLARISSE

Não, não... Eu vim para passar um tempo com a minha vó... Mas as pessoas daqui só falam sobre isso, eu fiquei curiosa pra saber...

Lourenço tenta voltar a falar mas Clarisse interrompe.

CLARISSE

Se querem saber... Eu tenho certeza que foi um animal selvagem, até porque essas prosas de lobisomem que o povo anda espalhando é impossível de ser verdade.

SENHOR 1

Como é impossível? A senhorita chegou a ver o corpo? Impossível é ser um animal.

Uma discussão volta a começar. Lourenço fala mais alto.

LOURENÇO

Bom... Gente, animal, lobisomem... Seja o que for, eu tenho que ir cuidar da minha vida, se não sou eu é quem vai tá mortinho da Silva.

Lourenço levanta, paga a conta e caminha até Mané Quindim.

LOURENÇO

Simbora Mané.

Mané Quindim resmunga palavras sem sentido. Lourenço ajuda Quindim a levantar. Os dois caminham para a saída do bar. Clarisse os interrompe.

CLARISSE

Você não disse seu nome.

MANÉ QUINDIM

Por que quer saber? Tá querendo dar umas beijocas nele?

LOURENÇO

Quieto Quindim... Eu sou Lourenço... Prazer!

Lourenço e Mané Quindim saem do bar. Clarisse caminha até o balcão, anotando coisas em seu caderno. Luisinho olha com ironia para Clarisse.

CLARISSE

Ah, mas você nem começa...

LUISINHO

Mas eu não falei nada.  
(com um sorriso bobo)

CLARISSE

To vendo essa cara aí... Quer saber... tô indo, tenho que voltar para o mercado porque a vovó já deve ter terminado as comprinhas dela.

Luisinho consente e Clarisse sai do bar indo embora.

07 INT. CASA DE DONA RUTE - DIA

Clarisse e Dona Rute chegam na casa da avó.

DONA RUTE

Deixa eu aproveitar que comprei um hortelãzinho pra fazer um cházinho pra gente comer com bolo.

CLARISSE

Vó, vai descansar, acabou de chegar da rua e já vai mexer com o fogão?

DONA RUTE

Ara, que descansar o que? Não tô cansada!

CLARISSE

Mas tá gripada! E se não cuidar pode ficar bem pior, a senhora não tem mais 20 anos não!

DONA RUTE

Tô gripada, mas não tô morta não!

CLARISSE

Eu sei vó, mas a senhora não pode abusar. Por que você não vai lá tomar um banho antes que anoiteça e esfrie e deixa que faço o chá?

Dona Rute consente resmungando.

DONA RUTE

Tá bão, tá bão... já tô indo... mas vê se não esquece de colocar açúcar.

CLARISSE

Tá bom vó, não vou esquecer, agora vai lá vai.

DONA RUTE

(Murmurando) Porque agora parece que até diabete eu tenho, onde já se viu nessa idade ter que beber as coisa amarga...

Clarisse caminha para a cozinha, falando sozinha.

CLARISSE

Mais que véia teimosa, viu, sabe que não pode ficar abusando...

Um barulho no mato fora da janela interrompe Clarisse, que se aproxima da janela devagar. Uma sacola em cima da mesa se parte, derrubando as frutas de dentro, assustando Clarisse.

CLARISSE

Aí filho da pu... que susto, inferno. Tô andando demais com o povo dessa cidade.

Clarisse coloca água em uma leiteira e coloca ferver. Clarisse estica os braços para fechar a janela. Escuta um uivo e o som de galinhas batendo as asas.

Clarisse fecha correndo a janela e vai em direção ao quarto da avó, com pressa.

Ato 2

08 EXT. VILAREJO - MANH

Luisinho e Clarisse caminham pelas ruas do vilarejo.

LUISINHO

Só ocê mesmo Clarisse, pra acordar cedo pra ir atrás de fofoca.

CLARISSE

Não estou indo atrás de fofoca, só quero saber o que matou aquele homem, pode dar uma boa história para o jornal. E também tenho que aproveitar que a vovó não acordou ainda.

LUISINHO

Hum. Bom, se precisar de algo passa lá no bar, preciso ir pra lá agora.

Os dois se despedem e Clarisse continua andando, retirando do bolso seu caderno e sua caneta, passa a anotar algumas coisas. Se depara com um senhor em um banco, conversando com algumas crianças sentadas, e se aproxima para ouvir.

SENHOR

Sim, mas ele só sai a noite, não precisam se preocupar, só não me vão ficar perambulando por aí atrás dele. Que de dia ele vira homem e já nem lembra que virou lobo.

CRIANÇA 1

Mas se ele não lembra, como ele sabe que é lobisomem?

SENHOR

Alguns não sabem. Por isso some tanta galinha dos galinheiros à noite. O pai docês deve de ter espingarda em casa, já devem ter ouvido os tiros de noite.

As crianças consentem com a cabeça.

CLARISSE

O senhor sabe como que alguém faz pra ser lobisomem?



SENHOR

Ah, a mocinha tem interesse em lendas?

CLARISSE

Na verdade eu sou jornalista...

SENHOR

Então tá procurando história né?

CLARISSE

Bom, é que todo mundo aqui só fala nisso.

SENHOR

Entendi... Bom, na verdade não tem muita regra não, já que os antigos falam de vários jeitos. Você já deve ter ouvido seus avós falarem que o sétimo fio, de uma família que tem a primogênita mulher, vira lobisomem. E essa primeira é bruxa.

CLARISSE

Já, isso já ouvi. Mas então tem que nascer assim?

SENHOR

Bom, isso é um jeito né. Mas tem gente que diz que pode virar por mordida de lobisomem também. Mas não se sabe se é só assim. Na dúvida, melhor não sair na lua cheia. (ele ri)

CLARISSE

(com sorriso de canto) Entendi, obrigada.

Ele consente com a cabeça e ri com as crianças. Clarisse sai andando com a cara fechada, observando o vilarejo e seus moradores, enquanto escreve em seu caderno regularmente.

CLARISSE (V.O.)

Tem que ser interior mesmo para acreditar que alguém vai virar lobo na lua cheia e sair atacando os outros. É capaz de nem ter lobo por aqui e esse povo fica inventando coisa! Daqui a pouco aparece um maluco falando que matou o homem porque pegou ele com a esposa. Certeza! Mas não, eu que sou doida de não acreditar numa história absurda dessas. Investigar que é bom a polícia não quer né... Vou te contar. É cada uma que parece duas.

Quando se dá conta, Clarisse está na entrada da cidade e se vira para ir para casa. Mas ouve uma música vindo da mata, curiosa, ela a segue a origem.

09. EXT. FLORESTA - MANHÃ

Clarisse caminha para dentro da floresta em direção ao som. Ao chegar na origem, descobre Lourenço sentado com a atenção voltada para o violão onde toca uma melodia calma.

Clarisse tenta chegar mais próxima sem fazer barulho, mas acaba pisando em um galho. Lourenço levanta assustado, segurando o violão como uma arma.

CLARISSE

Desculpa, não queria te assustar... é que eu ouvi a música e fiquei curiosa...

LOURENÇO

Não se entra assim no mato moça, muito menos se espreitando assim nos cantos. Sua sorte é que eu tava com o violão, se fosse outro por aqui tinha metido uma bala.

CLARISSE

Vocês por aqui são muito intensos...

Lourenço olha com estranhamento para Clarisse.

CLARISSE

Mas o que que você tá fazendo escondido aqui no meio do mato? Ainda mais agora, depois de terem achado aquele corpo na estrada.

LOURENÇO

Ah dona, eu não tenho medo de onça não. E além do mais eu já tô acostumado a ficar aqui sozinho. Venho sempre que quero um pouco de paz. Geralmente eu consigo sabe...

CLARISSE

Ah você me desculpe, não sabia que eu estava atrapalhando seu sossego. Eu já vou indo...

LOURENÇO

Desculpa a grosseria moça, não precisa ir não. Eu só não tô num bom dia. É Clarisse, não é?

CLARISSE

Isso. Tudo bem, eu sei como é querer passar um tempo sozinho. Escrever me ajuda com isso, imagino que pra você seja a música.

LOURENÇO

É... Me ajuda a esquecer um pouco dos problemas. Mas me diz, como tá a dona Rute? Não sabia que ela tava doente.

CLARISSE

Você conhece minha vó?

LOURENÇO

Claro, ela é uma amiga da família. Não sabia que ela tava doente.

CLARISSE

É, é uma gripe, mas como ela já é mais de idade, e é só ela e o Luisinho, eu resolvi vir passar uns tempos e ajudar no que puder.

Lourenço aparenta ter se abalado.

LOURENÇO

Entendo... bondade sua deixar sua casa e seu trabalho pela família.

Clarisse nota a mudança de expressão de Lourenço.

CLARISSE

Mas olha só, acho que já tá ficando tarde... minha vó já deve ter acordado... é melhor eu ir andando...

Lourenço levanta e guarda seu violão, desajeitado.

LOURENÇO

É... eu também preciso ir andando... a Maria já deve estar doida atrás de mim.

Os dois caminham em direções opostas, meio desajeitados.

#### 10. INT. CASA DE DONA RUTE - MANHÃ

Clarisse entra na casa da avó, Dona Rute está sentada no sofá, tomando uma xícara de café.

DONA RUTE

Ah ô fia, onde é que cê foi tão cedo? Luisinho precisava de ajuda no bar?

CLARISSE

Não vô, fui só dar uma esticada por aí, ver um pouco as pessoas.

Clarisse caminha até a cozinha, coloca café em uma xícara e volta para a sala.

DONA RUTE

E achou algo ou alguém interessante o suficiente "pro" seu jornal?

Clarisse senta na poltrona em frente a avó.

CLARISSE

Conheci sim.

DONA RUTE

Ah que bão fia, que bão.

CLARISSE

Na verdade vô, eu conheci uma pessoa... e queria perguntar se a senhora saberia me falar um pouco sobre ela.

DONA RUTE

Se eu lembrar de quem é. Minha memória anda ruim demais

CLARISSE

O nome dele é Lourenço.

DONA RUTE

Ah, o Miguelzinho? Ele é o caçula da família Rocha.

CLARISSE

Família Rocha?

DONA RUTE

Isso, é uma das famílias mais antigas aqui do vilarejo.

CLARISSE

A senhora se importaria de me falar mais sobre eles? Se não tiver nada mais importante para fazer agora, claro.

Dona Rute coloca a xícara do seu lado.

DONA RUTE

Mais importante? Fia eu já tô numa idade que os únicos compromissos que eu tenho são com a minha novela e com o caixão. A novela é só às oito e como a morte não vem com aviso prévio...

CLARISSE

Aí vovó, que horror. Vira essa boca pra lá.

DONA RUTE

Ué, cê quer ouvir a história ou não quer?

CLARISSE

Quero, desculpa. Pode falar. Vou ficar quieta aqui.

Dona Rute se ajeita no sofá e começa a história.

DONA RUTE

Quando eu cheguei isso aqui era tudo mato, mais mato que é hoje, inclusive.

Clarisse olha para fora pela porta e imagina famílias chegando em imenso pasto.

DONA RUTE (V.O.)

Minha família e algumas outras chegaram pra construir isso que ocê vê por aí. E uma dessas famílias era a dos Rochas. Famíliazinha baguá de boa essa, ajudava tudo mundo. Mas a vida num é fácil pra ninguém mesmo, o casal partiu cedo demais, deixando o menino deles, o pobre Serafim, sozinho nesse mundão pra cuidar de tudo e dele mesmo.

Clarisse imagina um jovem rapaz, Serafim, andando sozinho pelo vilarejo. Para de imaginar e volta sua atenção para a figura da avó, que prossegue com a história.

DONA RUTE

Mas num foi só a fazenda que ele herdou dos pais, não. Herdou a bondade também, Graças a Deus, e continuou ajudando o povo aqui. Aí teve um dia que uma menina, uma tal de Maria Madalena chegou com a mãe dela aqui procurando emprego, e casa, e num sei mais o que. É claro que o povo logo tratou de mandar as duas procurar ajuda na fazenda dos Rochas, porque o Serafim com certeza ia ajudar. Serafim não só deu emprego pras duas, como também deu um teto pra morar. E aí mãe e filha começaram a trabalhar e morar lá.

(MAIS)

DONA RUTE (CONT.)

Mas trabaiá num era a única coisa que a danada da Maria Madalena fazia não...

Clarisse olha para a janela e imagina um casal, passeando pela fazenda, cuidando do gado, se beijando em uma varanda e se casando no celeiro.

DONA RUTE (V.O.)

Logo ela mais Serafim começaram de namorico. E num demorou muito pra casarem.

Clarisse volta a olhar para Dona Rute.

DONA RUTE

E demorou muito menos pra que logo o primeiro filho do casal nascesse... O João Francisco. Clarisse olha para o retrato ao lado da avó, imaginando um retrato da família rocha com os filhos.

DONA RUTE (V.O.)

E logo veio mais um, o Joaquim José, pra alegria dos pombinhos. E não muito depois a Maria Antonieta, a garotinha do papai.

Clarisse para de imaginar e volta a atenção novamente para a avó sorrindo.

DONA RUTE

Mas aí nesse meio tempo, a mãe da Madalena ficou doente e logo bateu as botas, que Deus a tenha. Depois que a mãe faleceu, a Madalena ficou sozinha pra cuidar das crianças, marido, fazenda... Então eu fui oferecer uma mãozinha pra eles.

E assim a vida da família continuou muito bem por um bão tempo, as crianças tava tudo crescendo saudável, a fazenda crescendo também, Serafim e Madalena felizes, eu também tava bem brigada. Mas do nada a Madalena voltou a ficar embuchada, e dessa vez a bixinha sofreu muito. Vivia passando mal, era uma gravidez perigosa aquela. Serafim não ficou nada feliz com a situação que ela tava. E a criançada tava tudo preocupada também. E quando chegou o parto, o pior aconteceu infelizmente...

Clarisse olha para o quarto e imagina Maria Madalena morta na cama com o lençol ensanguentado, um recém nascido, LOURENÇO, chorando sem parar ao lado do corpo. Serafim surtando e saindo do quarto transtornado. João, Joaquim e Maria chorando ao lado da cama.

DONA RUTE (V.O.)

Madalena partiu dessa pra melhor, que Deus a tenha. As crianças, coitadas, ficaram desoladas, perder a mãe cedo é doído demais sô. Mas o Serafim surtou, não aguentou ver a esposa morta, ficou louco.

Clarisse volta a olhar para a avó com um semblante triste.

DONA RUTE

As crianças tiveram que tomar conta de tudo sozinhas. E foi assim que os três cresceram, cuidando da fazenda e um do outro, principalmente do pequeno Lourenço que se tornou um bão moço aí.

Dona Rute suspira.

DONA RUTE

E o Serafim nunca mais foi visto em nenhum lugar, ninguém sabe se tá vivo ou morto, bão ou mal. Tem quem diga até que ele virou lobisomem.

Clarisse revira os olhos e sorri.

CLARISSE

Vai ver é ele que anda matando o povo por aí.

Dona Rute fecha a cara.

DONA RUTE

Não brinca com essas coisas Clarisse, isso é sério.

CLARISSE

(Rindo) Ai vó! Essas coisas não existem, não passa de crendice desse povo. Tudo papo furado!

Dona Rute balança negativamente a cabeça. Clarisse continua rindo.

11. EXT. FAZENDA - DIA

Lourenço retorna para a fazenda, encontra Maria de pé na varanda e Serafim sentado na cadeira.

MARIA

Ah, lembrou que tem casa?

LOURENÇO

Desculpa, eu me perdi na hora.

MARIA

De novo com esse violão? Era pra ta ajudando o João no celeiro já faz hora. Dá isso aqui e vai fazer alguma coisa útil, antes que o sol vá embora.

Maria pega o violão de Lourenço. Ele sai cabisbaixo em direção ao celeiro.

12. INT. CELEIRO/FAZENDA - DIA

Lourenço chega no celeiro, e então entra com passos leves a fim de passar despercebido. Antes mesmo de entrar por completo, escuta a voz de João.

JOÃO

Eu to ouvindo você ai trás, virou rato agora pra ficar nos cantos?

LOURENÇO

Desculpa o atraso, eu me enrolei.

Lourenço vai pegar a pá para ajudar o irmão.

JOÃO

Larga isso ai, vai procurar o Mané que esse é outro que não quer saber de trabalhar e vai lá recolher o gado que vai ser mais útil.

Lourenço consente com a cabeça e sai com pressa do celeiro. João volta a seus afazeres.

13. EXT. FAZENDA - DIA

Lourenço anda pela fazenda à procura de Mané Quindim, sem sucesso, então para, se lembra de algo e sai correndo. Lourenço chega a uma árvore ao lado de uma cerca e encontra Mané Quindim dormindo debaixo dela. Lourenço acorda o irmão com um pontapé nas pernas.

LOURENÇO

Anda logo, oh boca de litro. Tem que ir juntar o gado, tamo atrasado duas hora já. A Maria e o João já tão soltando fogo pelas ventas já.

Mané Quindim demora a despertar, aparentemente desinteressado. Lourenço o ajuda a levantar.



Mané Quindim nota um olhar meio avoado em Lourenço.

MANÉ QUINDIM

Ih, e essa cara de besta aí?

LOURENÇO

Que cara?

MANÉ QUINDIM

Ah, não disfarça não que eu te conheço.

LOURENÇO

Cê lembra da dona Rute?

MANÉ QUINDIM

Lembro ué.

LOURENÇO

Encontrei com a neta dela hoje.  
Aquela que a gente viu no bar,  
mas você tava mais pra lá que pra  
cá, não deve ta lembrado.

MANÉ QUINDIM

Ah, vai me dizer que encantou com a  
moça?

LOURENÇO

Não foi isso que eu disse.

MANÉ QUINDIM

Agora eu me lasquei mesmo, vai  
sobrar tudo pra mim que eu sei. Vai  
ficar por aí só de safadeza daqui  
pra frente.

Lourenço pega uma fruta do chão, e joga em Mané Quindim.

LOURENÇO

Cala a boca e anda logo.

Eles saem para recolher o gado.

#### 14. INT. SALA DE JANTAR/FAZENDA - ENTARDECER

Lourenço, João, Maria e Serafim estão sentados na cozinha,  
jantando. Maria tenta fazer o pai comer.

MARIA

Anda pai, só umas colheradas. O  
senhor tem que começar a comer  
melhor, seu médico já quase  
arrancou meu couro da última vez  
que teve aqui por causa disso.

Serafim não esboça reação.

JOÃO

Maria, come ocê. Se ele não quer não adianta "cê" ficar insistindo. E a sua comida vai esfriar.

Maria deixa a colher de lado, frustrada. Ela se volta para seu prato e come enquanto desabafa com João.

MARIA

Escuta, eu fui no galinheiro hoje pegar os ovo pra fazer um bolo de fubá, e tava um nojo aquilo, cheio de mato, parece até que tá abandonado.

JOÃO

Eu mandei o Lourenço fazer isso hoje. Posso saber porque não fez o que eu te pedi?

LOURENÇO

É que eu...

Maria se vira para Lourenço, irritada.

MARIA

Não fez porque é um encostado. Só fica por aí com esse violão. Não bastasse o que fez com o pai, a gente ainda tem que fazer as tarefas dele. Porque senão essa casa não funciona né.

Lourenço abaixa a cabeça, chateado.

MARIA

Mané Quindim também é outro, todo mundo aqui jantando e ele cadê? Enfiado num canto com uma garrafa de pinga no braço com certeza.

Lourenço olha para o lado e repara na ausência de Mané Quindim.

LOURENÇO

Se me dão licença, vou fazer alguma coisa de útil e procurar o Mané Quindim.

Lourenço se levanta e sai. João olha com cara de desaprovação para Maria.

JOÃO

Eu já volto pra te ajudar a colocar o pai na cama. Não é bom esses dois andarem por aí sozinhos depois do que aconteceu na outra noite.

Ele levanta e sai atrás de Lourenço para buscar Mané Quindim. Maria ignora os irmãos e volta a tentar fazer o pai comer.

15. INT. BAR DE LUISINHO - ENTARDECER

Lourenço e João caminham pela Vila e chegam no bar. Mané Quindim está sentado no bar, debruçado no balcão. Clarisse está saindo do bar.

CLARISSE

Boa noite primo, vê se não demora.

LUISINHO

Boa noite, só fechar aqui e vou.  
Cuidado, é perigoso ir andando  
sozinha essas horas.

Clarisse saindo faz um sinal de joia para Luisinho. Na saída encontra Lourenço e João.

CLARISSE

Lourenço? Luisinho já tá fechando o bar.

LOURENÇO

Ah, oi Clarisse... Não eu sei, a gente só veio pegar o Quindim.

JOÃO

Não vai me apresentar sua amiga não?

LOURENÇO

Ah, esse aqui é o João, meu irmão.

João acena com o chapéu para Clarisse, e a olha de cima a baixo.

JOÃO

Um prazer moça.

Clarisse acena com a cabeça, sem graça.

JOÃO

Desculpa a pergunta, moça, mas conhece meu irmãozinho aqui de onde?

Clarisse vai responder e Lourenço interrompe.

LOURENÇO

Ah... A gente se conheceu aqui no bar outro dia, quando eu vim buscar o Quindim. Ela é prima do Luisinho.

João fica desconfiado. E Clarisse concorda com a cabeça. Lourenço e Clarisse se olham fixamente.

João aparenta estar um pouco enciumado ao notar os olhares.

JOÃO

Lourenço, então vamos deixar a moça ir embora pra casa dela que ta ficando tarde. Vai indo pegar o Quindim, vai.

CLARISSE

Boa noite pra vocês.

LOURENÇO

Boa noite Clarisse.

JOÃO

Boa noite, vamo Lourenço, que o Lusinho quer fechar o bar.

João sobe. Lourenço volta atrás de Clarisse.

LOURENÇO

Clarisse, me encontra amanhã? Mesmo lugar?

Clarisse sorri e consente com a cabeça. Ela se vira e segue para casa. Lourenço sorri de canto.

JOÃO

Lourenço!  
(chamando)

Lourenço se apressa para entrar no bar. João está levantando Quindim.

JOÃO

Anda, vem aqui me ajudar, que esse aqui já ta trançando as perna já.

LUISINHO

Até que enfim hein João, ja ia fechar e largar ele dormindo ai.

JOÃO

As vezes tenho vontade de largar mesmo viu, cê me desculpa ai.

LUISINHO

Fica sossegado, vocês ajudam tanto todo mundo aqui, não tem o que desculpar não, fica em paz.

JOÃO

Até mais então, boa noite amigo.

Luisinho dá com a mão para eles. Lourenço também. João dá um tapa na orelha de Quindim.

JOAO

A gente devia é deixar você dormir  
na várzea. Toda vez é isso.

Lourenço e João carregam o irmão para fora do bar.

16. EXT. VILAREJO - DIA

Clarisse e Lourenço passam tempo juntos.

(MONTAGEM)

Clarisse e Lourenço conversam na floresta, conversam com  
alguns moradores do vilarejo, fazem piquenique no campo,  
bebem no bar de Luisinho, tomam café da tarde com Dona Rute,  
lendo o jornal juntos na praça.

(FIM DA MONTAGEM.)

Lourenço toca violão para Clarisse na floresta.

17. EXT. FLORESTA - DIA

Clarisse está sentada ao lado de Lourenço, ele acaba de tocar  
uma música no violão. Clarisse sorri, e ao olhar para o violão  
nota as iniciais "MM" gravadas na lateral.

CLARISSE

O que significa esses dois M no  
seu violão?

LOURENÇO

Duas coisas que eu amo... Mulher e  
Música.

Clarisse fica séria.

LOURENÇO

(Rindo) Eu tô brincando. São as  
iniciais da minha mãe, Maria  
Madalena.

Clarisse empurra o ombro de Lourenço com umas das mãos.

CLARISSE

Idiota!

LOURENÇO

(Rindo) Aí!!

CLARISSE

O violão era dela?

LOURENÇO

Eu acho que sim, meus irmãos nunca  
explicaram direito. Eu encontrei em  
um canto da casa, parado.

(MAIS)

LOURENÇO (CONT.)

Só peguei porque fiquei interessado em aprender a tocar.

CLARISSE

E aprendeu muito bem!

LOURENÇO

Você acha? Eu meio que aprendi sozinho, mas eu gostaria mesmo é de aprender a tocar outros instrumentos também, sabe?

CLARISSE

Você tem talento! Acho que se daria bem demais em uma orquestra algum dia.

LOURENÇO

Ah é o meu sonho, deve ser bão demais sentar de frente pra ela e escutar aqueles instrumento tudo tocando. (Suspira)

Clarisse se empolga, enquanto Lourenço começa a guardar o violão.

CLARISSE

(Animada) É maravilhoso. Tão bom escutar a sinfonia, traz um sentimento tão bom... Você deveria ver algum dia, aliás ver não, participar... já imaginou você numa orquestra, todo chique e pomposo seria um máximo...

Clarisse ri. Lourenço muda para um semblante frustrado.

LOURENÇO

Clarisse... Eu, eu não posso... Não posso infelizmente

CLARISSE

Por que não?

LOURENÇO

Eu preciso estar aqui, cuidar da fazenda, do meu pai, ajudar meus irmão... Meu lugar é aqui!

CLARISSE

Espera aí... Seu pai? Ele está vivo?

São interrompidos por Maria.

MARIA (V.O.)

LOURENÇO.

LOURENÇO

Ai, as galinhas... Eu tenho que ir.

CLARISSE

Ah, espera aí! Me conta essa história do seu pai, ele ainda está vivo?

LOURENÇO

(Apressado) É claro que tá! Eu tenho que ir, a gente se vê por aí... Tchau.

CLARISSE

Ah... Tchau.

Lourenço corre para casa e Clarisse segue seu caminho, intrigada.

18. EXT. VILAREJO - DIA

Clarisse caminha pelo vilarejo, pensativa. Luisinho corre até Clarisse.

LUISINHO

Até que enfim prima! Eu tava te procurando na cidade inteira.

(ofegante)

CLARISSE

Luisinho? Que que foi?

Luisinho fica relutante.

CLARISSE

Desembucha homem, o que aconteceu, você ta me assustando.

LUISINHO

É... A vó...

CLARISSE

Ah não...

LUISINHO

Eu cheguei em casa e não vi ela na sala, achei que ela tivesse ido deitar um pouco.

Clarisse fica muda.

LUISINHO

Então eu fui na cozinha, fazer o chá pra ela, pra ela não ter que mexer no fogão. E ela tava...

(MAIS)

LUISINHO (CONT.)

Eu tentei fazer alguma coisa, mas ela não... Ela não se mexia. Ai prima... Eu nem sei o que falar...

Clarisse fica sem reação com o choque da notícia, seus olhos enchem de lágrimas e logo começa a chorar. Luisinho abraça Clarisse, também chorando.

19. EXT. CEMITÉRIO - ENTARDECER

Clarisse está ao lado do primo, de frente para o túmulo da avó. Ao redor deles, pessoas do vilarejo. Em um canto, está Lourenço, observando.

Clarisse se aproxima de Lourenço, enquanto as pessoas se dispersam.

CLARISSE

Não achei que você viria.

LOURENÇO

A Dona Rute sempre foi boa pra minha família. Eu não podia deixar de vir. E além disso ela era sua vó...

CLARISSE

É muito estranho pensar que ela não tá mais aqui. Que eu não vou mais poder conversar com ela sabe...

LOURENÇO

Eu sinto muito... ela era uma pessoa muito boa, com certeza ela vai fazer muita falta por aqui...

Lourenço e Clarisse caminham pelo cemitério.

LOURENÇO

Mas e agora? O que cê vai fazer?

CLARISSE

Eu? Bom... eu vou voltar pra minha casa na cidade grande. Voltar pro meu emprego...

Lourenço pára abruptamente, desacreditado.

LOURENÇO

Voltar? Mas cê chegou nem faz tanto tempo. Por que ocê não fica um pouco mais?

Clarisse se vira para ele.



CLARISSE

Ah Lourenço, não tem mais nada pra mim aqui não... nesse fim de mundo. Eu só vim pra cá pra poder cuidar dela, e agora não tem mais porque eu continuar aqui. O Luisinho consegue dar conta das coisas por aqui sozinho, ele não precisa de mim aqui.

LOURENÇO

Mas eu não tava pensando no Luisinho..

Clarisse olha para Lourenço, confusa.

LOURENÇO

Eu... eu não quero que você vá embora.

CLARISSE

Mas eu tenho que voltar pra minha vida, Lourenço. Já tá tudo resolvido, vou só arrumar minhas coisas e parto amanhã mesmo, no fim do dia.

Clarisse segue andando. Lourenço ainda parado.

LOURENÇO

Clarisse, você não pode ir... porque eu... Eu tô apaixonado por você diacho.

Clarisse para de costas para Lourenço. Vira pra trás. Vai até ele e o beija. Eles se separam e Lourenço coloca uma das mãos no rosto de Clarisse.

LOURENÇO

Ótimo, agora que eu não deixo você ir mesmo.

CLARISSE

(sorrindo) Eu tenho que ir, minha vida é lá. Já te disse...

Lourenço olha para Clarisse, frustrado.

CLARISSE

Você podia ir comigo!!

LOURENÇO

Cê tá doida? A minha família, eu não..

Clarisse segura os dois braços de Lourenço.

CLARISSE

(Animada) Pensa só, eu volto pro meu trabalho no jornal, e você pode ir atrás do seu sonho. Lembra? Lá você pode aprender outros instrumentos e quem sabe até entrar pra orquestra...

LOURENÇO

Clarisse não dá, meus irmãos precisam de mim na fazenda.

CLARISSE

E a gente ficaria juntos... Não é o que você quer??

LOURENÇO

Ah, eu não sei...

Clarisse solta os braços de Lourenço, conformada.

CLARISSE

É... tem razão, acho que sonhei alto de mais (sorri de canto) não vou insistir. Eu sei que você tem a sua família e não iria querer que você deixasse eles... Melhor esquecer essa ideia. Imagina que loucura... (ri) dois pombinhos fugindo... ideia de girico (resmungo)

Clarisse anda para os lados, olhando a paisagem.

Lourenço, parado com olhar fixo, pensando.

LOURENÇO

Eu topo.

Clarisse olha para Lourenço, chocada.

CLARISSE

O quê?

LOURENÇO

Eu disse que topo, vamos fugir desse fim de mundo aqui.

CLARISSE

Como assim? Tem certeza?

LOURENÇO

Tenho. Ocê parte amanhã a noite não é?

CLARISSE

Isso...

LOURENÇO

Eu preciso voltar agora, que a Maria já deve TÁ atrás de mim. Vou arrumar minhas coisas amanhã e te encontro na entrada do vilarejo.

Lourenço dá mais um beijo em Clarisse e sai apressado em direção a fazenda. Clarisse fica parada, dá um sorriso de canto, mas ainda parece confusa com o que aconteceu.

20. INT. CASA DE DONA RUTE - DIA

Clarisse, sentada no chão do quarto, guarda seus pertences. Luisinho entra no quarto.

LUISINHO

Cê vai mesmo embora Clarisse? Sabe que pode ficar por aqui mesmo né? Cê é muito bem-vinda nessa casa.

Clarisse para de guardar suas roupas, levanta e olha para primo com um sorriso triste.

CLARISSE

Eu agradeço demais o seu convite primo, mas meu lugar não é aqui não. Meu lugar é na cidade grande, no jornal.

Luisinho acena pesarosamente. Clarisse segura as mãos de Luisinho.

CLARISSE

Mas e você? Por que não vem comigo? Agora que a vovó... Bom, tem bastante coisa que você pode fazer na cidade grande!

LUISINHO

Ocê já viu um canarinho preso numa gaiola viver feliz? Eu não me daria bem preso na cidade não muié! Eu tenho que ficar por essas bandas aqui mesmo. E se eu me for, Mané Quindim me mata por fechar o lugar preferido dele.

Os dois riem.

CLARISSE

Por falar em Quindim... Eu... Convenci o Lourenço a vir comigo, para seguir com o sonho dele de ser músico.

Luisinho solta a mão de Clarisse e fica sério.

LUISINHO

Clarisse... Cuidado! Isso pode ser perigoso...

CLARISSE

Não tem com que se preocupar. Nós vamos partir a noite. Vai dar tudo certo!

LUISINHO

(Balançando a cabeça) Bom, vocês dois já são de maior mesmo... Desejo sorte procê prima. Eu preciso voltar agora pro bar, antes que aqueles bêbados pulem o balcão atrás de bebida.

Clarisse ri, e volta a arrumar suas coisas, enquanto Luisinho sai.

21. INT. FAZENDA - NOITE

Lourenço, no quarto, pega sua mochila e o violão. Sai e fecha a porta do quarto em silêncio, observa se há alguém por perto. Lourenço passa por Serafim que está dormindo em sua cadeira virada para a janela, chega à porta da frente e se vira para onde a cadeira está.

LOURENÇO

(Sussurrando) Adeus pai.

Lourenço sai. Serafim, abre os olhos e observa silenciosamente pela janela, Lourenço caminhando para fora da fazenda.

22. EXT. ENTRADA/FAZENDA - NOITE

Lourenço anda em passos apressados até o início da plantação. Mané Quindim caminha cambaleando em direção contrária, com uma garrafa na mão e um cigarro na boca.

MANÉ QUINDIM

Eta! Precisa me buscar não, Lourenço, já tô aqui já, um bom fiô à casa torna, HA!

LOURENÇO

Ara Quindim! Tá peidando de bêbado de novo? Cê num toma jeito mesmo.

MANÉ QUINDIM

Mas óia só, que bêbado o que muleque? Num tô bêbado não, só tô feliz hihihi.

(MAIS)

MANÉ QUINDIM (CONT.)

(Gritando) Epa, pera aí, tá indo pra onde com essa mochila aí ein Lourenço?

LOURENÇO

Xiu, fala baixo... Eu tô indo embora Quindim! Tô indo embora mais Clarisse pra cidade grande. Não posso ficar aqui e perder a única chance de seguir meu sonho e ser feliz.

MANÉ QUINDIM

Ocê tá louco Lourenço? Como é que cê vai fugir e deixar nós aqui sem ocê? Já pensou como a Maria e o João vai ficar? E o nosso pai?

LOURENÇO

Eles vão ficar bem! Vive me dizendo que eu só dou trabalho, desgosto e problema. Que eu sou um fardo e que não deveria ter nascido. Agora pronto! Vou fazer a vontade deles e sumir pra nunca mais voltar. Cês tudo, vão viver muito melhor sem mim aqui.

MANÉ QUINDIM

E eu Lourenço? E eu? Como é que eu fico? Sempre te apoiei como pude, ocê vai mesmo pinar e me deixar aqui aguentando o João e fazendo o trabalho sozinho?

LOURENÇO

Me perdoa Quindim, mas eu tenho que ir, ocê não entenderia nem se tivesse bem. Eu preciso ir, só não conta pra ninguém, tá? Se um dia eu ficar rico, eu volto pra te buscar, eu prometo!

Lourenço dá um beijo na testa do irmão e sai andando depressa.

MANÉ QUINDIM

(Gritando) Lourenço, volta aqui!  
Lourenço, volta aqui agora!  
Lourenço... Lourenço...

Mané Quindim joga a garrafa e o cigarro no chão com raiva. O fogo do cigarro se alastra pelo álcool e começa a queimar a plantação.

## 23. EXT. ESTRADA DE TERRA - NOITE

Lourenço anda depressa pelo caminho de terra, observando o horizonte, escuta vozes conhecidas na mata e para.

JOÃO

Maria, ninguém pode ficar sabendo disso.

MARIA

Mas João, como...

JOÃO

(Interrompendo) Ninguém pode ficar sabendo disso Maria Antonieta! Ninguém! Entendeu?

MARIA

Certo! Mas é que... Lourenço?

Os dois percebem a presença de Lourenço. Lourenço sai correndo. João e Maria vão atrás dele.

## 24. EXT. FAZENDA - NOITE

Serafim percebe a plantação pegando fogo, levanta subitamente tomado de raiva, caminha até seu quarto, pega sua espingarda na parede e sai da casa em direção a saída da fazenda.

SERAFIM

(Gritando) Lourenço, seu moleque miserável... Eu vou te pegar! Eu te mato seu moleque miserável... Lourenço!

Serafim com a espingarda na mão, passa rápido por Mané Quindim sem notá-lo. Mané Quindim corre atrás de Serafim.

## 25. EXT. ESTRADA DE TERRA - NOITE

Na estrada, Serafim, Maria, João e Mané Quindim se encontram.

JOÃO/MARIA

(Chocados) Pai?

SERAFIM

(Gritando) Eu vou matar aquele moleque miserável, ele vai se arrepender de um dia ter nascido!

Mané Quindim se aproxima de João. Maria tenta sutilmente pegar a arma da mão de Serafim

MANÉ QUINDIM

João, ocê tem que ajudar o Lourenço, o pai vai matar ele...

JOÃO

Cadê ele? Ele não foi pra casa?

MANÉ QUINDIM

Não, ele fugiu! Tá fugindo agora!

MARIA

Fugindo?

SERAFIM

(Transtornado) Ele botou fogo na minha plantação e tá se mandando embora. Ele quer acabar com a nossa vida. Eu vou pegar aquele moleque, eu vou matar ele!

JOÃO

Botou fogo? Como assim ele...

Mané Quindim, Maria e João percebem o tamanho do incêndio que está na plantação. Serafim sai atrás de Lourenço e os três seguem desesperados atrás, tentando pará-lo. Vemos a plantação pegando fogo e uma lua cheia. Um som de tiro ecoa seguido de gritos.

26. EXT. ESTRADA DE TERRA - NOITE

Clarisse está parada do lado de uma carroça olhando para os lados enquanto o carroceiro pega suas malas.

CLARISSE

Cadê ele? Era para ele ter chegado já!

Um som de tiro.

CLARISSE

(Assustada) Meu Deus! Isso.. Isso foi um tiro?

CARROCEIRO

Deve ter sido sim dona... É que por essas bandas aqui tem muito bicho atacando os galinheiros das fazendas. E o que acontece é que se os fazendeiros não impedir esses bichos de cume as galinhas, a gente é que num come depois, hehehe!

Clarisse consente positivamente com uma confusão no rosto, respira fundo e começa a andar de um lado para o outro por um certo tempo. O carroceiro cantarola baixinho, sentado na carroça, enquanto bate os pés no chão, para depois de um tempo e desce da carroça.

CARROCEIRO

Óia dona, eu sinto muito em te dizer isso, mas é que eu num posso ficar esperando mais não... Tenho que chegar no horário na estação pra trazer o povo embora e ganhar meu dinheirinho.

Clarisse olha desesperada para todos os lados à procura de Lourenço e não enxerga ele. Volta a encarar o carroceiro.

CARROCEIRO

A senhorita vem ou num vem?

Clarisse respira fundo, olha ao redor e fecha os olhos.

CLARISSE

Não vou!

CARROCEIRO

Tem certeza?

Clarisse consente pesarosamente. O carroceiro pega as malas da carroça entregando para Clarisse.

CARROCEIRO

Eu até levaria a senhorita até sua casa, mas acontece que eu tô atrasado por demais.

CLARISSE

Tudo bem, pode ir, eu consigo voltar sozinha.

O carroceiro consente, sobe na carroça e acena para Clarisse, seguindo viagem. Clarisse pega suas malas e segue de volta para o vilarejo.

27. EXT. FAZENDA - MANHÃ

Clarisse caminha da entrada da fazenda até o casarão, observando a paisagem destruída pelo fogo. Ela observa João, que está com um olhar preocupado, juntando em uma carroça algumas coisas da plantação que não estão queimadas. Olha para varanda e encontra Serafim dormindo em uma cadeira de balanço e Maria bordando. Na escada da varanda, vê Mané Quindim sentado com o olhar fixo no horizonte. Todos alheios à sua chegada.

CLARISSE

(Pigarreando) Oi, licença...

Mané Quindim levanta depressa, João se aproxima, Maria fixa o olhar em Clarisse e Serafim permanece dormindo.



CLARISSE

Eu queria... Queria falar com o Lourenço, por gentileza.

JOÃO

O Lourenço não tá Clarisse.

CLARISSE

Não?

MANÉ QUINDIM

Não... Na verdade ele fugiu de casa.

CLARISSE

Fugiu? Como assim fugiu? Mas ele, eu, a gente...

MARIA

Achei que cê saberia onde ele está já que andam tão colados de uns tempo pra cá.

CLARISSE

Mas ele não pode ter fugido, não assim, do nada, não sem... E vocês não estão fazendo nada? Não tão procurando ele?

Os três voltam para suas tarefas iniciais.

MARIA

Ara menina, o Lourenço num é mais criança não... Ele sabe muito bem voltar pra casa, se não voltar é porque num quer.

MANÉ QUINDIM

Se não voltar é porque tá num lugar melhor.

Clarisse, indignada, caminha para a saída da fazenda.

28. EXT. ESTRADA DE TERRA - MANHÃ

Clarisse anda calmamente pela estrada de terra murmurando. Repara na paisagem e passa a analisar atentamente.

CLARISSE

Mas o que raios aconteceu aqui?

Um objeto reluz o brilho do sol em meio a paisagem queimada. Clarisse se aproxima do objeto, e repara que é um violão que está ensanguentado e um pouco danificado pela queimada. Desconfiada, pega o violão reparando em alguns detalhes do violão, reconhecendo as iniciais "MM" do violão de Lourenço. Clarisse entra em choque.

FIM

### 3 CARACTERÍSTICAS GERAIS

#### 2.1. STORYLINE

Uma jovem jornalista investigativa visita familiares no interior e busca desvendar os motivos misteriosos de uma morte incomum no local.

#### 2.2 SINOPSE DO PILOTO

Clarisse, uma jovem jornalista investigativa da cidade grande, decide ir visitar a avó e o primo em um vilarejo no interior, onde uma morte misteriosa está gerando alvoroço entre os moradores do local, que estão divididos em acreditar que a causa foi um animal selvagem e uma criatura mística: o lobisomem. Desacreditada dessas histórias do interior, Clarisse começa a investigar por conta própria o que poderia ter acontecido, ao mesmo tempo em que se relaciona com Lourenço, o filho caçula da misteriosa família Rocha.

#### 2.3. ARCO DA SÉRIE POR EPISÓDIO

##### 2.3.1. *Episódio 2*

Clarisse investiga o sumiço de Lourenço sem apoio da família e das autoridades locais, desconfiando de todos, inclusive de Luisinho. Acontecimentos comuns começam a atormentar Quindim, que conversa com os irmãos sobre a fuga de Lourenço e é orientado a esquecê-lo. Com a culpa pela morte de Lourenço em sua mente, Quindim bebe e começa a ouvir e ver o irmão morto. Clarisse encontra uma garrafa incriminatória de Quindim em meio a cena do crime, e marca um encontro à noite com ele para saber a verdade sobre a noite da fuga de Lourenço. Quindim é morto a caminho do encontro.

##### 2.3.2. *Episódio 3*

Maria relata a morte de Quindim na delegacia e choca Clarisse, que discute com ela sobre o sumiço de Lourenço. No velório de Quindim, Maria insiste para João que viu Lourenço no local, mas João afirma que não é possível. Luisinho aparece para confortar os irmãos e Clarisse observa desconfiada. Clarisse monta um quadro de investigação na casa da avó e busca pistas em pertences antigos. Luisinho tenta convencer Clarisse a abandonar a investigação e ela o interroga, desconfiando de uma gravidez de Maria. Uma onça é encontrada morta e com resquícios de carne humana.

### *2.3.3. Episódio 4*

Após as mortes, o delegado aceita a denúncia de sumiço de Lourenço, mas é subornado por João para retirá-la, incriminando assim a onça pelas duas mortes. Clarisse descobre e passa a seguir João, que se encontra com Luisinho e discutem a vida de Maria, fazendo com que Clarisse desconfie dos três. Luisinho e Maria se encontram na floresta e discutem sobre a gravidez e Lourenço, deixando-a em pânico e foragida do lugar. Luisinho vai atrás dela e encontra-a ferida no chão, morrendo minutos depois em seu colo. Luisinho repara em uma silhueta como um lobo fugindo para o mato.

### *2.3.4. Episódio 5*

Clarisse e Luisinho conversam sobre os segredos dos irmãos Rocha e ela o acusa de ter matado Maria, Luisinho nega e diz que foi o lobisomem, pois o viu. Com as revelações, Clarisse volta a investigar João, indo até a fazenda da família. Clarisse vê escondida que Serafim recobrou a consciência. Serafim e João discutem e trocam ameaças sobre Lourenço e o passado de Serafim. João revela que sabe sobre o verdadeiro primeiro filho de Serafim. Enfurecido, Serafim sofre um ataque cardíaco e João tenta ampará-lo. Clarisse se choca ao relacionar as informações com a história da mãe de Luisinho.

### *2.3.5. Episódio 6*

Clarisse revela para Luisinho as informações que viu e ouviu na fazenda e Luisinho complementa com histórias de sua mãe, desconfiando que Serafim possa ser seu pai. Clarisse deduz que esse é o motivo pelo qual João possa ter ficado bravo com a gravidez da irmã. Os dois buscam respostas nos pertences da avó e encontram documentos sobre o casamento de Dulcinéia com Serafim, além do da morte dela e do nascimento de trigêmeos, sendo dois deles natimortos. Em desespero, Luisinho sai em busca de João, e Clarisse o segue. Os dois invadem a fazenda e encontram João morto no celeiro, notam que há sangue até a entrada da casa.

### *2.3.6. Episódio 7*

Clarisse e Luisinho correm até a casa, encontrando-a bagunçada e Serafim com as mãos cobertas de sangue e em choque. Serafim fala repetidamente que

um lobisomem matou João, Clarisse e Luisinho tentam acalmá-lo. Clarisse nega e diz que foi Serafim que fez tal fato. Luisinho acredita, pois já viu o lobisomem matando Maria. Serafim surta e diz que o lobisomem é Lourenço. Clarisse pontua a possibilidade disso, enquanto Luisinho questiona Serafim sobre a paternidade. Sons externos e uivos, fazem com que Serafim volte a surtar, Luisinho e Clarisse correm para trancar a porta enquanto observam da janela um lobisomem do lado de fora.

### *2.3.7. Episódio 8*

Serafim surta falando sobre Lourenço e Madalena. Os três tentam se esconder enquanto o lobisomem consegue entrar na casa e vai em direção a Serafim. Desesperado, Serafim quebra uma lamparina na casa, e o local passa a entrar em chamas. O dia começa a amanhecer, e o lobisomem volta para sua forma humana, com Clarisse o reconhecendo como Lourenço, antes de ser puxada para fora da casa, que desaba. Clarisse e Luisinho observam em choque, enquanto pessoas do vilarejo começam a chegar. Três dias depois, Clarisse está na casa da avó fazendo as malas e Luisinho questiona se ela desistiu de procurar Lourenço. Clarisse narra para Luisinho o que aconteceu na noite em que Lourenço desapareceu, revela que Serafim tentou matá-lo, e que isso foi confirmado na noite do ataque na fazenda, juntamente com o fato de Lourenço ser o lobisomem. Clarisse termina suas malas e diz que agora irá desvendar novos casos parecidos com esse em outros lugares. Caminha até uma carroça, lê um jornal e circula uma cidade em um mapa, enquanto a carroça segue para a saída do vilarejo.

## 2.4. PERFIL DOS PERSONAGENS

### *2.4.1. Clarisse*

**Nome:** Clarisse Salazar Castelo

**Idade:** 22 anos

**Descrição:** Uma jovem curiosa, prestativa, teimosa, corajosa, cética de mitos, revolucionária, feminista e independente. Nasceu no interior, mas mora há muitos anos na cidade grande. Trabalha como Jornalista investigativa, e tira um tempo do emprego e da metrópole para ir ao interior cuidar da avó Rute que está doente. Porém continua procurando matérias para o jornal.

#### 2.4.2. Lourenço

**Nome:** Miguel Lourenço Rocha

**Idade:** 20 anos

**Descrição:** Um jovem sonhador e simplista, tem personalidade e aparência diferente dos irmãos, e o desejo de ir para a cidade grande para ser músico. É o caçula da família Rocha. Se sente culpado pela morte da mãe, pela depressão do pai, e por ser a responsabilidade dos irmãos mais velhos. Se relaciona bem apenas com o irmão Mané Quindim que o entende melhor.

#### 2.4.3. Luisinho

**Nome:** Luis Ricardo Salazar

**Idade:** 38 anos

**Descrição:** Um homem simplista e com espírito de jovem, que gosta de viver no interior e tem uma boa convivência com a avó Rute e com os moradores do vilarejo. Primo de Clarisse. É dono de um bar no Vilarejo, o qual herdou de seu avô e o mesmo que Mané Quindim frequenta. Tem um caso secreto com a Maria Antonieta.

#### 2.4.4. Dona Rute

**Nome:** Rute Salazar de Oliveira

**Idade:** 67 anos

**Descrição:** Uma senhora cozinheira de mão cheia, costureira, fofoqueira, conhecida e querida por todos no vilarejo. Avó de Clarisse e Luisinho. Costumava trabalhar para a família Rocha antes do falecimento de Maria Madalena.

#### 2.4.5. Mané Quindim

**Nome:** Joaquim José Rocha

**Idade:** 33 anos

**Descrição:** Um homem rústico, roceiro, cachaceiro e fumante, está sempre bêbado, tem inveja do irmão João e tenta copiá-lo, por isso recebe esse apelido. Frequenta muito o bar de Luisinho e sempre deixa a desejar em suas funções na fazenda. Gosta muito do irmão Lourenço, e é o único com quem conversa mais.

#### 2.4.6. João

**Nome:** João Francisco Rocha

**Idade:** 36 anos

**Descrição:** Um homem bruto, fechado, ocupado, é tocador de gado e lenhador. É próximo da irmã Maria e responsável por todo o andamento da fazenda e por seus irmãos. Assumiu o papel de seu pai após sua depressão.

#### *2.4.7. Maria*

**Nome:** Maria Antonieta Rocha

**Idade:** 30 anos

**Descrição:** Uma jovem mulher doméstica, cuida de todos na Fazenda, tem uma leve mágoa de Lourenço pela morte da mãe. Cuida especialmente do pai e é frustrada por não ter podido se casar e ter filhos. Tem um caso secreto com Luisinho.

#### *2.4.8. Serafim*

**Nome:** José Serafim Rocha Filho

**Idade:** 56 anos

**Descrição:** Um senhor viúvo fazendeiro, depressivo, ranzinza, rabugento. Quando jovem, junto com a família, ajudou a fundar o vilarejo. Entrou em depressão após a morte da esposa Maria Madalena, e desde então se encontra catatônico, não fala e mal come. Apenas fica sentado observando a fazenda de sua janela. É cuidado por sua filha Maria Antonieta. Esconde dos filhos o seu verdadeiro passado.

## 4 JUSTIFICATIVA E FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O Brasil é um país de uma grande diversidade cultural, e como tal, carregado de folclore, contos, lendas e mitos. Essa cultura de contar histórias das quais muitos não acreditariam é uma parte muito importante da história do país e na formação do povo brasileiro. Afinal, “(...) a literatura especulativa sempre existiu sob a forma de narrativas orais (...), o elemento fantástico da literatura especulativa está presente também na consciência individual do ser humano.” (CAUSO, 2003). Por essa razão, é de grande importância que isso seja passado para frente mais do que no boca-boca tão comum no dia a dia de cada um, mas compartilhar essa riqueza cultural com outros países os quais tanto influenciam na nossa visão.

O projeto seriado *Caçadora de Lendas*, vem trazer uma representação sobre essa diversidade cultural de contar histórias sobre o folclore, contos, lendas e mitos brasileiros, a partir de vivências de cidades do interior do Estado de São Paulo. Ao incluir o folclore como referência narrativa, é importante ter ciência do seu significado e composição vasta e complexa. Foi durante uma releitura da *Carta do Folclore Brasileiro*, em 1995, que seu significado sofreu alterações mais condizentes com a atualidade e que englobava mais aspectos ao contexto folclórico do que já havia sido retratado.

(...) para a sua atualização, considerando a incorporação das contribuições de estudos das ciências humanas e de letras, bem como a adoção de novas tecnologias, especialmente na comunicação, e das transformações da sociedade brasileira, decidi re-conceituar, considerando que: “Folclore é o conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social. Constituem-se fatores de identificação da manifestação folclórica: aceitação coletiva, tradicionalidade, dinamicidade, funcionalidade. (COMISSÃO NACIONAL DE FOLCLORE, 1995, p. s.d.)

Ao entender o quão vasto pode ser o folclore, é importante pensar na sua preservação, uma vez que

(...) a manifestação folclórica é localizada, é própria de uma comunidade, de uma localidade, de uma vila, de um povoado. Às vezes, o mesmo tipo de manifestação pode ser encontrado em localidades diferentes e distanciadas, mas a documentação e análise do fato vai mostrar que se trata de uma variante, isto é, manifestações que tiveram origens comuns, mas que foram sendo recriadas e/ou reinterpretadas em cada lugar e se diferenciaram. O folclore é universal e tradicional em seus temas e motivos, que devem ser considerados invariantes. É regional e atualizado na ocorrência das variantes, que são o resultado da criatividade do



portador do folclore e de sua comunidade, como tem sido demonstrado nos estudos comparativos do romanceiro e do conto popular por Bráulio do Nascimento. (BENJAMIN, s.d.,p.2)

É pensando nessa preservação, que esse projeto seriado busca trazer como temática, as lendas brasileiras conhecidas em cidades pequenas, de interior. Mas tão importante quanto preservar essas lendas, está a forma de como que elas são apresentadas, especialmente para um público que não pertence a essa cultura. Por essa razão acreditamos que a criação dessa série é fundamental também como mecanismo de incentivo a outros países, para que se interessem por nossa cultura e a conheçam através de uma visão particular interiorana, tal qual acontece conosco em relação ao folclore de países norte-americanos e europeus, ou personagens da mitologia grega.

Lendas como Saci-Pererê ou Boto-cor-de-rosa são muito conhecidas e podem facilmente ser encontradas em livros como O Saci de Monteiro Lobato ou Lendas Brasileiras de Maurício de Sousa. Ou seja, se alguém se interessar sobre essas lendas, poderá pesquisar e encontrar sobre o que se trata. Contudo, não é isso que acontece em cidades do interior de São Paulo como as de origem das roteiristas desse projeto. A relação que temos com as lendas é muito mais palpável e crível, uma vez que essas lendas não são contadas como histórias para as crianças, mas como situações vividas por pessoas conhecidas. Em especial, é comum em cidades interioranas, essas histórias serem passadas através de pais e avós, como experiências vividas por eles. E essa é uma relação muito mais próxima desse folclore ao qual as lendas fazem parte, do que apenas ler a respeito do que se trata uma lenda.

Diante disso, Caçadora de Lendas vem com o objetivo de abordar a questão das lendas folclóricas brasileiras a partir de uma perspectiva mais íntima, de pessoas que viveram em um ambiente no qual as lendas estão incluídas no dia a dia, muito além do que apenas no imaginário, mas na vida de pessoas reais com relatos reais.

A temática, assim como a origem da ideia, partem da cultura interiorana das duas roteiristas paulistas que, mesmo de cidades distintas, encontraram elementos em comum no modo como lendas e mitos são repassados e representados nas culturas locais. Esse evento habitual no folclore, acarreta em uma mesma lenda ser apresentada e representada com diferentes versões e estilos em povos e regiões distintas. Como por exemplo, a lenda do lobisomem, que não só possui ocorrências em diversas partes do Brasil, como também em outros países, com diferentes versões. Essa diversidade narrativa da lenda do lobisomem influenciou como escolha de temática da primeira temporada da série, sendo um desejo de representar mais uma versão, dessa vez

inserida comumente na cultura de ambas as roteiristas.

A lenda do lobisomem, apesar de muito conhecida no Brasil, não é exclusivamente parte da nossa cultura, uma vez que nosso país é composto por uma miscigenação de diferentes nacionalidades, desde a colonização. Segundo Guilherme Matos (2017), há uma representação na cultura indígena do que conhecemos como lobisomem, o Capelobo, que "(...) é vista como o lobisomem dos índios. Seus hábitos lembram a criatura europeia, mas sua fisionomia remete aos animais típicos da fauna brasileira." Contudo, apesar de existir essa possível variação da lenda originalmente do nosso território na cultura de povos originários,

De acordo com a maioria dos teóricos, o mito do lobisomem teve origem na mitologia grega, na história de Lycaon rei de Arcádia. Segundo a tradição, o mesmo era adepto de práticas religiosas que por vezes implicavam na realização de sacrifícios humanos, em que as vítimas eram principalmente os hóspedes que ele acolhia." (MATOS, 2017, p. 7)

Em seu texto, Matos traz também uma possível explicação para essas diversas variações da lenda do lobisomem, bem como a sustentação dessas características que justificam essa complexa composição da lenda presente no nosso território. Ele afirma que,

Devido esta lenda estar ligada diretamente a nossa herança colonial, o "lobisomem brasileiro" porta traços particulares da cultura e dos costumes que foram formadores dos valores que moldaram a imagem de nossa sociedade, pois assim como sustenta Cohen sobre seu método de análise, o Brasil também foi formado por "fragmentos culturais". Por esse motivo, quando analisamos determinado objeto (material ou imaterial) da cultura brasileira, é grande a possibilidade de que achemos um "pedaço" de outra cultura na composição do mesmo. (MATOS, 2017, p. 20)

E é a partir dessa visão brasileira que abordaremos na série a narrativa do homem que se torna lobo. Inclusive, é possível encontrar no texto de Matos (2017), alguns aspectos e características presentes na versão do lobisomem criada pelas roteiristas do piloto seriado para desenvolver e fundamentar a narrativa, sendo:

Outra questão da parte ritualística da lenda, são suas circunstâncias de transformação. O horário de transformação e dos "avistamentos" se aproxima da meia-noite (00:00 hora), com ou sem a associação da lua cheia, advinda da tradição europeia. (...) Conta-se que, em uma linhagem de sete filhos homens, o último a nascer tornara-se um lobisomem, em outras variações mostra que seria o sétimo filho homem de uma sucessão de mulheres. (MATOS, 2017, p. 18)



Figura 1 - diferentes tipos de lobisomem

Dessa maneira, a narrativa da série vai tentar retratar algumas diferenças culturais entre pessoas que vivem no interior e as que não vivem, com um foco especial em suas respectivas relações com as lendas. E assim apresentar, como essa cultura folclórica está intrínseca no povo interiorano. Nessa primeira temporada, como será introduzido no piloto, trabalharemos em cima da lenda do lobisomem, contudo, há pretensão de em futuras temporadas abordar outras lendas como Corpo Seco, Mula-sem-cabeça, entre outras, conforme a personagem for se deslocando para outras regiões do país. Dessa forma conseguiríamos também abordar outros aspectos dessa cultura tão diversa que compõe o território brasileiro e suas respectivas lendas.

Além do folclore e lendas, o projeto tem como objetivo apresentar através do olhar do audiovisual a realidade das pessoas que vivem de certa forma isoladas no interior. Isso tudo sob um ponto de vista proveniente dos anos 1950 e 1960, quando ainda não havia meios de transportes, comunicação e tecnologias avançadas. A intenção é mostrar através de uma narrativa ficcional, o dia a dia do povo que vive nesses locais, com a intenção de que essas pessoas possam também se sentir representadas de alguma forma, seja no uso de expressões populares, no sotaque das personagens, ou até mesmo no modo de agir e situações corriqueiras tão comuns no interior. Tudo isso, de

modo a usar elementos fantásticos que segundo Nogueira (2010) convida o espectador para mundos desconhecidos, permitindo viajar ao passado, atravessar épocas e continentes e descobrir lugares puramente imaginários; juntamente com características do suspense, mas sem faltar com o humor tão comum no país.

As séries designam-se como um produto audiovisual desenvolvido para a televisão e serviço streaming, que se organiza em episódios, com a trama dividida em temporadas, tendo uma relação entre si e podendo se suceder umas às outras. No início do século XXI atestamos a ascensão das séries televisivas com uma vasta gama de produtos. Os canais de televisão brasileiros também perceberam que as séries se tornaram um excelente chamariz para o público, levando a um aumento considerável das audiências, que sentiam a necessidade de ter um programa identificável regular para a distração dos problemas cotidianos.

Segundo Silva (2014), atualmente as produções audiovisuais seriadas são as grandes protagonistas do entretenimento, contendo grande potencial por proporcionar experiência para além de suas obras, diversas possibilidades de consumo e conteúdos e maior relevância no mercado, gerando mais investimentos em produção e popularidade.

O cenário atual, portanto, é de ampliação das formas de produção e consumo audiovisual, e embora a TV ainda esteja consolidada no modelo tecnológico de transmissão de sinal, o que implica uma experiência predominantemente nacional e em fluxo, o que chamamos aqui de cultura das séries é resultado dessas novas dinâmicas espectatoriais em torno das séries de televisão, destacadamente, as de matriz norte-americana. (SILVA, 2014, p. 243)

Pode-se afirmar que uma das principais causas para a popularidade das séries é a sua narrativa singular, que estrutura-se em uma combinação e mescla de outras formas de narrativas. As narrativas seriadas possuem um modelo que usufrui de 3 características: a tecnologia, os meios de distribuição e o formato narrativo.

As narrativas seriadas dispõem de um formato que, independente do gênero, utilizam temáticas e personagens complexos e humanizados, atingindo o público ao possibilitar algo que se vivencia em algo que se vê, ou vice-versa. Desta forma, é desvendada a essência interior de uma pessoa através da essência interior das coisas. Ainda assim, assume-se uma estrutura que corporiza os valores discursivos sociotécnicos da época e está ligada à constante reconstrução, significação e remixagem do que é evidentemente contemporâneo, potencializando o diálogo com novos públicos.

Com relação às séries, estas reproduzem, enquanto produtos audiovisuais, os valores e configurações necessárias para manter e tornar ainda mais vigorosa a correspondência entre o âmbito da emissão e da recepção. Para isso, apostam na complexidade de suas narrativas, capazes de vincular este público pelas possibilidades de situações e soluções dramáticas que podem ofertar. Buscam a cumplicidade de suas audiências marcando a narrativa por estratégias de sentido que corroborem a ideia do real e de sua proximidade na história contada, investindo em protagonistas humanizados que experimentam as situações mais cotidianas e ordinárias. (PICCININ, 2016, p. 27)

Em razão disso, pode-se dizer que o sucesso das séries é decorrência desse conjunto de emergências relacionadas a estas narrativas que garantem mais qualidade às mesmas, bem como justificam um debruçar investigativo sobre elas. A tecnologia por sua vez, permite que as narrativas seriadas utilizem equipamentos e estilos de filmagens que aproximam a audiência da narrativa contada, mesclando os papéis de quem narra e escuta.

Do ponto de vista da forma, pode-se observar exemplos dessas tentativas de aproximação com as audiências como a adoção de técnicas de captação e edição de imagens que simulam situações de “ao vivo” ou de um sentido de redução da edição e pós-produção bem ao gosto da linguagem documental. Trata-se de planos sequência que bem podem indicar no seu transcorrer “erros construídos” ou imagens com “ruídos” que indiquem semanticamente a espontaneidade e autenticidade do captado. Todos, movimentos que denotam os esforços narrativos em buscar este receptor, dizendo a ele que as convocações feitas se baseiam em emissões muito próximas do real, ainda que ficcionais. (PICCININ, 2016, p. 26)

Por fim, os meios de distribuição são os principais mecanismos da popularidade das séries, uma vez que utilizam os maiores meios de comunicação e entretenimento na atualidade: a televisão (aberta e fechada) e a Internet.

La televisión es una industria cultural, un medio de comunicación, y uno de los desarrollos tecnológicos más importantes del siglo XX. Es considerada, en palabras de Rincón (2006), la máquina narrativa más potente, entretenida y seductora de nuestro tiempo. Es, además, una industria-negocio que está atravesada, definida y redefinida por el consumo. Es una forma de contar, es una máquina narrativa que se expresa a través de relatos en determinados géneros y formatos (RUIZ, 2016, p. 280)

A massificação da Internet permitiu que novas janelas de exibição e distribuição fossem criadas para atender às novas necessidades de consumo do público, constituindo de características inovadoras como onipresença e autonomia do espectador, que escolhe o que quer ver, quando, onde e como.

En este orden de ideas, y en palabras de Vilches (2013), esta combinación de convergencia y transmedialidad es lo que ha posibilitado una oferta de plataformas digitales que dan paso al modelo integrado de internet y dan cuenta del fin del modelo único de televisión. (RUIZ, 2016, p. 281)

Dessa forma é possível compreender que o sucesso do produto seriado é composto de inúmeros fatores, que em conjunto, resultaram na alta de sua popularidade ao longo dos últimos anos. Isso demonstra que ao explorarmos a narrativa do folclore brasileiro através desse formato audiovisual é uma ótima oportunidade, uma vez que o alcance que as séries possuem atualmente é muito grande e diversificado, o que funciona perfeitamente para a nossa proposta de expandir a nossa cultura a outros territórios.

## 5 VISÃO ESTÉTICA DE CADA ÁREA DO PROJETO

### 5.1 DIREÇÃO

*Por Vitória Maria Barbosa Junqueira*

A partir do ponto de vista de apresentar a realidade com elementos fantásticos, iniciamos a discussão do projeto de Direção a partir de uma referência muito interessante do leste asiático, em que características do "realismo fantasmagórico".

(...) estão ancorados em uma estética realista baseada no plano-sequência, privilegiando uma temática cotidiana. Por outro lado, transcendem em algum nível esse realismo, contando, não raro, com a presença de fantasmas e seres fantásticos entre suas personagens. (MELLO, 2015, p. 15)

Esse fenômeno cinematográfico pode ser observado no Novo Cinema Taiwanês, uma vez que esse foi uma reação aos filmes comerciais como de Kung Fu que estavam sendo produzidos pelo estado. Assim, segundo Cecília Mello, ressurgiu uma reação através do uso do realismo, "(...) apto a articular as tensões contemporâneas da sociedade taiwanesa,(...) que radicaliza essa virada realista através do uso de atores não-profissionais, locações reais e o emprego extensivo do plano-sequência e da profundidade de campo." (2015, pág 20) Sendo essas, características que buscarei me aproximar com o desenrolar da narrativa no projeto da direção, uma vez que um de nossos objetivos é trazer para a série a realidade da vida no interior do país. Contudo, no "realismo fantasmagórico",

(...) se por um lado isso o alia à corrente realista de inspiração baziniana, por outro lado esse vínculo ontológico parece ser constantemente desafiado por meio de recursos que levam suas obras a dimensões não realistas, ou a um real particular organizado pela mente de Tsai Ming-liang. (MELLO, 2015, p. 20)

Ou seja, apesar do uso de diversos artifícios para se prender a realidade nas obras, Tsai Ming-liang vai trabalhar em paralelo dimensões que fogem ao que conhecemos como real, e se utilizará de elementos que são de certo modo sobrenaturais. E a partir desses dois conceitos é possível identificar algumas características e alguns aspectos que serão utilizados no nosso projeto, uma vez que em ambos os contextos, há o objetivo de mesclagem entre características realistas e também de dimensões não realistas. Sejam nesse caso, espíritos, ou no caso de Caçadora de Lendas, personagens do folclore local. Através desses exemplos, é possível identificar algumas características que podem ser de utilidade na Direção do projeto, pelo qual sou responsável, como o uso de planos-sequência e também de grande profundidade de campo.

Além disso, por ser um projeto universitário, a presença de atores não-profissionais e de não atores, pode ser bastante interessante para alcançar os objetivos que aproximam a série desse "Realismo Fantasmagórico", bem como o uso de locações reais para as gravações. Mas é nesse momento em que as semelhanças do nosso piloto de série com o cinema de Tsai Ming-liang se encerram, uma vez que não há intenção por parte dos integrantes do projeto de utilizar de características, para além das já citadas das obras desses cineastas, como de montagem, fotografia, entre outros.

A Direção de um filme vai surgindo e se criando muito através da pesquisa, em especial do trabalho de outros diretores, uma vez que não é um trabalho feito apenas em set de filmagem, mas um trabalho desde a pré-produção em que se realizam as pesquisas teóricas e referências filmográficas. Afinal é preciso pensar em quais serão os planos utilizados e como eles vão ajudar a transmitir as sensações e informações aliadas aos objetivos que temos para a série. Além é claro de pensar em conjunto com a Produção e Direção de Fotografia e Direção de Arte, qual é a melhor maneira de fazê-lo, inclusive levando em consideração os recursos para a realização e as ideias de montagem.

A Direção vai estar muito dedicada a pensar o filme, nesse caso produto seriado, em imagens. Como cada cena vai ser apresentada, qual a potência dramática de cada uma e o que cada uma vai transmitir para o espectador. O quanto será mostrado em imagens também depende de variáveis como o orçamento da Direção de Arte, e o quanto será investido nela, pois uma vez que houver pouco investimento, não se pode pensar em planos muito abertos, por exemplo, ou com muita profundidade de campo. Contudo, cada cena será pensada em conjunto, em especial em com o montador, uma vez que tais características são de grande importância para a até da montagem no que se trata de abordar o lugar também como um personagem.

Para o desenvolvimento deste projeto, foram escolhidos alguns núcleos temáticos presentes na narrativa, os quais servirão de base para as respectivas áreas do projeto. A partir destes, serão desenvolvidas estéticas e estratégias capazes de elucidar esses aspectos tão importantes para o seriado. Cada área pode escolher dentre esses núcleos, quais prefere trabalhar, uma vez que nem todos se encaixam nos projetos de cada Diretor. Os núcleos temáticos com os quais serão guiados os trabalhos da Direção são: Folclore, Terror/Suspense versus Comédia, Campo vs Cidade, Investigação, Romance e Suspense.



### 5.1.1. Folclore

Através da Direção, temos por objetivo atrair a atenção do espectador para as lendas brasileiras, na maneira como elas aparecem nas falas dos personagens, e também na forma com que estes se referem a elas. Em especial na cena 8 do roteiro, que representa muito bem a relação do personagem interiorano com essas lendas e o folclore. Nessa cena há um homem já de mais idade, contando histórias a respeito do lobisomem para as crianças na rua. Diferente do comum, que é alguém ler uma história folclórica, nesse momento é que evidenciamos as lendas como parte de uma sociedade, ao se tratar de histórias sobre fatos vividos por outras pessoas que são passados dos mais velhos para os mais novos.

Além disso, em diversos momentos será abordado a descrença da personagem principal, Clarisse, em relação a essa temática e o pouco caso que faz dos demais personagens que acreditam. Como por exemplo na cena 4 do roteiro, quando ela revira os olhos ao ouvir duas senhoras mencionando a morte que ocorreu no dia anterior e as suspeitas de ataque de lobisomem. Outros momentos em que isso fica claro são na cena 6 e 10 do roteiro, quando ela afirma não acreditar em lobisomem dizendo que o homem deve ter sido morto por se envolver com uma mulher comprometida, e quando zomba da história da avó ao dizer que Serafim deve ser o lobisomem que anda matando por aí. Além disso, abordaremos como mesmo algumas pessoas do interior que se forçam a não acreditar nas lendas, acabam por "não se arriscarem" a descobrir se são reais ou não, como na cena inicial do piloto, em que um dos irmãos tem medo e outro aparenta ser descrente, mas no menor sinal de susto ou de barulho, todos tem medo e correm.

Outro recurso que funcionará como evidenciador desse núcleo, é o uso de desenhos com traços característicos de livros folclóricos na cena em que dona Rute conta a história da família Rocha para Clarisse. Esse recurso, além de trazer esse lado literário do folclore, também funciona como uma inversão dos papéis na história, uma, buscando trazer essa mesclagem entre o que é folclore e o que é "real". E como referência para essa cena utilizaremos o vídeo clipe de *Take on Me* (1985) de A-ha, ao alternar entre desenho e realidade.

Figura 2 - Take on Me



Fonte: Take on Me (1985), A-ha Vídeo Clipe.

Por fim, antes de finalizar a discussão sobre o conceito do folclore que guiará não apenas a proposta de direção, mas também das demais áreas do projeto, é importante mencionar que o gênero Fantasia também estará presente na narrativa da série. Luís Nogueira (2010), vai tratar no livro *Gêneros Cinematográficos* a respeito das características de gêneros, como os que nós utilizaremos de base para a série e o piloto em questão. Contudo, através da Fantasia, é possível englobar as questões do folclore e sua natureza sobrenatural, mesmo que essa não faça parte dos núcleos temáticos com os quais a direção se propõe a trabalhar no projeto. Apenas para elucidar melhor esse conceito, no texto de Nogueira pode ser encontrada uma descrição interessante sobre essa temática, a qual diz que

Se a causalidade é, na concepção clássica e mais convencional da narrativa, uma das suas características fundamentais e um dos factores decisivos para a sua inteligibilidade, assegurando as necessárias condições de verosimilhança ou veracidade, o filme fantástico é aquele onde essa mesma causalidade mais se afasta das premissas realistas e das leis comuns do quotidiano. Aqui, as relações de causa-efeito como as conhecemos são constantemente desafiadas: seja na mente das personagens seja na mais reconhecível banalidade, tudo acaba por, a certo momento e em certas condições, se tornar possível. (...) O fantástico acabará, então, por estar muitas vezes ligado ao sobrenatural. (NOGUEIRA, 2010, p. 33)

### 5.1.2. Suspense

A série tem como gênero base o Terror/Suspense, e por essa razão vamos utilizar de alguns elementos para evidenciar essas características, como som, fotografia e a montagem. Já na direção queremos colocar em evidência o terror/suspense

em contraste com a comédia, trabalhando a maneira em que os atores interpretam as situações, como os momentos de tensão em que os personagens ficam em completo silêncio e então se assustam de uma forma cômica, deixando assim o mais semelhante com a realidade, de modo que o espectador consiga se identificar com os mesmos. Em cenas como essas, é possível utilizar de elementos visuais como *zoom in* bem lento e discreto, mas que causa uma sensação de tensão, pois no suspense

(...) podemos afirmar que se trata do gênero onde a perspicácia, a crença, a ingenuidade ou a afectividade do espectador mais são postos à prova. A perspicácia, porque ele tenta sempre avaliar quer o decurso da história quer o grau das forças em presença; a crença, porque o espectador é estimulado, a cada momento, a acreditar num desfecho que quase nunca se concretiza; a ingenuidade, porque o estranho toma muitas vezes a aparência do familiar e o familiar revela-se muitas vezes de forma estranha; a afectividade, porque o espectador toma um partido acerca do destino das personagens que lhe vem da simpatia que estabelece com estas. (NOGUEIRA, 2010, p. 40)

Na cena 1 do roteiro, por uma questão de imersão nessa temática, temos por objetivo fazer planos de observação externa aos personagens, como por detrás da plantação e em ângulos diagonais desses andando na estrada, uma vez que isso pode aumentar a tensão do momento em conjunto com a noite escura. Sendo essa última cena descrita acima, um exemplo claro para quem vive no interior, afinal as noites em estradas de terra e sítios são completamente opostas aos dias, e podem ser bastante assustadoras tanto para quem já está acostumado, quanto para pessoas de fora. E é nesses momentos que queremos trazer características comuns ao povo brasileiro, que nos representam, em especial porque um dos objetivos do projeto é a identificação do espectador com a realidade apresentada na tela.

No texto de Nogueira (2010), apesar de não ser abordado especificamente o gênero do Suspense, o autor vai trazer características muito interessantes a respeito do gênero Thriller, a partir do qual podem ser utilizadas diversas características que se assemelham e adicionam à narrativa de suspense. Em seu texto, Nogueira (2010) afirma que para que seja possível entender como o Thriller funciona e é organizado, é importante que

- em primeiro lugar, temos a intenção de criar no espectador uma intensa excitação e nervosismo, como se, nos momentos decisivos, tudo se tornasse insuportavelmente urgente e perturbador;
- em segundo lugar, uma instauração e perpetuação constante da dúvida sobre o desfecho dos acontecimentos e sobre o destino das personagens – é na medida em que a dúvida é constantemente relançada que o espectador é obrigado a rever as suas hipóteses;

- em terceiro lugar, a sugestão verosímil, mas enganosa, de expectativas – desse modo, o espectador é convidado a entrar num jogo de permanente inquietação, incerteza, ansiedade ou angústia. (NOGUEIRA, 2010, p. 45)

Mas como se trata da realidade brasileira, achamos essencial trazer também elementos de humor, nas falas dos personagens e na maneira com que eles encaram as situações de terror e de suspense, pois acreditamos que seja uma característica bastante marcante do povo brasileiro, em especial os xingamentos em determinadas situações que são direcionados tanto a pessoas específicas quanto para as situações em si. E acreditamos que fazer uso desses elementos de humor em algumas cenas de maior tensão podem criar no espectador uma expectativa de que todas as cenas tensas serão seguidas por um alívio cômico, o que pode ser um recurso útil na narrativa de terror para cenas em que queremos que realmente se sintam tensos ao escolhermos não utilizar humor. Segundo Nogueira,

A Comédia procura suscitar necessariamente o riso, nas suas diversas manifestações (indo da gargalhada estridente e compulsiva ao sorriso mais cúmplice e recatado). Trata-se, por isso, da forma exemplar do hedonismo cinematográfico. Como referimos antes, a comédia tende a fazer ressaltar as fragilidades do ser humano: o vício, a negligência, a pompa, a presunção ou a insensatez, por exemplo. Daí, talvez, que seja um gênero frequentemente depreciado, quem sabe pela sua carência de seriedade, capaz de descobrir em qualquer tema ou personagens o pretexto para o riso e o escárnio. (NOGUEIRA, 2010, p. 21)

Dessa forma, apesar de a comédia ter por objetivo o riso, é na questão de "ressaltar as fragilidades do ser humano" que iremos focar. Isso porque a quebra de expectativa do espectador ao sentir necessidade de rir frente a uma situação de medo e aflição, pode acabar evidenciando essas fragilidades. Contudo, o uso de elementos da comédia na direção vai funcionar para aproximar o público, em especial o brasileiro, das personagens, já que esse gênero é muito popular no país, além de que enfrentar problemas muitas vezes de uma forma descontraída é uma característica marcante do povo brasileiro. A partir disso, Nogueira vai trazer alguns recursos da comédia que podem servir como inspiração para a direção na narrativa da série, que são:

- (...) o imprevisto, que desilude ou contraria todas as expectativas criadas para uma dada situação. (...)
- (...) a ironia, através da qual se faz divergir o sentido literal e o sentido figurado, afirmando algo para insinuar o seu contrário; (...)
- (...) o sarcasmo, no qual a mordacidade é o elemento fundamental, que procura deixar a vítima indefesa e sem réplica possível; (...)
- (...) o gracejo, que podemos classificar como o grau mais inofensivo, e por isso mais cúmplice, do humor. (NOGUEIRA, 2010, p. 21)

Além disso, uma outra razão para a escolha dessa mesclagem de suspense e comédia, é a sensação que isso causa no espectador de que ele não deveria estar rindo e achando graça de determinada situação. Isso, pois os personagens estão com medo, mas o espectador não pode controlar suas emoções e isso causa uma grande mistura de sentimentos que acreditamos ser interessante para o projeto. Um exemplo cinematográfico que fez uso dessa característica é o filme *Us* (2019) de Jordan Peele, onde em uma cena de assassinato em uma casa, uma das personagens pede para o dispositivo Alexa ligar para a polícia, que não entende e acaba colocando uma música cujo nome se refere a Polícia, e nesse momento de tensão o espectador acaba soltando um riso.

### *5.1.3. Campo versus Cidade*

Esse núcleo é o mais amplo de todos, uma vez que estará presente em todo o piloto e ao longo do seriado. Como já foi dito, o projeto objetiva fazer uma comparação entre a relação do Campo e da Cidade com as lendas e o folclore, contudo também queremos evidenciar algumas diferenças entre as próprias pessoas de cada um desses dois locais. Nesse caso, teremos Clarisse, que representará a Cidade, já que se trata de uma personagem que vivia na cidade grande, trabalha em um jornal, etc, enquanto toda a vila virá representando o Campo.

Dessa forma, queremos evidenciar a representação da cidade na Direção através do modo como Clarisse se comporta, a maneira como anda e como fala, como reage às situações adversas na cidade e também ao folclore e comentários sobre o lobisomem, além de representar nela o deslumbre que ela sente pela cidade. Agora, em questão de imagem, gostaríamos de utilizar recursos como planos mais fechados em momentos em que apenas ela está em cena, de modo a representar que ela se encontra em uma caixa, isolada daquela realidade, e nesse momento sempre filmá-la em planos frontais ou laterais.

Agora, já para representar o Campo, vamos buscar trabalhar os demais personagens e sua relação com a vila e uns com os outros. Além do modo de falar, andar e lidar com as situações mais tranquilas do que as de Clarisse. E isso também poderá ser notado em relação aos planos desses personagens que serão mais abertos e nunca em

ângulos totalmente frontais como os de Clarisse. Também abordaremos a relação desses personagens com a protagonista, uma vez que ela é alguém que se destaca nesse meio, por ser e agir de modo diferente dos demais, e isso vai causar um estranhamento nos demais personagens que queremos que seja visível em cena para o espectador.

Dessa maneira, sempre que Clarisse estiver em cena com outro personagem, vamos buscar fazer planos também mais abertos e em angulações mais diagonais, de modo que o ambiente e o campo de visão estejam mais amplos. Isso tudo de modo a representar que ao compartilhar momentos com as pessoas da vila, a protagonista acaba expandindo seus horizontes, e enxergando além daquilo que está acostumada, como é o caso nos momentos em que está sozinha em cena.

#### *5.1.4. Investigação*

O núcleo da investigação vai ser mais abordado nos episódios seguintes da série pela própria personagem de Clarisse. Contudo, vamos iniciar alguns elementos desse núcleo no episódio piloto. Em primeiro lugar, vamos apresentar em diversos momentos a profissão de Clarisse, que é de jornalista investigadora. Em segundo, apresentaremos em diversos momentos que Clarisse está sempre escrevendo em seu caderninho, além de sempre estar desconfiada e se apresentar curiosa sobre tudo e todos. Como nas cenas 5 e 8 do roteiro quando Clarisse retira o caderno do bolso para escrever e a avó a questiona, e quando acaba de ouvir a história do senhor sobre lobisomem e sai resmungando em seus pensamentos enquanto escreve no caderninho sobre as pessoas do interior serem ingênuas por acreditar em histórias como a do lobisomem ao invés de investigar o acontecimento utilizando fatos, como ela está tentando fazer.

E por último, vamos apresentar Clarisse buscando por Lourenço, desconfiando de seu desaparecimento e do comportamento dos irmãos, além da descoberta do violão de Lourenço em meio a plantação queimada que dará início a trama da série em que a protagonista investiga o desaparecimento do personagem. Além disso, cenas como a de Maria e João conversando de modo suspeito na plantação, e de Lourenço agir estranho sempre que questionado sobre ir embora da vila, apresentam características de mistério que podem ser relacionados a investigação não apenas de Clarisse, mas do espectador que também está assistindo, uma vez que as revelações acontecem ao mesmo tempo para o público e para a protagonista.

### 5.1.5 Romance

O romance, apesar de não fazer parte do gênero da série, será essencial para o desenvolvimento dos personagens de Clarisse e Lourenço e para o pontapé inicial da trama, já que será o motivo primordial para a decisão de Lourenço em fugir da vila e viver seu sonho na cidade. Porém, apesar dessa importância narrativa, não queremos fugir da temática de terror/suspense da série, o que implica que o romance não será abordado da mesma maneira que em filmes e séries de comédias românticas, mas terá uma carga um pouco mais dramática. A protagonista, vai apresentar um interesse em Lourenço, mas de uma maneira mais sutil, que iniciará com uma relação de amizade e convivência que ficará evidenciada na montagem da cena 16 do roteiro, em que ambos fazem diversas atividades juntos.

Luís Nogueira (2010) vai trazer brevemente uma explicação a respeito da comédia romântica, a qual apesar de não termos intenção de seguir, podemos utilizar de alguns de seus artifícios na narrativa. Segundo ele:

A comédia romântica (muitas vezes próxima da comédia de enganos ou da screwball comedy), por exemplo, tende a assentar o seu arco narrativo entre um momento inicial de desdém e eventual ruptura do casal e um momento de aproximação e reconciliação final do mesmo. (NOGUEIRA, 2010, p. 22)

Enquanto isso, ele vai apresentar o gênero Dramático, em especial o drama romântico, da seguinte forma:

O drama romântico tende a focalizar a sua atenção nas relações afectivas de maior intimidade ou cumplicidade, dando frequentemente a ver o seu reverso, as suas dificuldades e incomunicabilidades, a sua transitoriedade ou incompatibilidade. Por eleger como tema fulcral o mais compulsivo dos afectos, tende a suscitar o maior envolvimento do espectador; (NOGUEIRA, 2010, p. 24)

É através da utilização dos conceitos do drama romântico e alguns artifícios da comédia romântica, que criaremos a atmosfera de romance em nosso piloto. Sendo uma das inspirações para o conceito e a abordagem do romance, o filme *Orgulho e Preconceito* (2005), o qual se encontra classificado nos gêneros Romance/Drama. O filme, inspirado na história de Jane Austen aborda o romance de uma forma intensa através dos diálogos entre os personagens e principalmente as declarações de amor, como pensamos para a cena 19 do roteiro. Contudo também parte de uma visão ingênua de alguns personagens por conta da época, o que imaginamos para Lourenço, por morar no interior. Além de que a personagem principal do filme possui um temperamento e

opiniões fortes, que buscamos trazer para Clarisse em nosso piloto.

A qual pode ser acompanhada em cenas como a 6 do roteiro, na qual eles são apresentados inicialmente e onde há um momento de descontração quando Mané Quindim sugere uma tensão entre eles, assim como a reação de Luisinho no final da cena encarando Clarisse com um tom de deboche. E também na cena 9, quando os dois se encontram pela primeira vez na floresta e tem um momento bonito e um pouco mais próximo. Em seguida, na cena 13, em que Lourenço está procurando Mané Quindim e quando o encontra menciona Clarisse, e ele então começa a fazer piada com o irmão. Nas cenas seguintes do roteiro, como a 16, acontece uma montagem que apresenta diversos momentos em que Lourenço e Clarisse passam tempo juntos e se conhecem melhor, aprofundando sua relação de amizade.

Outra característica que marcará a relação de romance dos personagens é que aos poucos com o passar do tempo, eles irão se aproximando cada vez mais fisicamente em cena, estando mais próximos dentro dos planos, representando esse desenvolvimento da relação dos dois. E por fim, na cena 19 do roteiro, que ocorre logo em seguida do velório de dona Rute, vamos buscar trazer uma carga um pouco mais dramática, mas ainda com humor, em um clima de despedida de Clarisse, quando a mesma revela que irá voltar para a cidade. Na cena o interesse romântico dos personagens fica explícito, ao se apresentar uma declaração de amor mútua que acaba em um plano de fugirem juntos para a cidade viver seus sonhos.

Nessa cena, teremos um beijo entre os personagens, e ele vai acontecer após o personagem de Lourenço se declarar para Clarisse, uma vez que ele possui características mais sensíveis e mais inocentes quando se trata de sentimentos. E é então que a protagonista toma a iniciativa de ir até ele e o beijar, isso porque por ser uma personagem que vem da cidade, acaba por ser muito mais independente e desinibida, além de ser também uma pessoa mais decidida e impulsiva do que Lourenço. E essas são características que serão abordadas pela Direção junto aos atores porque serão essenciais para a representação da personalidade dos personagens e também da representação desse estilo de romance que buscamos apresentar.

#### *5.1.6. Em conjunto com Fotografia*

Já em relação ao projeto da Direção de Fotografia, existem outros aspectos que precisarão ser abordados, para além do que já foi proposto pela Direção. Os objetivos da série partem do princípio do resgate da potência cultural do folclore



brasileiro, no contexto interiorano brasileiro. Embora o roteiro se passe nos anos 50-60, esse saudosismo se dá por meios contemporâneos, a começar na estrutura em que se pretende apresentar - a série -, conectando gerações e reacendendo o valor cultural a novas gerações, seja por reconhecimento ou por descobrimento. Dito isso, a proposta da fotografia pretende costurar linguagens contemporâneas que de alguma forma, também passaram por propostas de tradução, para o moderno, de linguagens históricas de diferentes culturas, desde o Faroeste americano com *Westworld* (2016), ao Cordel em *O Auto da Compadecida* (2000) até o Cangaço em *Cangaço Novo* (2023).

Para além das referências já citadas e analisadas das outras frentes de trabalho, e a serem consideradas aqui também, duas outras referências na Fotografia passam pela ambientação e estabelecimento do suspense, como em *Westworld* e pela dinâmica dos diálogos, ritmo e fluxo da imagem como em *O Auto da Compadecida*. A ideia do projeto é dosar durante cada episódio o quanto de cada um vai ser impresso em cada momento dos roteiros. *WestWorld* é uma série produzida pela HBO, veiculada entre 2016 a 2022. A série é baseada em um filme (1973) com o mesmo nome, escrito e dirigido por Michael Crichton. Trata-se de um parque de diversões baseado nos filmes Western. Os frequentadores andam nos cenários e interagem com atores robôs/androides que interpretam personagens do universo temático do parque, os chamados 'anfitriões'. O preço da entrada no parque é altíssimo, mas em contrapartida os visitantes são livres para fazerem o que quiserem, sem leis ou regulações enquanto os Anfitriões repetem roteiros todos os dias tendo, diariamente, suas memórias resetadas, para que hajam da mesma forma sempre ou sejam utilizados em outras narrativas/personagens. A série se passa no período em que, em meio aos mais absurdos comportamentos dos visitantes (livres das regulações éticas e sociais), alguns androides começam a criar consciência, mesmo em meio à limpeza diária de suas memórias, dando início à desestabilização da administração do parque.

O link com *Westworld* começa quando notamos no roteiro a intensa necessidade de planos mais longos, em planos sequências com personagens em movimento. Outro ponto de encontro entre os projetos é a necessidade que *Caçadora de Lendas* têm em ter uma estética que prenda a atenção do público consumidor de séries e detalhes como alguns planos que poderiam ser estáticos, a câmera ter um leve movimento como acontece na série da HBO podem ajudar nessa busca. A linguagem é bastante contemporânea e, embora seja fruto de um orçamento gigantesco, faz parte de um tipo de produto bem assimilado pelos espectadores. Outra característica que podemos

observar é como são aptos os planos de cobertura e ambientação antes e depois de cada ação, e como eles colaboram para a tensão dos episódios. Adaptando para a realidade do contexto em que produzimos o *Caçadora de Lendas*, temos que nos momentos/contextos de suspense, investigação e de cobertura teremos a influência direta da estética de *Westworld*, considerando que nas nossas conversas sobre resignificação do espaço e de como ele atua como um novo personagem (como em *Bacurau (2019)*), teremos a cidade em planos mais fechados e o campo em planos mais abertos.

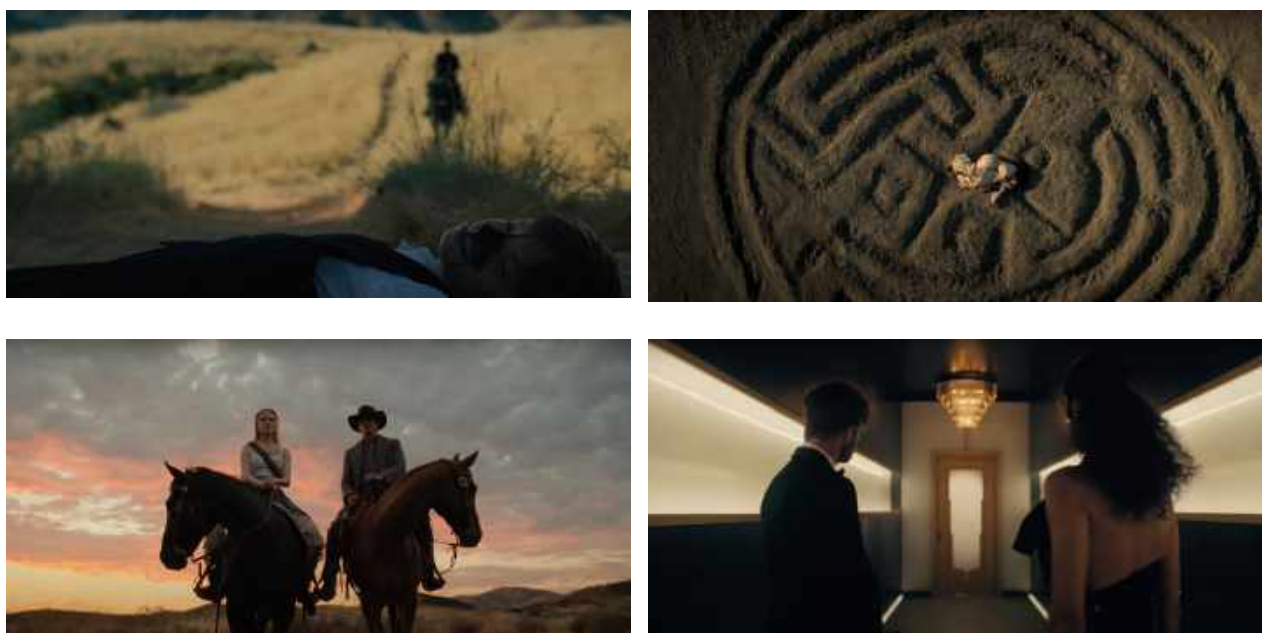


Figura 4 - WestWorld Frames. Fonte: *WestWorld* (2016), Jonathan Nolan e Lisa Joy

O *Auto da Compadecida* é uma obra dirigida por Guel Arraes, importantíssima para a retomada do cinema brasileiro pós Embrafilmes. É baseada na obra, para o teatro, de Ariano Suassuna, em 1955. A obra conta a história de João Grilo e Chicó na cidade de Taperoá - PE, que conseguem emprego na padaria da cidade até que a cachorrinha do casal dono do estabelecimento morre, e que pra que seja feito um velório para o animal, João Grilo inventa histórias e ativa outros personagens da cidade até que consiga o feito. Em dado momento, parte dos personagens é morto e são recebidos por Jesus e o diabo, intercedidos por Nossa Senhora. Uns vão para o purgatório, outros para o inferno e João Grilo, graças a Nossa Senhora, é agraciado com a volta para a Terra, onde acompanha a fuga de Taperoá de seu amigo Chicó com o seu amor Rosinha.

O Auto é a sintetização história da cultura nordestina, que embora não

pertença geograficamente ao objeto regional do projeto, tem características que atravessam a cultura brasileira como um todo, especialmente quando nos referimos à cultura popular. Do *Auto*, podemos nos inspirar pela dinâmica das imagens, mais especificamente, como a câmera consegue acompanhar o ritmo da cena, com seu posicionamento e movimentos. A câmera acompanha personagens em diferentes movimentos de cena, seja seguindo especificamente um, ou alternando entre eles dentro do diálogo. Isso define um ritmo interessante, que no nosso caso não seria tão intenso, mas que imprime muito bem uma forma de ‘se comunicar’ com o espectador mais eficiente, ou mais capaz de prender a atenção. Em resumo, teremos no *Auto*, as referências de movimento de câmera, dinâmica, planos de diálogos, do ambiente como personagem, do romance de diálogos entrecortados e ingênuo e, no nosso caso, do folclore como elemento fundamental do projeto.



Figura 5 - *O Auto da Compadecida* Frames. Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000), Guel Arrais

O maior dos desafios para a fotografia do projeto é, sem dúvidas, a realização de bons planos em movimento e da captação de ambientes externos à noite, em especial com o incêndio no campo. No âmbito dos equipamentos, precisaremos de modelos de câmera compactos, com boas opções de esquemas de montagem e estabilização confiável. Por isso, sugerimos modelos Mirrorless, dispositivos que dispensam viewfinders com espelhos e possuem sensores e processadores mais completos, gerando arquivos com ampla latitude e boa profundidade de bits. Por serem

compactas, esses dispositivos precisam de estrutura menos complexa, nos permitindo, com segurança, envidar esforços no desafio maior do filme, que é a iluminação. Considerando os recursos, vamos nos valer muito de esquemas de luz com tecidos e espelhos, multiplicando e modificando os pontos e trajetórias de luz.

### 5.1.7 Em conjunto com Arte

E por fim, é importante apresentar como o projeto da Direção de Arte vai iniciar seus desdobramentos, para contribuir para a construção da narrativa e imersão na história. A proposta estética da arte de *Caçadora de Lendas* visa construir seus sentidos narrativos através do suspense, no estilo de vida do interior de São Paulo e do misticismo do folclore brasileiro. Para criação dessa atmosfera de mistério que o suspense carrega tomamos como referência o longa-metragem *Bacurau* (2019), no filme a caracterização dos personagens constrói um equilíbrio eficiente onde existe contraste entre eles ao mesmo tempo que existe uma sensação de unicidade. Esse contraste vai nos ajudar a situar as diferentes realidades e perspectivas entre a protagonista em relação aos outros personagens que ela interage. Além disso, na elaboração dos ambientes queremos essa sensação semelhante a *Bacurau* de um vilarejo pacato e distante, como se o espaço se situasse em um espaço-tempo paralelo à realidade, onde lendas folclóricas ultrapassam a barreira da ficção.

Quando se trata de identidade cultural brasileira sabemos que isso pode variar muito de acordo com a região do Brasil que estamos nos referindo, tendo isso em mente vamos trazer principalmente na cenografia e nos objetos de cena elementos característicos do interior paulista dos anos 60. Uma grande referência para elaboração desses espaços são os filmes *À Meia-Noite Levarei Sua Alma* (1964) e *Tapete Vermelho* (2005), em especial os momentos do filme que se situam no interior. Além disso, tomamos como referência às obras *Cidade Invisível* (2021) e *As Boas Maneiras* (2017) para trazer esse misticismo folclórico na atmosfera de *Caçadora de Lendas*, essas produções traçam conexões entre realidade e folclore através de detalhes, o que torna possível contar essas histórias tão populares de maneira única.

## 5.2 MONTAGEM

*Por Matheus Pio Friggi*

A fase de pós-produção, no caso da montagem, pode ocorrer após as filmagens ou começar em paralelo ao período de filmagens, o montador, em companhia de seus assistentes, organizam todo o projeto, sincronizando os planos para que o montador comece a assistir e escolher as tomadas com o diretor, para poder iniciar a edição. Geralmente seguindo a lógica de industrialização e da produção em série.

Ao trazer os pensamentos de Vincent Amiel (2001) podemos qualificar o século XX como o século das associações de imagens e não somente da imagem visual em si, até mesmo no âmbito da filosofia da imagem presente em Didi Huberman (CAMPOS, 2017) que modifica essa ideia de uma imagem como algo de sentido fixo e único, mas sim uma construção de várias referências com diversas associações de elementos possíveis. Com isso a montagem é fator primordial desse século, sendo utilizada em todos os meios audiovisuais de diversas maneiras e em larga escala, já que é fundamental para criar estruturas e narrativas em qualquer meio em que exista a junção da imagem com o som.

A montagem pode ser pensada como presente nas três etapas de produção, segundo o pensamento de Eduardo Leone Maria Dora Mourão em Cinema e Montagem (1993), no qual defendem que a montagem se manifesta em três etapas: no roteiro, na realização e na própria montagem, ou seja, nos três momentos de criação e transformação da narrativa. A proposta dos autores é de que a montagem seja vista no processo como um todo, saindo das discussões cinematográficas antigas que levavam a uma montagem restrita. Ao abordar a montagem como um processo criativo e dinâmico, qualifica a realização já que: "...uma bela montagem só é efetiva quando nos planos existem valores estéticos para que a transição de um plano para outro opere uma dinâmica na ação proposta." (1993, p.8), Cinema e Montagem (1993).

Desde o princípio, a montagem se vê associada à retirada do excesso, trabalhando como síntese guiada pela dramaturgia de cada obra, sendo um modo que articula a linguagem, podendo ser observada até antes de sua aparição no cinema, em movimentos artísticos como o cubismo. Mas foi somente a partir do cinema que a montagem, como arte de encadear narrativas audiovisuais, se estabeleceu.

A estrutura de um filme está sempre relacionada à forma como o

realizador percebe o ambiente, o imagina, concebe essa impressão e, por fim, o que deseja transmitir ao público. O processo é, portanto, influenciado por dois fatores: o procedimento de clarificação dos arquivos de imagem e som e o posterior plano de ação, ou seja, a forma como o realizador e a sua equipe percebem, articulam e exploram a produção audiovisual, e a construção do discurso, além da forma como essas imagens vivas são relacionadas, aproximadas e organizadas que serão moldadas na montagem, etapa inicial da pós-produção

.Partindo de Kuleshov (Amiel, 2010) e sua análise do cinema estadunidense e o seu uso da planificação, podemos vislumbrar um rompimento com o uso limitado somente do plano geral para uma fragmentação em diversos planos específicos para a ação que guiam o espectador, deixando pouco espaço para que o olhar se desvie da ação. Outra contribuição do russo está no efeito Kuleshov, que o cineasta resolveu colocar à prova sua teoria sobre a montagem cinematográfica, apresentando um vídeo com o rosto do ator Ivan Mosjoukine em um close up, com uma expressão neutra e apresentava para um público 3 versões da expressão neutra com a adição de um plano diferente (um prato de sopa, uma criança morta e uma mulher atraente) e pedia para que posteriormente os espectadores descrevessem o que o personagem sentia. O resultado acabou sendo influenciado pelo take que o acompanhava, quando o rosto do ator aparecia antes do prato de sopa, as pessoas descreviam sua expressão como sendo de fome, no da menina morta, o de tristeza, e por fim, o da mulher apontavam como desejo. Então Kuleshov concluiu que a edição é tão ou mais importante para a construção do sentido nos filmes quanto o papel desempenhado pelo ator. A apresentação de cenas em sequência, permite dar andamento à trama de um modo mais intuitivo e contemplativo.

Ao dar seguimento e analisar as novidades com as montagens paralelas, com Porter em *The life of the american fireman* (1903) e depois a fragmentação da encenação e close ups com Griffith em *The Lonedale Operator* (1911), os cineastas descobriram que com a montagem era possível construir uma narrativa, como na literatura com as palavras, mas agora fazendo-a através de imagens (e mais tarde também com o som). Inicialmente, essa narrativa cinematográfica foi construída de forma linear, ou seja, com princípio, meio e fim, mas logo atingindo uma forma mais sofisticada com a não linearidade narrativa. No entanto, este princípio não linear sofreu muitas alterações e transformações ao longo do tempo, tanto na sua ausência como na conquista de novas formas de desenvolver tal processo, associando-o a diversas

experiências entre línguas e a sua hibridização.

Como Walter Murch (2004) apontou, existem inúmeras maneiras de montar um filme e, dependendo da quantidade de matéria-prima – as tomadas e as filmagens capturadas durante a produção – o processo é complicado, complexo e trabalhoso, pois este é feito em todas as etapas produção da realização do filme. A fase de montagem na pós-produção, diante dos desdobramentos anteriores da obra, tem uma dose de autonomia criativa tão importante e necessária quanto às etapas anteriores, pois o modo como uma sequência de imagens é disposta em relação à forma como o filme é percebido, mediado e interpretado. Como demonstrado antes, Kuleshov enfatizou essa questão, através de seu exercício chamado de Efeito Kuleshov, na década de 1920, e ela ainda existe hoje.

No cinema, o realizador que melhor estabelece uma reflexão sobre formas de classificação em os tipos de montagem, em seu texto Métodos de Montagem (2002) foi Sergei Eisenstein, separando-os em: métrica, rítmica, tonal, atonal e intelectual. Sendo a primeira associada à duração utilizada dos planos, a segunda baseada no conteúdo da imagem e a sua ação mostrada, a terceira é baseada em uma espécie de música emocional contida na junção dos planos que através desse "som" une todos eles, a quarta funciona de maneira parecida à anterior, porém os trechos dos fragmentos são destoantes entre si, apontando para um contraste e, por fim, a intelectual que seria a junção de todas essas, porém, quando carregam conceitos e ideias através de analogias e metáforas.

Walter Murch (2004), propondo uma boa montagem narrativa, conforme conceito de Amiel (2001), estabelece uma regra de seis princípios básicos a depender da narrativa em questão: emoção; enredo; ritmo; alvo de imagem; plano bidimensional da tela; espaço tridimensional da ação. Essa hierarquia propõe um princípio organizador de seleção e direção, para colocar lado a lado as imagens em movimento, tendo a emoção como regra básica, para explorar as simpatias das performances filmadas em uma sequência narrativa. Isso significa que a edição pode até reverter e reorganizar o curso dos eventos definidos pelo roteiro e/ou decupagem, dando-lhes novas possibilidades que o roteirista não pretendia. Portanto, embora o roteiro seja sempre um elemento respeitável da produção, durante o processo de edição o filme pode ser "reescrito" e com a possibilidade de até dispensar cenas inteiras ou até ter que refazer uma nova cena. A montagem é também o ponto de partida para uma reorganização estrutural no que diz respeito à concepção da narrativa, não sendo apenas uma junção de planos combinados

com o único intuito de passar o que está no roteiro. A montagem vai muito além do âmbito técnico, já que é o momento em que se estabelece uma ordenação dos materiais e conclui a narrativa na combinação de som e imagem, sendo um dos momentos-chaves de criação do projeto.

Através de Eisenstein, que reuniu o lado reflexivo e criativo para a formação de sua teoria de montagem, podemos qualificar a montagem como um dos principais elementos do filme. Ponderando entre a necessidade estética e ideológica, reunindo os diferentes materiais em prol de transformá-los em um novo tipo de expressão artística, colocando o cinema no campo do ideológico, e transformando a ferramenta da montagem, em uma base para fazer e refletir o cinema.

O cinema é permeado por dois princípios, a representação da realidade e o campo do imaginário, sendo sempre necessário o equilíbrio entre as partes, 'sempre interessante a volta para os pensamentos de Eisenstein, já que ele criou a base prática e teórica do que hoje é conhecido como a montagem dinâmica.

Ao abordar a questão da montagem como arte, há duas linhas de pensamentos distintas, a primeira seguida por cineastas como Eisenstein, Welles e Peckinpah que viam e pesquisavam sobre a montagem como a arte primordial do cinema. Já o outro lado, que é defendido por Renoir, Ophüls e Kubrick, defendiam e escreviam que a arte do cinema estaria justamente em evitar a montagem (AMIEL, 2001). Não havendo nenhuma proposta teórica que alinhe os dois pensamentos, o montador contemporâneo deve pensar em um equilíbrio no uso das duas linhas de pensamento no momento de trabalhar com alguma obra.

Outro equilíbrio necessário de ser feito é entre a continuidade espacial e temporal e a dramaticidade, podendo-se utilizar dos conceitos de Griffith em manter o público envolvido com a narrativa através do "mostrar menos", da qual apresenta ao público apenas o necessário, ao mesmo tempo em que se afasta do tempo real e se utiliza do tempo dramático. Para isso, o montador se encontra com uma diversidade de planos do qual terá que decidir dentre as opções, qual se adequa melhor ao propósito dramático para a obra, mas tendo sempre que tomar cuidado para não perder a continuidade com as escolhas feitas entre planos, seja na narrativa ou na ideologia projetada.

### 5.2.1. Ideias para o projeto

A fim de estabelecer ideias e estilo para a montagem do projeto separei a



narrativa em 6 focos, sendo eles:

#### 5.2.1.1. *Suspense*

Presente em toda a trama o suspense deve ser estabelecido em todas as áreas da produção, na montagem não seria diferente, então o uso de montagens tonais e planos longos com pouca utilização de cortes sequenciais para ajudar na implementação de tensão nos momentos chaves de suspense, podendo se utilizar da montagem alternada, para mostrar tanto o lado dos personagens postos em uma situação tensa quanto o do desconhecido/perigo, assim como o uso do insert para destacar algum aspecto da cena em específico e auxiliar ainda mais para o suspense.

Uma grande referência é *Sobre Meninos e Lobos* (2003) de Clint Eastwood, que originalmente seria somente para o aspecto de Investigação, mas que após assistir e analisar a obra é possível destacar o tom de suspense colocado por todo o filme, reunindo planos longos de reações dos personagens para causar a desconfiança e suspeita nos espectadores, além de trazer pistas falsas ou não constantemente por meio da montagem.

Com o auxílio da equipe de som iremos também trabalhar com o elemento do silêncio, tendo como uma das referências o filme *Um Lugar Silencioso* (2018), de John Krasinsk. Esse elemento irá ser muito explorado durante a narrativa que colabora para a tensão e ambientação seja para o espaço ou para o gênero.

Outro ponto que irá ser utilizado é a quebra desse ambiente de tensão com alguns alívios cômicos, para isso irei utilizar de cortes abruptos para que haja uma quebra imediata de ambientação e cause uma confusão com a expectativa do espectador, que também pode brincar com o sentimento de perigo e/ou se sentir seguro, o que também trás uma noção de desconfiança no público que passa, então, a suspeitar dos próximos passos da história e sendo intensificado a ansiedade do que estar por vir através do prolongamento do inesperado.

Figura 6 - Momentos de tensão, suspense e revelação no final de Sobre Meninos e Lobos



Fonte: *Sobre Meninos e Lobos* (2003)

#### 5.2.1.2. Folclore

Trazendo a mitologia e a mística para a narrativa é importante se basear em histórias em que esse lado é abordado, uma vez que isso colabora em estabelecer essas figuras no imaginário popular, como no caso de dragões, duendes e elfos. Além de promover a cultura local e prolongar as histórias ancestrais da região.

Através da montagem haverá uma tentativa de exaltar a culturalidade dos interiores do Brasil e as características do povo do campo, além de promover o elemento dos “causos” tão presente no imaginário e na realidade dos moradores das regiões interioranas, para isso é preciso haver um destaque para os elementos que formam essa cultura, além também de referenciar estéticas artísticas ou do cotidiano do espaço para que haja identificação com a narrativa-espaço representado.

Na cena 8, presente no roteiro, esse elemento vai ser ressaltado, já que é quando o folclore será mais retratado por meio de "causo", então nesse momento as abordagens que ressaltam vão ser ampliadas e ainda mais evidenciadas.

Também haverá uma exploração na reação de crença ou de descrença dos personagens em relação às lendas do folclore, em especial para Clarice, que a todo momento em que alguém comenta sobre lenda, ela demonstra de alguma maneira que não acredita, então nesses casos, o uso de close-up nas reações ou uma transição auxiliadora a percepção da protagonista, com o intuito de que o público perceba essa descrença se torna essencial. Momentos esses presentes nas cenas 4, 6 e 10, em que a protagonista apresenta esses comportamentos contrários aos das crenças folclóricas e as vê como mentirosas.

#### 5.2.1.3. Relação do Campo com a Cidade

Evidenciar o contraste dos dois espaços e das realidades distintas de cada ambiente através da montagem. Para isso é preciso separar a protagonista (Clarice)

como representante do ambiente da cidade dos outros personagens e o próprio espaço como representantes do campo, a partir disso é possível traçar padrões para poder determinar esse contraste.

Se utilizando de cortes mais sequenciais e frenéticos em planos mais curtos para referenciar a Clarice em planos em que ela está sozinha, planos mais longos e com bem menos frequência de cortes para cenas que evidenciam os demais personagens ou o espaço e por fim uma mescla dos dois casos em cenas que há uma conexão entre esses dois mundos, como no caso das cenas de romance.

Uma referência a ser trazida é a série *Cangaço Novo* (2023), de Fábio Mendonça e Aly Muritiba, em que há um protagonista vindo do centro da cidade de São Paulo para ir viver no meio do sertão do Ceará, a série se utiliza de artifícios na montagem para evidenciar essa situação similares ao que eu planejo para este presente projeto, com a diferença de ser o sertão nordestino ao invés de um interior mais caipira como neste trabalho. Outra referência é *Minari* (2020), de Lee Isaac Chung, que aborda a relação do campo e da cidade através da adaptação da família a vida nova no campo, para isso há um contraste presente na montagem.

No caso dos dois exemplos citados acima, há uma exploração desse ambiente, com o espaço sendo bastante explorado em planos gerais com duração considerável, ao mesmo tempo em que também apresenta os personagens que são originalmente do ambiente urbano inseridos em enquadramentos claustrofóbicos e com uma dinâmica de realização de cortes mais acelerada.

Figura 7 - Cenas de campo aberto e enquadramentos fechados em *Cangaço Novo*



Fonte: *Cangaço Novo* (2023)

#### 5.2.1.4. Personificação do Espaço

Evidenciar e transformar o espaço em uma personagem da trama, para que esteja claro em todo filme que aquele espaço é um elemento-chave na história e é

determinante na construção e comportamento dos personagens, esse elemento é presente em filmes como *Onde os Fracos Não Têm Vez* (2007), de Joel Coen e Ethan Coen, *Bacurau* (2019), de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles e *O Auto da Compadecida* (2000) de Guel Arraes. Nesses filmes também é bem presente o detalhe e foco nos aspectos culturais do lugar, então planos-detulhe de santinhos e de elementos dos cangaceiros são constantemente apresentados ao público.

Utilizar-se de sequências de ambientação do qual há uma exploração do espaço sem a presença de personagens e então o espaço colabora para a ampliação da participação do meio na trama, porém além disso, quero inseri-las em momentos chave da narrativa, colocando-a em meio aos conflitos dos personagens e de certa forma quase como reagindo às ações, para que de fato se apresente como um personagem chave da trama, já que o mesmo é o influenciador comportamental de seus habitantes e é uma parte central dos desdobramentos da história.

Outra alternativa é a utilização de transição nos cortes entre cenas de personagens com cenas do espaço, fazendo uma aproximação e uma ideia de homogeneização entre ambos.

Figura 8 - Regionalismo em *Bacurau*



Fonte: *Bacurau* (2019)

#### 5.2.1.5. *Investigação*

Abordar na montagem elementos que se alinham com a profissão de jornalista da protagonista e o seu desejo em descobrir o que se passa no espaço.

Além dos aspectos de suspense já abordados, acho importante trazer um

pouco de uma ideia jornalística para a trama, então em momentos em que a protagonista está anotando ou de fato investigando, como nas cenas 5 e 8, trazer na montagem, uma aproximação aos jornais do século passado, podendo até se utilizar de frames de still para acrescentar essa sensação.

Uma intercalação entre planos dela anotando ou pesquisando com planos dela pensativa e reflexiva, ou até mesmo uma montagem paralela entre cenas dela investigando com cenas sobre o que está acontecendo na cidade. Essas ferramentas auxiliam nessa construção de trama investigativa e qualificam a profissão e característica da personagem. Podendo ser usada em cenas como a 5 e a 8 em que ela interage com seu caderno.

#### 5.2.1.6. *Romance*

Colaborar e agregar aos momentos de romance da trama através da montagem. De maneira singela, já que este não é o foco narrativo, mas sim o suspense, então o romance será tratado suavemente de maneira lenta e gradual e que também evidenciam essa aproximação do campo e cidade através do surgimento e crescimento do par romântico no episódio, então não haverá uma abordagem tão eufórica como em obras de foco no romance, mas sim uma abordagem mais tratada na sutileza e nos detalhes. Tendo cada vez mais no par romântico, essa aproximação e intensificação de sentimentos aparecendo gradualmente também na montagem, com os dois cada vez mais próximos nos enquadramentos e o destaque a troca de olhares cada vez mais intensos. Durante toda a interação entre Clarisse e Lourenço na trama há a presença do romance que vai se intensificando e crescendo de maneira gradual.

#### 5.2.2. A Ambientação e o Som

Para tratar de ambientação é importante trazer a noção do que é atmosfera, que é um termo semelhante quando se trata de cinema, com isso podemos utilizar dos conceitos abordados por Inês Gil (2005) sobre o que é atmosfera, que exemplifica as considerações de Ludwig Binswanger de que a atmosfera se trata de um espaço que coloca a relação do homem com o mundo, e que é essencialmente subjetiva, já que nasce a partir da realidade afetiva dos indivíduos que a projetam no espaço. Mais para frente aborda que a atmosfera é uma expressão dessa relação entre o indivíduo e o mundo, sendo uma comunicação e uma expressão do indizível no campo sensorial. A

atmosfera é qualificada como a expressão da natureza íntima das coisas. E por fim a autora define atmosfera como:

Quando se alarga a noção de atmosfera ao tipo de energia liberto pelas coisas e que circula entre elas, a sua definição torna-se extremamente complexa. Por isso, pode-se definir a atmosfera como sendo um espaço mais ou menos energético, composto por forças visíveis ou invisíveis, que têm o poder de desencadear sensações e afectos nos receptores. E a natureza dessas forças, o seu ritmo e a sua reacção que determinam o seu carácter. (GIL, 2005, p. 22)

Quando se trata da atmosfera fílmica, a abordagem se passa pelos elementos fílmicos visuais e sonoros, além da relação entre eles, se tornando no que a autora vai chamar de capacidade de fascínio que atinge o espectador, no qual o espaço é dilatado e cria uma passagem entre ele e a representação.

Gil (2005), então, destrincha a atmosfera em várias propriedades e a classifica como um meio sempre envolvente e múltiplo. Com uma densidade que pode alcançar tanto o menor quanto o maior dos picos. Sua viscosidade faz com que seja um elemento contaminador, resultando em uma fusão do espectador com a representação cinematográfica. A sua oscilação de movimentos dentro da atmosfera, sejam eles tumultuados ou pouco enérgicos, pode eventualmente retomar o seu rumo dinâmico a qualquer momento.

O som tem uma função hermenêutica (interpretação dos signos), permite a abertura do plano visual sobre um mundo que vai para além da representação. A atmosfera percorre para além do espaço da imagem fílmica, que representa um universo limitado, é uma coexistência de sons hermenêuticos complexos que acentuam o carácter espiritual da cena por sua invisibilidade. A autora faz referência a Tarkovsky para complementar a sua compreensão:

Tarkovski excede esta harmonia semântica deslocado temporariamente os sons da sua fonte. Por exemplo, a água que é ouvida e mostrada na narrativa de Nostalgia, corre sem nenhuma ruptura sonora nas imagens de memória do protagonista. A fonte (visual) é diferente (dado que faz parte de um outro espaço-tempo), mas a sua expressão e o seu sentido prolongam-se numa abstração quase espiritual. Esta função sonora dilata o espaço de maneira infinita porque utiliza a representação fenomenológica conferindo-lhe um estado sublimado. (GIL, 2005, p.157)

Com isso é possível observar a capacidade e o potencial em que o som consegue atingir quando utilizado de maneira conjunta com outras ferramentas e o transformando em um forte meio gerador de sensações no espectador.

Para tratar da ambientação é importante trazer a reflexão de Michel Chion

(2011) sobre o filme *Persona* (1966) de Bergman:

Rebobinemos o filme de Bergman desde o início e, muito simplesmente, cortemos o som, para tentar ver o filme esquecendo aquilo que vimos antes. Agora, aquilo que vemos é outra coisa.

Em primeiro lugar, o plano da mão pregada: no silêncio, percebemos que se tratava de três planos distintos, embora só tivéssemos visto um, porque estavam encadeados pelo som. Sobretudo, privada de som, a mão pregada é abstrata. Com som, é aterradora, real. As imagens da morgue: sem o som que as ligava (a água a gotejar), descobrimos uma série de fotografias fixas, bocados de corpos isolados uns atrás dos outros, desprovidos de espaço e de tempo. E a mão direita do rapaz, sem a nota vibrante que acompanha e estrutura a sua exploração, deixa de formar o rosto, move-se simplesmente ao acaso, sem objetivo. Toda a sequência perdeu o seu ritmo e a sua unidade.(CHION, 2011, p.11)

A partir desse trecho é possível notar a capacidade do som de intensificar e dar carga e significado mais profundo para a imagem representada, além de agregar no enriquecimento narrativo e aproximar o espectador ao que está sendo exibido na tela.

A abordagem sonora em *Caçadora de Lendas* tem como objetivo captar uma grande quantidade de sons diretos durante as filmagens. Para alcançar esse objetivo, haverá além do uso de arquivos sonoros de bibliotecas de som na pós-produção, também haverá a tentativa de reproduzir efeitos práticos, sejam eles em tempo real ou na pós, fazendo uso da técnica conhecida como foley.

Na produção de *Caçadora de Lendas*, foram estrategicamente selecionados filmes como *O Auto da Compadecida* (2000) e *Bacurau* (2019) para fornecer referências cruciais em cenas que retratam a cidade, como nas cenas 02, 04, 08, 16 e 18 do roteiro. Essas cidades interioranas e silenciosas, tipicamente representadas nesses filmes, servem como inspiração para criar a atmosfera desejada. Através da utilização de ambientes predominantemente silenciosos, com destaque para os sons naturais dos animais e ocasionalmente os murmúrios dos habitantes locais, busca-se estabelecer uma conexão com o público, transmitindo a sensação de tranquilidade e isolamento que caracteriza essas comunidades.

Por outro lado, *Um Lugar Silencioso* (2018) e *Hush: A Morte Ouve* (2016) oferecem uma base sólida de referências para as cenas de tensão em *Caçadora de Lendas*. Esses filmes são conhecidos por seu uso notável do som como elemento central do suspense. Em tais momentos, a trilha sonora e os efeitos sonoros desempenham um papel crucial na construção da atmosfera. A narrativa sonora se desenvolve através do contraste entre momentos de silêncio absoluto, em que o espectador se vê imerso em uma quietude perturbadora, e a explosão repentina de ruídos abruptos que induzem a

uma sensação de ansiedade e apreensão. Isso contribui para criar uma experiência cinematográfica visceral que mantém os espectadores atentos, através de arquivos sonoros que causam esses efeitos.

Portanto, em *Caçadora de Lendas*, a combinação cuidadosamente planejada dessas influências cinematográficas, representadas pelas referências dos filmes mencionados, visa não apenas enriquecer a narrativa audiovisual, mas também aprofundar a experiência emocional do público, proporcionando momentos de calma e tensão de maneira habilidosa e envolvente.

Além dos exemplos já tratados, há também a inspiração em *Lavoura Arcaica* (2001) para retratar sonoramente o ambiente de trabalho dos irmãos Rocha. Assim como em *O Som ao redor* (2012) a referência como ambientação dos interiores das casas, em que o externo invade, e por fim em *A vila* (2004), para representar uma ambientação de elementos sobrenaturais no campo.



## 5.3 PRODUÇÃO

*Por Maria Eduarda Nascimento*

*Caçadora de Lendas* é um projeto seriado ficcional, cujo a consolidação será realizada através de um piloto, vinculado ao Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal da Integração Latina-Americana - UNILA. Por se tratar de um projeto universitário, seu objetivo principal é colocar em prática em todas as etapas da realização, os conhecimentos adquiridos por intermédio de processos criativos, teóricos, administrativos e logísticos dos componentes curriculares cursados.

A consolidação de um projeto se dá a partir de um planejamento logístico, captação de recursos, organização tática das filmagens, e adequadas estratégias de distribuição e exibição, departamentos fundamentais pelos quais a produção é responsável. Com isso:

Cabe a produção administrar burocraticamente e artisticamente esses departamentos a fim de promover os meios para que o diretor e os diversos outros departamentos atinjam os melhores resultados no prazo e no orçamento preestabelecido. (RODRIGUES, 2007, p. 68)

Ainda, Rodrigues (2007) define diversas fases de produção de um projeto, sendo a preparação, a pré-produção, a produção, a pós-produção e a distribuição constituintes da fase operacional; que usaremos como base para o desenvolvimento do plano de produção deste presente projeto, considerando ainda, o contexto universitário inserido, que manifesta serviços, ferramentas e recursos orçamentários limitados.

### 5.3.1. Preparação

Para Rodrigues (2007), a preparação é a parte mais importante de um projeto, pois é nela que é realizado um levantamento minucioso do que é necessário para a consumação da obra, sendo elas o roteiro, as locações, as análises técnicas, as decupagens, o orçamento e o cronograma.

#### 5.3.1.1. Locações

A ambientação interiorana da série somada às características da cultura caipira e de décadas passadas, trazem particularidades para as diferentes locações em

que a narrativa se passa. Ao pontuar essas características específicas, encontrar uma locação rural, com uma fazenda com casarão, celeiro e plantações; uma casa antiga típica do interior; e um estilo de vilarejo; auxiliaria no trabalho da produção, desde a produção dos cenários, até à execução da proposta estética do roteiro, minimizando o trabalho na pós-produção. Com isso a busca de localidades que mais se adequa ao esperado serão realizadas conforme estipula o cronograma.

#### 5.3.1.1.1. Fazenda

Para representação da Fazenda dos Rochas uma propriedade rural de campo com construções e estruturas típicas de madeira e área de mata e plantações seria ideal. Para isso serão analisadas duas locações para as cenas no celeiro e no campo.

- Locação 1: Recanto Gaúcho - Rua Oscar Genehr, 840 - Bairro Cataratas, Foz do Iguaçu - PR, 85853-000.



Figura 9 - Possível locação Recanto Gaúcho



Figura 10 - Possível locação Recanto Gaúcho



Figura 11 - Possível locação Recanto Gaúcho



Figura 12 - Possível locação Recanto Gaúcho

○ Locação 2: Galpão - Rua Ângela Aparecida Andrade, 222 - Jardim Porto Belo, Foz do Iguaçu - PR, 85867-500<sup>1</sup>



Figura 13 - Possível locação Galpão Porto Belo

#### 5.3.1.1.2. Vilarejo

Para representar o vilarejo, localidades com pouca urbanização, extensas áreas verdes e de mata, casas afastadas e de construções antigas são ideais para a narrativa. Com isso, a locação da Rua Ângela Aparecida Andrade, 735, no Bairro Jardim Porto Belo em Foz do Iguaçu - PR (85867-500) será analisada para representar esse ambiente.



Figura 14 - Possível locação Vilarejo



Figura 15 - Possível locação Vilarejo

<sup>1</sup> Imagens do curta Santa Nena e os Lobos (2019) disponíveis em <https://divulga.unila.edu.br/uplay/>, acervo UPlay

#### 5.3.1.1.3. Floresta

Para as cenas da floresta, lugares com bastante árvores e matos são ideais para a representação da cena. Para tal, duas locações serão analisadas.

- Locação 1: Avenida Javier Koelbl, 570 - Jardim Eliza I, Foz do Iguaçu - PR, 85854-540.



Figura 16 - Possível locação da Floresta

- Locação 2: Avenida Gramado, 5138 - Vila A, Foz do Iguaçu - PR, 85869-183.



Figura 17 - Possível locação da Floresta

#### 5.3.1.1.4. Estrada de Terra

Para as estradas de terra serão analisadas ruas sem asfalto ou paralelepípedos. Com isso, temos duas locações.

- Locação 1: Rua Carlos José Rosa, 544 - Lot. Universitário das Américas, Foz do Iguaçu - PR, 85870-627



Figura 18 - Possível locação estrada de terra

- Locação 2: Rua Canela, 182 - Jardim Colonia, Foz do Iguaçu - PR, 85855-156



Figura 19 - Possível locação estrada de terra

#### 5.3.1.2. Elenco

O elenco do piloto é constituído de vários personagens principais e secundários, sendo eles: Clarisse, Lourenço, Luisinho, Dona Rute, Mané Quindim, João, Maria e Serafim. Essa profusão de personagens acarretará em um trabalho dificultoso quando posto em evidência o tempo limitado somado a importância de um trabalho mais cuidadoso com cada personagem, com a finalidade de gerar um relacionamento fortificado, tal qual o roteiro exige, entre os mesmos; cabendo a área de direção em conjunto com a de preparação de elenco, escolher uma adequada metodologia de preparação e seleção de elenco. Como indicado no cronograma de execução, duas semanas serão destinadas à audição, das quais a área de direção fará testes de elenco para cada personagem, a fim de selecionar um ator mais adequado para cada. A chamada para audição será divulgada nas redes sociais do projeto, juntamente com a divulgação nos espaços físicos da universidade e demais pontos chaves da cidade.

### 5.3.1.3. Cronograma

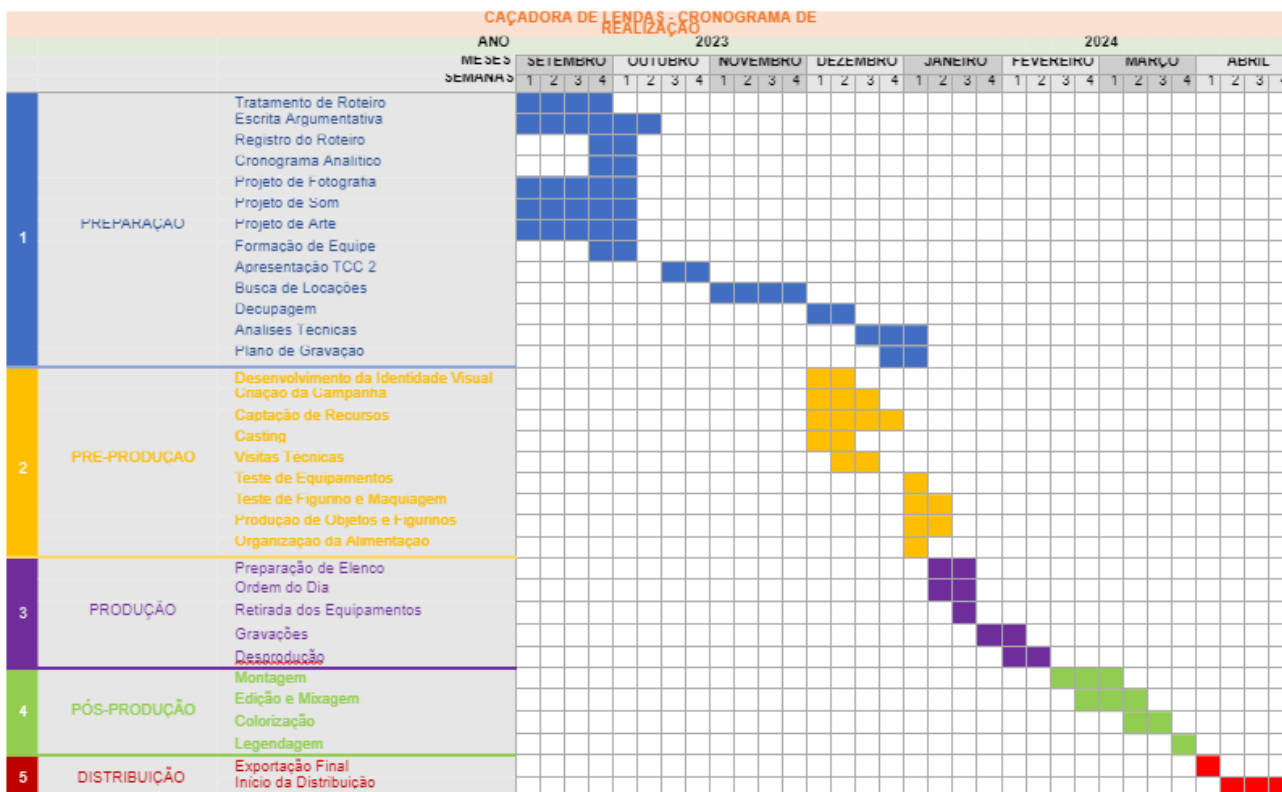


Tabela - Cronograma de Realização

## 5.3.1.4. Orçamento Analítico

ORÇAMENTO ANALÍTICO - CAÇADORA DE LENDAS							
Prazo para conclusão: Abril 2024							
Item	Período	Descrição	Unidade	Quantidade	Quantidades de Unidades	Valor Unitário	Total da Linha
1.1	1. Pré-Produção	Roteiro	Episódio	1	1	R\$8.000,00	R\$8.000,00
			<b>Total Pré Produção</b>				<b>R\$8.000,00</b>
2.1	2. Produção	Equipe de Direção	Semana	1	2	R\$8.621,84	R\$17.243,68
2.2		Equipe de Produção	Semana	1	2	R\$7.843,72	R\$15.687,44
2.3		Equipe de Fotografia	Semana	1	2	R\$12.444,97	R\$24.889,94
2.4		Equipe de Som	Semana	1	2	R\$7.099,37	R\$14.198,74
2.5		Equipe de Arte	Semana	1	2	R\$12.685,00	R\$25.370,00
2.6		Elenco	Diária	8	14	R\$99,86	R\$11.184,61
2.7		Figuração	Diária	11	7	R\$77,47	R\$5.965,19
2.8		Câmeras (Apoio UNILA)	Diária	1	14	R\$300,00	R\$4.200,00
2.9		Lentes e acessórios (Apoio UNILA)	Diária	3	14	R\$549,00	R\$7.686,00
2.10		Filtros (Apoio UNILA)	Diária	1	14	R\$50,00	R\$700,00
2.11		Gravadores e microfones (Apoio UNILA)	Diária	4	14	R\$411,76	R\$23.058,56
2.12		Iluminação (Apoio UNILA)	Diária	3	14	R\$240,00	R\$3.360,00
2.13		HD Externo (Apoio UNILA)	Diária	2	14	R\$305,90	R\$611,80
2.14		Transporte	Diária	1	14	R\$122,00	R\$2.208,00
2.15		Alimentação	Diária	20	14	R\$20,00	R\$4.200,00
2.16		Extras de Produção	x	x	x	R\$1.000,00	R\$1.000,00
			<b>Total Produção</b>				<b>R\$161.563,96</b>



3.1	3. Pós-Produção	Tradução/Legendagem	x	x	1	R\$350,00	R\$350,00
3.2		Montagem	Hora	1	1 2 0	R\$480,70	R\$57.684,00
3.3		Colorização	Hora	1	8 0	R\$480,70	R\$38.456,00
3.4		Mixagem de Som	Hora	1	1 2 0	R\$480,70	R\$57.684,00
3.5		Distribuição (Plataformas, Inscrições)	x	x	x	R\$250,00	R\$250,00
			<b>Total Pós-Produção</b>				<b>R\$154.424,00</b>
4.1	4. Custos Administrativos	Impressões (Boletins, Ordem do Dia, Termos de Uso de Imagem e Som, etc)	Cópia	x	2 5 0	R\$0,50	R\$125,00
4.2		Impressões de Cartazes	Impressão	x	3 0	R\$7,00	R\$210,00
4.3		Registro de Documentação	Cópia	x	1 0	R\$12,08	R\$120,80
			<b>Total Custos Administrativos</b>				<b>R\$455,80</b>
<b>Orçamento Total</b>							<b>R\$324.443,76</b>
<b>Trabalho Colaborativo da Equipe</b>							<b>R\$105.389,80</b>
<b>Total Apoio Unila</b>							<b>R\$193.790,36</b>
<b>Custo Total do Projeto</b>							<b>R\$25.263,60</b>

Tabela - Orçamento Analítico

### 5.3.1.5. Plano de Captação

Os produtos seriados comumente expressam um alto custo de produção, por apresentar diversos elementos em grandes quantidades, como locações, figurinos, elenco, equipe de produção e equipamentos, com a finalidade de suprir as necessidades da narrativa. Tal fato ainda pode variar com a realização por diferentes produtoras e diversificados tipos de projeto, como por exemplo, as séries de fantasia que investem em efeitos especiais, seja para fazer criaturas mágicas ganharem vida ou para representar algum poder ou lugar. Sendo assim, é inviável estipular um valor fixo para todas as séries, mas é possível afirmar que sua grande maioria apresenta um orçamento na casa dos milhares.

Ao pontuar um orçamento tão elevado para a produção deste produto, o

contexto financeiro das produtoras é de indispensável importância. Diante disso, pequenas produtoras, produtoras independentes e outros estilos de produções, como as universitárias, são afetadas pela falta de orçamento completo para esse modelo de audiovisual, surgindo a necessidade de adaptações ou busca por apoios e investimentos na produção, distribuição e exibição de séries.

Nessa circunstância, a existência do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA)<sup>2</sup> é de suma importância para o investimento e apoio em projetos de produção independente, permitindo a realização de projetos regionais e nacionais. No segmento dos produtos seriados, os editais como a CHAMADA PÚBLICA - PRODUÇÃO TV/VoD - 2023 da Agência Nacional do Cinema (ANCINE), permite que projetos de produção independente de obras audiovisuais brasileiras de ficção, animação, documentário, variedades e reality show, destinadas ao mercado de televisão, permitindo a exibição inicial em TV aberta, TV paga e Vídeo por Demanda, sejam selecionados e contemplados.

Porém, no caso das produções audiovisuais universitárias, os investimentos para implementação de chamadas públicas são consideravelmente reduzidos, principalmente no segmento dos produtos seriados, resultando nos investimentos de produção dos próprios estudantes, que buscam apoios das universidades com empréstimos de equipamentos e transportes, e trabalhos colaborativos da equipe. Por isso, embora o orçamento analítico do episódio piloto totalize o valor de R\$324.443,76, os custos reais para a execução do mesmo somam R\$25.263,60.

Portanto, diante de um cenário de produção de baixo orçamento, fora das estruturas de produção industrial e sistematizada, *Caçadora de Lendas* utilizará o cenário de produção apoiado pela comunidade, considerando ainda, o crowdfunding, Rifas e a inscrição no Edital 02/2023 da Fundação Cultural de Foz do Iguaçu - FCFI, para a realização do projeto.

O *Crowdfunding* é um financiamento coletivo, funcionando como uma espécie de “vaquinha online” onde os doadores se juntam para financiar a realização de um projeto, seja de longo ou curto prazo. E ainda, para projetos culturais, apresenta-se como uma ferramenta de comunicação e divulgação, partilhando informações sobre o

---

<sup>2</sup> FSA é um fundo destinado ao desenvolvimento articulado de toda a cadeia produtiva da atividade audiovisual no Brasil. Criado pela Lei nº 11.437, de 28 de dezembro de 2006, e regulamentado pelo Decreto nº 6.299, de 12 de dezembro de 2007, o FSA é uma categoria de programação específica do Fundo Nacional de Cultura (FNC).

projeto. Com base no exposto, o valor que se pretende captar através de financiamento coletivo é de R\$10.000,00 (Dez mil reais).

A Rifa é um método tradicional de jogo de apostas onde o organizador da campanha de arrecadação oferece um brinde para ser sorteado entre os apoiadores em retribuição ao apoio recebido. Com o final do ano aproximando-se, juntamente as preparações natalinas iniciam-se, por isso deseja-se rifar duas cestas com produtos de Natal para captar um valor de R\$2.000,00 (Dois mil reais).

O Edital 02/2023 da FCFI busca selecionar projetos de produção e difusão cultural de Foz do Iguaçu com finalidades culturais, apoiando-os com remunerações do Fundo Municipal de Incentivo Cultural - FMIC, entre os valores de R\$15.000,00, R\$25.000,00 e R\$35.000,00. Com base na inscrição realizada e no resultado que será divulgado, pretende-se conseguir R\$25.000,00 (Vinte e cinco mil reais).

### 5.3.2. Pré-Produção

A pré-produção se define, segundo Rodrigues (2007, p. 46), na execução contratual de toda a pesquisa realizada na fase preparatória; sendo assim, é a etapa onde ocorre a elucidação das demandas do projeto, bem como os artifícios e recursos para supri-las. Com isso, a efetivação de contratos com locais, patrocinadores e equipamentos, a finalização da captação de recursos, a criação da campanha e da identidade visual do projeto, os testes técnicos e artísticos, a compra de materiais consumíveis, as visitas técnicas e a preparação do elenco são ações executadas nesta fase.

### 5.3.3. Produção

A produção é o "período que envolve a filmagem propriamente dita, ou seja, as filmagens em termos fotográficos e a captação do som das cenas descritas no roteiro". (RODRIGUES, 2007, p. 67) É nessa etapa que acontecem as gravações, juntamente com elementos que as antecedem e as sucedem, como a preparação de elenco, retirada de equipamentos e desprodução.

#### 5.3.3.1. Gravação

Como indicado no cronograma de execução, foram destinadas duas semanas para gravação do piloto, nas quais as cenas foram divididas em 14 diárias conforme as necessidades de diferentes locações e iluminação dos ambientes e da dificuldade de execução da cena.

<b>DIA</b>	<b>CENA</b>	<b>AMBIENTE</b>	<b>LUZ</b>	<b>PERSONAGENS</b>
1	01	Estrada de Terra	Noite	João, Lourenço, Mané Quindim.
2	23, 26	Estrada de Terra	Noite	Clarisse, João, Maria, Lourenço.
3	28	Estrada de Terra	Dia	Clarisse.
4	09, 17	Floresta	Dia	Clarisse, Lourenço.
5	10	Casa da Dona Rute (Flashback cena)	Dia	Clarisse, Dona Rute.
6	03, 07, 20	Casa da Dona Rute	Dia	Clarisse, Luisinho, Dona Rute.
7	22, 25	Fazenda Plantação	Noite	Maria, João, Lourenço, Mané Quindim, Serafim.
8	14, 21, 24	Fazenda Casarão	Noite	Maria, João, Lourenço, Serafim.
8	12	Fazenda Celeiro	Dia	João, Lourenço.
10	11, 13, 27	Fazenda Exterior	Dia	Maria, João, Lourenço, Mané Quindim, Serafim, Clarisse.
11	06, 15	Bar do Luisinho	Dia, Noite	Clarisse, Luisinho, Lourenço, João, Mané Quindim.
12	02, 04, 08, 16, 18	Vilarejo (praça, ruas, fachada do mercado)	Dia	Clarisse, Dona Rute, Luisinho, Lourenço.
13	05	Mercadinho	Dia	Clarisse, Dona Rute.
14	19	Cemitério	Dia	Clarisse, Luisinho e Lourenço.

Tabela - Plano de Gravação

## 5.3.3.2. Lista de Equipe

<b>Roteiro</b>	Duda Nascimento e Vitória Junqueira
<b>Direção</b>	Vitória Junqueira
<b>Assistente de Direção</b>	Gabriela

<b>Continuista</b>	Matheus Pio
<b>Produção</b>	Duda Nascimento
<b>1º Assistente de Produção</b>	Beatriz Xavier
<b>2º Assistente de Produção</b>	
<b>3º Assistente de Produção</b>	
<b>Direção de Fotografia</b>	Higor Rocha
<b>1º Assistente de Fotografia</b>	
<b>2º Assistente de Fotografia</b>	
<b>3º Assistente de Fotografia</b>	
<b>4º Assistente de Fotografia</b>	
<b>Foto Still</b>	Pedro Rodrigues
<b>Direção de Arte</b>	João Marcos
<b>1º Assistente de Arte</b>	
<b>2º Assistente de Arte</b>	
<b>Cenografista</b>	
<b>Caracterização</b>	
<b>Direção de Som</b>	Brenda Oliveira
<b>1º Assistente de Som</b>	
<b>2º Assistente de Som</b>	
<b>Montagem</b>	Matheus Pio
<b>1º Assistente de Montagem</b>	Dido David
<b>2º Assistente de Montagem</b>	
<b>3º Assistente de Montagem</b>	
<b>Colorização</b>	
<b>Legenda</b>	
<b>Logger</b>	Pedro Rodrigues

Tabela - Funções e Áreas do Set

### 5.3.3.3. Lista de Equipamentos

#### Som:

1 Microfone Senheiser MK416 P48

1 Kit Gravador Zoom H6

1 kit gravador 744T  
1 Vara de boom Rode  
1 Manopla Shockmount  
2 Fone de Ouvido Sony  
2 Microfone Lapela Sennheiser  
2 Cabos XLR (F, M)  
12 Pilhas AA  
2 Carregadores de pilha  
1 tripé weifeng wt 3717.  
1 Priscila

**Fotografia:**

1 câmera Sony A6500/ A7s/ Fs700  
1 suporte/cage câmera  
1 Vídeo Assist  
1 Braço p/ monitor  
1 power bank  
1 adaptador de lentes E/EF  
1 lente 14mm  
1 lente 24mm  
1 lente 35mm  
1 lente 50mm  
1 lente 85mm  
1 lente 135mm  
1 lente 200mm  
1 filtro ND variável  
1 filtro Black Mist  
Adaptador filtro lente  
4 fresnéis 650w  
2 fresnéis 350w  
2 fresnéis 1000w  
5 Lâmpadas halógena bulbo 100w (tipo incandescente)  
4 soquetes e-27 com rabicho  
2 soquetes e-27 p/ teto  
1 dimmer rotativo  
4 painéis Led  
8 tripés Fresnel  
4 tripés Led  
2 tripés câmera  
4 tripés de maquinária  
Tecido preto

Tecido branco  
2 Rebatedor 5x1  
2 Três Tabelas  
FITA crepe 48mm  
Fita isolante 18mm  
Abraçadeira de Nylon  
1 rolo Barbante  
Extensões/prolongas  
3m cabo paralelo 1,5mm  
4 plugue extensão macho  
4 tomada extensão fêmea

#### 5.3.4. Pós-Produção

Por fim, a pós-produção é a etapa da finalização da obra, onde ocorrem a montagem, as edições de som e efeitos, a mixagem e a colorização. Após a exportação final, a obra já poderá ser distribuída conforme a campanha escolhida.

##### 5.3.4.1. Lista de Equipamentos Montagem

1 Imac Versión 10.14.6/ Procesador 3,5 GHz Intel Core i5/ 8GB 1600 MHz DDR3/AMD Radeon R9 M290X 2GB.  
1 monitor Aoc Dcr 10000:1  
1 monitor Sony PVM-A250  
2 pares de audífonos Sony Dynamic Stereo Headphones MDR-7506  
2 parlantes YAMAHA.  
2 Hd Externo portátil LaCie 2TB, Rugged Mini  
2 Hd Externo 3tb D2 Quadra Firewire 800 Usb 3.0

##### 5.3.4.2. Planejamento de Distribuição

Inicialmente pretende-se participar de laboratórios audiovisuais, festivais e premiações internacionais e nacionais focados em produtos seriados, com o intuito de exibição e circulação do piloto em diferentes espaços e meios, ampliando a divulgação e o alcance das imagens produzidas. Posteriormente, pretende-se participar de pitchings com piloto e o restante do projeto com a finalidade de vendê-lo para a realização total do mesmo.

##### 5.3.4.3. Preservação

Por ser um projeto que, dado ao contexto universitário de realização, não

será concluído por completo, a preservação do piloto será fundamental para possíveis continuidades do projeto futuramente. Por isso, o piloto será armazenado em HD Externo, juntamente com todas as documentações referentes.



**PRIMEIRA PARTE**  
**PROJETO DE REALIZAÇÃO DE PILOTO DE SÉRIE:**  
**Caçadora de Lendas**

**RELATÓRIO CRÍTICO**  
**(Trabalho de Conclusão de Curso III)**

## 6 RELATÓRIO CRÍTICO POR ÁREA

### 6.1 DIREÇÃO

*Por Vitória Maria Barbosa Junqueira*

#### 6.1.1. Pré produção

##### 6.1.1.1. Concepção de espaço e locações

Inicialmente, nosso primeiro desafio com relação às locações se deu devido a ambientação do roteiro. Isso porque a história tem origem no interior de São Paulo, mas precisávamos gravar a série na cidade de Foz do Iguaçu, portanto as paisagens seriam diferentes e teríamos que repensar as imagens que tínhamos em mente, e adaptá-las. Para isso, foi necessário um trabalho de busca e pesquisa árduo, realizado entre a direção e a produção por toda a cidade. Foram muitos dias gastos, algumas vezes tivemos sorte e conseguimos autorização para gravar em certas propriedades, mas na maioria das vezes recebíamos um não. Foram diversas as situações em que locações já confirmadas acabavam cancelando conosco, o que dificultou muito nossa preparação para as filmagens e qualquer tipo de visita técnica. Contudo, dentre as locações que conseguimos, uma boa parte atendeu muito as nossas expectativas, principalmente a da fazenda, que mesmo tendo que pagar para poder usá-la, foi a mais bonita de todas.



Figuras 20, 21 e 22 - Bastidores de Caçadora de Lendas

#### 6.1.1.2. O Elenco

O elenco do piloto também era uma grande preocupação, isso porque temos muitos personagens na história, e que tem grande profundidade em questões de personalidades e de passado que refletem muito em como eles agem e como se relacionam entre si. Por essa razão era muito importante que eu pudesse encontrar atores que entendessem esses personagens, e que eu pudesse apresentar o máximo de camadas possíveis para ajudá-los a imergir nos papéis que eu precisava. Dentre os

personagens, um que pensávamos ter a maior dificuldade para encontrar era a Dona Rute, isso porque ela possui muitas falas longas e muito expressivas, e sabemos que isso pode ser de grande dificuldade pensando em uma atriz de mais idade. Mas o lado bom é que já conhecíamos alguns atores de outras produções que participamos e pudemos entrar em contato, já buscando o que acreditávamos que encaixaria nas propostas que tínhamos.



Figuras 23, 24, 25 e 26 - Elenco de Caçadora de Lendas nos bastidores

### 6.1.1.3. O Casting

O casting foi bastante trabalhoso no quesito de encontrar tantos atores em um período tão curto de tempo que tínhamos devido aos semestres reduzidos com os quais estamos trabalhando, e por ser em período próximo de férias, havendo menos pessoas disponíveis para os testes. Como já disse anteriormente, havia alguns atores que já conhecíamos, então para personagens como Quindim (Daniel), Luisinho (Matheus), Maria (Ully) e Serafim (Celso), fomos certos, e eles aceitaram nosso convite para fazer parte desse projeto, e entregaram logo nos testes exatamente o que estávamos procurando. O João (Renám) foi um achado incrível, uma indicação de um dos nossos atores, ambos professores de teatro que se entregaram por inteiro ao projeto.

Nossos protagonistas, Lourenço e Clarisse, não são atores profissionais, mas fizeram um trabalho incrível, principalmente pelo curto tempo que tivemos para prepará-los. Acredito que as maiores surpresas que tivemos no elenco desse projeto, foram os nossos personagens que fazem parte da terceira idade, Seu Nelson (carroceiro), Seu Osmar (contador de história) e Dona Alinete (Dona Rute). Penso que essa surpresa que tivemos com a entrega deles, a vontade de atuar e o empenho que tiveram, mostra muito daquilo que queríamos chamar a atenção do público com o roteiro, que é a importância da terceira idade na formação cultural dos povos que vivem em cidades interioranas no Brasil.

A respeito da preparação do elenco, posso dizer que ela ocorreu de uma maneira bem diferente do que eu tinha em mente. Isso porque o casting levou mais tempo do que o esperado, além de ter sido feito durante o período de férias, o que dificultava muito conseguir disponibilidade com os atores para fazê-lo. Desse modo, com a ajuda do Daniel, ator que interpretou Mané Quindim, o qual é professor de teatro, eu consegui desenvolver algumas estratégias de preparação online para os atores. Assim fui capaz de trabalhar com eles antes que as gravações começassem, o que facilitou muito o meu trabalho com eles em set, uma vez que também fazia preparação com eles durante o período de montagem de set. Parte das propostas que tinha para eles envolvia passar o máximo de informações sobre os personagens e também sobre as cenas em si, e informações que não estavam explícitas no roteiro. O trabalho com os atores da terceira idade foi também um desafio, mas consegui ajudá-los nesse desafio que foi a atuação através de conversas, passagem de textos e liberdade em relação a palavras no roteiro. E com isso consegui ótimos resultados finais.





Figuras 27, 28 e 29 - Elenco de Caçadora de Lendas em atuação

## 6.1.2. Produção

### 6.1.2.1. Gravações

No projeto inicial, havia a pretensão de trabalhar com diversos tipos de planos, especialmente por uma questão de dinamismo para o Piloto. Contudo, durante as gravações nós tivemos diversos problemas técnicos relacionados a imprevistos de última hora com as locações e também muita dificuldade com questão de agilidade da equipe para conseguirmos “abrir câmera”. Uma das maiores razões para isso, foi a questão do semestre reduzido somado aos problemas de cancelamento de locações e quebra de acordos que tivemos que lidar pouco antes do início das gravações, o que nos impediu de realizar visitas técnicas que poderiam ter evitado muitos atrasos nas gravações. Como a equipe não teve a oportunidade de estudar as locações com antecedência, foi preciso utilizar grande parte do tempo de gravação das cenas para a preparação do set, o que implicou diretamente na necessidade de redução drástica de planos previstos, o que afetou o dinamismo das cenas que buscamos. Porém, assim que era dito “ação”, tudo fluía da melhor maneira possível, a equipe trabalhava muito bem junta, com sincronismo e respeito. E além disso, os atores em cena eram ótimos, e estavam sempre preparados para as cenas, o que nos ajudava muito a não precisar repetir tantos takes.



Figuras 30, 31, 32 e 33 - Bastidores de Caçadora de Lendas

Dessa forma, nós não conseguimos alcançar os objetivos iniciais que tínhamos em relação aos planos e algumas ideias mais complexas. Mas todas as cenas que filmamos e os poucos planos que fomos capazes de realizar ficaram lindos, e nos deixaram realmente orgulhosos. Afinal, nós tivemos pouquíssimo tempo de realização para um projeto tão grande quanto um piloto seriado, o que inclusive foi de grande aprendizado, em especial por percebermos ser tão diferente de gravar um curta-metragem. E como já foi descrito acima, foi um desafio enorme para todos nós, em especial por sermos apenas três na defesa, o que acabou sobrecarregando muito cada um de nós, pois foi necessário assumirmos muito mais do que nossas funções iniciais para que a entrega do piloto fosse realizada. Infelizmente o tempo não permitiu que gravássemos todas as cenas no piloto, mas todas as que gravamos nos deixaram muito felizes e realizados. Esse projeto teve o apoio de muitas pessoas, e exigiu muito de todos nós, e fico feliz em conseguirmos finalizar ao menos uma de tantas cenas lindas que gravamos.

Dentre todas as ideias que tinha para a direção do filme, uma das mais importantes era poder trazer a visão das lendas no interior das cidades do Brasil. Como previsto no projeto, conseguimos fazer uso de diversos artifícios que transmitem

realidade nas cenas, e trabalhar em paralelo dimensões que fogem ao que conhecemos como real, o lobisomem. E acredito que conseguimos fazer isso através da preparação dos personagens com os atores, as conversas sobre os personagens e como eles enxergavam as lendas, e também uns aos outros dentro da própria história. Além disso, a presença de personagens de mais idade foi essencial para a veracidade dessa ideia, e em cenas como a 8 e a 10 que queríamos tanto mostrar a relação desses personagens com o folclore, nós conseguimos atingir nosso objetivo. Uma outra característica que incluímos foi a substituição do flashback na cena 10, quando Dona Rute conta a história da família Rocha, por desenhos inspirados em livros do folclore brasileiro, o que ressignificou a cena. Foi impressionante como conseguimos em tão pouco tempo que os atores fossem exatamente o que havíamos escrito no roteiro.

Além disso, no projeto, era muito importante conseguir passar a visão do interior, mas sem parecer forçado ou cheio de esteriótipos, e acredito que conseguimos fazer isso muito bem, em conjunto com os próprios atores. Outro ponto essencial para nós era adicionar elementos de suspense em conjunto com a comédia, e conseguimos realizar isso em cenas como a 7 e a 10, onde fizemos uso de zoom, sons e também comicidade na atuação dos personagens. Assim, como o suspense, o romance também era uma característica importante e queríamos muito trabalhar, mas infelizmente conseguimos captar apenas uma cena com o casal protagonista, contudo, ela ficou melhor do que esperávamos. E por fim, a relação campo e cidade que era muito relevante para a história acabou sendo mais enfatizado através da atuação dos personagens, do que propriamente com os planos que tínhamos em mente, devido ao tempo reduzido e cortes na decupagem. Com toda certeza, poderíamos ter feito muito mais se tivéssemos dinheiro e também tempo suficientes, mas mesmo sem essas condições, realizamos um projeto incrível.



Figuras 34, 35 e 36 - Bastidores da cena 10

### 6.1.3. Pós Produção

Como dito anteriormente, uma das estratégias que tivemos foi o uso dos desenhos em stop motion como forma de representar a história da família Rocha. Para isso, foi necessário um trabalho enorme entre nós para fazer, gravar e editar os desenhos. Para isso, acompanhei a edição da cena 10 junto ao montador, e juntos fomos criando as transições em meio a cena, de forma que mostrasse a protagonista imaginando essas histórias contadas pela avó. Apesar de uma estratégia interessante para substituir o flashback, utilizar desenhos para contar uma história real, foi algo que quisemos brincar, já que queríamos mostrar as lendas como parte da realidade, então mostrar a realidade da forma com que as lendas são representadas, como história. Além disso, mesmo não sendo possível finalizar o piloto, como gostaríamos de ter feito, realizamos a colorização de todas as cenas gravadas. E por fim, ainda realizamos a pós produção de som da cena 10, a qual escolhemos para representar o projeto na banca, sendo a única cena totalmente pós produzida, em todas as áreas.



Figuras 37, 38 e 39 - Lembranças de Dona Rute

## 6.2 MONTAGEM

*Por Matheus Pio Friggi*

### 6.2.1. Preparação

Em um primeiro momento, pensei em como elaborar a montagem desde o início, me baseando bastante do roteiro, e a partir dele, passei a gerar ideias e pesquisar referências, então comecei a adotar e me aprofundar em ferramentas que traziam: emoção; enredo; ritmo; alvo de imagem; plano bidimensional da tela e espaço



tridimensional da ação. Com a intenção de sempre abordar a parte estética e a ideológica, e ao mesmo tempo de ocorrer uma representação da realidade, também apresentar o campo do imaginário.

Para partir para o estilo e a abordagem, separei em grupos, para focar em cada um deles, ideias e ferramentas específicas. Na parte do suspense, idealizei a utilização de planos mais longos para aumentar o momento de tensão o uso da montagem alternada, trabalhar com o elemento do silêncio e a quebra do ambiente de tensão com alívios cômicos, através de cortes abruptos para ocorrer uma quebra imediata da ambientação e causar uma confusão com a expectativa do espectador. E a maior referência é *Sobre Meninos e Lobos* (2003), que traz planos longos de reações dos personagens para causar a desconfiança e suspeita nos espectadores.

Já sobre o folclore a ideia é de trazer a mística das crenças para a narrativa, é necessário ressaltar as características do ambiente em que essas histórias acontecem, a fim de promover esse espaço, principalmente através dos “causos”, e dar um destaque para a cultura e referenciar estéticas artísticas e do cotidiano do espaço. Em especial idealizei a cena 8, que foi onde identifiquei o maior espaço de apresentação do folclore, através do personagem que conta as histórias para as crianças e aborda sobre o lobisomem. Outro ponto é evidenciar a reação da protagonista a essa crença, evidenciando a Clarisse discordando com o que é acreditado pelos moradores da região, com uma transição auxiliadora a percepção da protagonista, para que o público perceba essa descrença. Presentes em cenas como a 4, 6, 8 e 10.

No caso da relação do campo com a cidade, a proposta era de mostrar o contraste entre esses dois espaços, fazendo com que a protagonista por vezes seja apresentada como oposto ao ambiente ao seu entorno, por ela representar o local da cidade, e a pequena vila representar o campo. Com a Clarisse presente em planos mais curtos e frenéticos quando está sozinha, e planos longos e com pouca frequência de cortes em momentos que o espaço é priorizado. Evidenciar o contraste dos dois espaços e das realidades distintas de cada ambiente através da montagem. Ao trazer *Minari* (2020) como referência, planejei trazer a protagonista em enquadramentos claustrofóbicos enquanto os espaços são apresentados em plano geral.

Até por consequência de ambientar o folclore e também para mostrar o ambiente do campo, vêm a ideia de personificar o espaço, o tornando como um próprio personagem do enredo, e o apresentar como determinante na construção e comportamento dos personagens, com as referências em filmes como *Onde os Fracos*

*Não Têm Vez* (2007), *Bacurau* (2019), e *O Auto da Compadecida* (2000). Nos quais é bem presente o detalhe e foco nos aspectos culturais do lugar. Outro aspecto é usar de sequências com exploração do espaço sem a presença de personagens, o tornando mais participativo na trama, inserindo-os em momentos chave da narrativa, e em meio aos conflitos dos personagens, de maneira em que reagem às ações. E por fim o seu uso nas transições de cortes entre personagens e espaço, unindo ambos.

Com a investigação o objetivo é trazer a profissão da protagonista, em auxílio a ambientação de suspense, trazer uma característica jornalística para o piloto, apresentar a protagonista em momentos de pesquisa e reflexão, para isso o enfoque em momentos de anotação, em cenas como a 5 e a 8, aproximando através de uma montagem paralela dela investigando, com o que está ocorrendo no vilarejo.

Por fim abordar o romance de maneira sutil, de maneira lenta e gradual, mostrando a aproximação de Clarisse de Lourenço, da mesma forma em que ela também se aproxima do espaço do campo, com um paralelo entre as aproximações, evidencia-las a partir dos detalhes, e a intensificar gradualmente a partir da montagem.

#### 6.2.2. Período de filmagens

Por razões médicas, assumi a função de elaborar as ordens do dia, e por conta disso, após o início das gravações observei a necessidade de reduzir planos nas outras diárias, então tratei de pensar em formas de trabalhar no futuro com menos materiais. Assim como estava nos sets com a função de continuísta, reparei na complexidade que seria realizar a montagem da sequência 10, e também houve as gravações que foram realizadas após o período de início da pós, o que por um lado dificultou na questão do tempo, e no cansaço, por realizar multi-funções, também nos ajudou a ver através das primeiras edições, decidir dentre as sequências que faltavam quais seriam mais cruciais para a narrativa.

#### 6.2.3 Pós-Produção

Para o período de pós-gravações optei por adaptações por conta da necessidade e falta de recursos, em momentos de poucos planos para a sequência usei o recurso do zoom dinâmico na montagem, além de utilizar recortes de um mesmo plano e transformá-los em mais, além de utilizar de imagens cedidas ou de uso público para complementar e preencher a narrativa e colaborar na estética.

Sinto que consegui atingir o objetivo de trazer o suspense, no início utilizei

planos longos no momento de tensão dos irmãos rocha, além do alívio cômico reforçado na transição de cortes com o pulo de Lourenço, foquei nas reações dos personagens e mantive o mistério ao avistarem algo estranho na estrada, o mesmo caso para a cena 7, em que utilizo um zoom dinâmico para enfatizar a tensão no rosto da personagem ao ouvir um barulho estranho. Para o final da trama utilizei muito os sons e as reações dos personagens em detrimento a abordagem visual em prol de aumentar o mistério e gerar expectativa somada à tensão no espectador. Como o Serafim reagindo ao fogo (intensificado com o zoom), o momento do tiro, que aparece apenas a partir do som, e de maneira repentina, após uma sequência de uma cena tensa de confusão somada a uma calma apresentação da plantação queimando, e finalizo com um foque na expressão da personagem ao encontrar o violão no encerramento do piloto.



Figura 40: Reações dos irmãos



Figura 41: Momento de tensão.



Figura 42: Reação da Clarisse

No caso do folclore, acredito que tenha atingido em partes, por conta que em metade das sequências que idealizei dar o foco nesse tópico não foi possível de gravarmos, porém na cena 8 optei por dar um destaque maior em um primeiro momento no senhor explicando a história do lobisomem, através do close-up e de logo de início já colocá-lo em tela, mesmo antes da protagonista chegar até ele, em um segundo momento o foco foi na reação de Clarisse, com a câmera alternando para ela absorvendo as palavras e reforçando como ela processa aquilo como informação para depois refletir e desacreditar do “causo” através da reprodução de seus pensamentos por meio de voz-off ao passo que caminha e anota. Já na cena 10 utilizamos uma abordagem através dos desenhos similar aos livros de crenças populares, e também conta com a Clarisse debochando da veracidade do que a avó conta.

Na relação do campo com a cidade, utilizei menos ferramentas do que previa, por conta da falta de planos, porém o coloquei em alguns momentos quando possível. Como na sequência 7, em que após a saída da dona Rute, Clarisse se encontra sozinha, o enquadramento fica mais próximo do rosto dela e também acontece um zoom dinâmico em seguida. A reação dela nas sequências 8 e 10, em que as histórias estão sendo contadas por personagens do vilarejo, e há um contraste com os contadores

presentes em planos mais abertos e a protagonista em enquadramentos menores. Também evitei usar planos mais fechados nos habitantes do vilarejo. Além do uso do plano de sua chegada do qual, passa de um plano muito aberto com a chegada da carroça, que vai se aproximando da tela e em seguida passa para um plano mais próximo, marcando a chegada do ambiente da cidade naquele vilarejo.



Figura 43: espaço claustrofóbico



Figura 44: Chegada da Clarisse

Para a personificação do espaço, houve o empecilho de não conseguirmos ter tempo para gravar os planos de captura na maioria das locações, então optei pelo uso de imagens cedidas ou de uso público, e também estender o plano até mesmo após o aviso de cortar. Houve uma falta de planos detalhes devido a atrasos, que possam ter prejudicado um pouco nessa personificação do espaço, mas a alternativa que encontrei foi utilizar bibliotecas de som, e inserir áudios para complementar o espaço e proporcionar uma maior participação. Utilizei de transições de planos entre espaço-personagem para aproximá-los.

Na investigação utilizei de planos aproximados de Clarisse com o caderno, e foquei em suas reações e expressões após receber informações.



Figura 45: Anotando em seu caderno

O romance não foi possível trabalhar o crescimento sutil e gradual por

conta que só conseguimos gravar apenas uma sequência do casal (o último), porém utilizei esse crescimento gradual nessa sequência, com um enquadramento cada vez mais fechado e os dois mais próximos até o momento do beijo.



Figuras 46, 47 e 48: Aproximação entre Clarisse e Lourenço

Agora para questões específicas, teve a greve dos técnicos que atrasou o processo de montagem além de limitar os horários, também tive que realizar algumas adaptações para conseguir usar um take bom que havia algum elemento externo aparecendo na imagem, com o uso de reenquadramentos e zooms dinâmicos. Em particular tive dificuldade em terminar a cena 10, de uma maneira em que ficasse satisfeito, demandou muito tempo e esforço até ficar pronta. Decidi por realizar o título e os créditos por fora do Davinci Resolve, por uma questão de estética e até por uma questão de tempo, para poder realizar em momentos em que não poderia estar na ilha como aos finais de semana, ao fim, terminamos a montagem com algumas sequências programadas faltando, e decidimos manter cartazes na edição indicando o que faltava em seu momento devido, a fim de informar e manter a estrutura da narrativa, fiquei muito satisfeito com o que conseguimos realizar e sinto que aprendi muito no processo.



Figura 49 - Print da timeline (versão sem os créditos)

### 6.3 PRODUÇÃO

Por Maria Eduarda Nascimento

A partir do planejamento logístico, das captação de recursos e organização táctica das filmagens, em conjunto com outras fases de produção definidas por Rodrigues (2007), tais como a preparação, a pós-produção e a distribuição, o presente relatório apresenta os processos da execução do plano de produção do projeto piloto *Caçadora de Lendas*.

#### 6.3.1. Preparação

##### 6.3.1.1. Cronograma

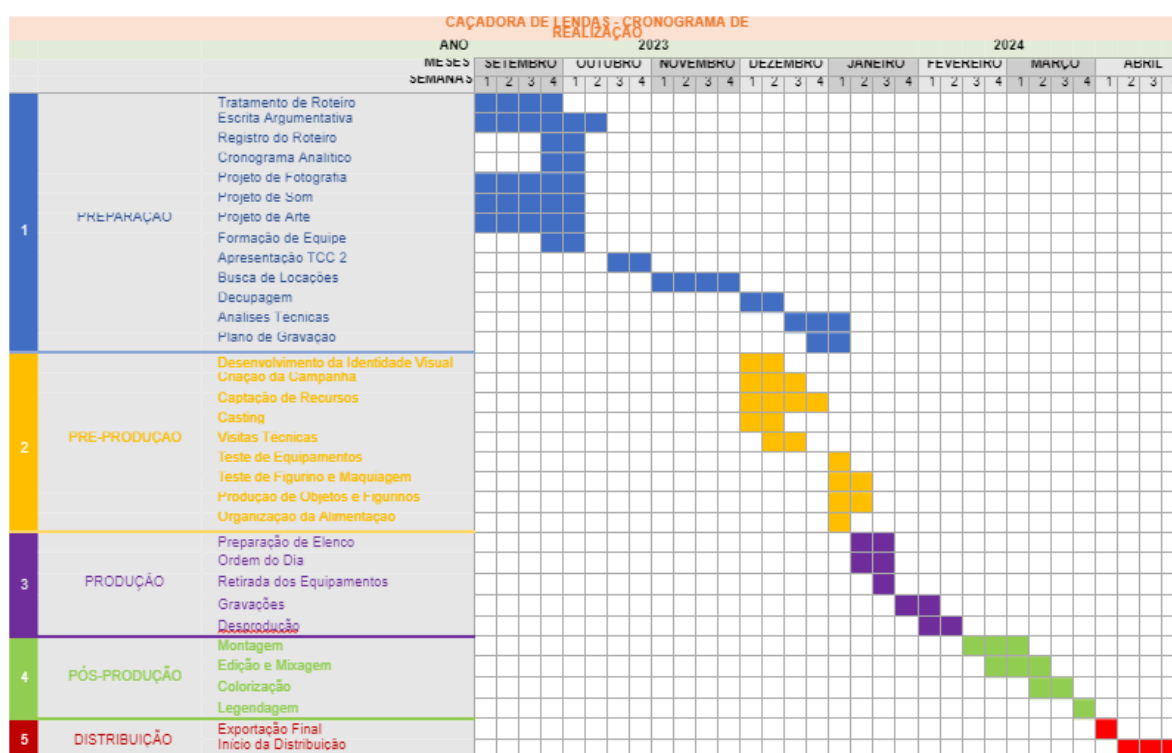


Tabela - Cronograma de Realização 1º versão

Com o suporte do cronograma de realização, o levantamento minucioso do que era necessário para a consumação da obra foi realizado, acarretando no período para a busca de locações, execução das análises técnicas, decupagens e do orçamento necessários.

Porém, o surgimento de algumas adversidades ocasionaram mudanças no roteiro, formação da equipe técnica, busca de locações, análises técnicas, captação de recursos, entre outros, cujo os quais foram ampliadas para algumas semanas a mais do

que o estabelecido. Essas mudanças não afetaram totalmente as datas previamente estipuladas para as gravações, mas acarretaram em algumas adaptações e ampliações das datas de pré-produção, produção e pós-produção, além da não realização total do projeto.

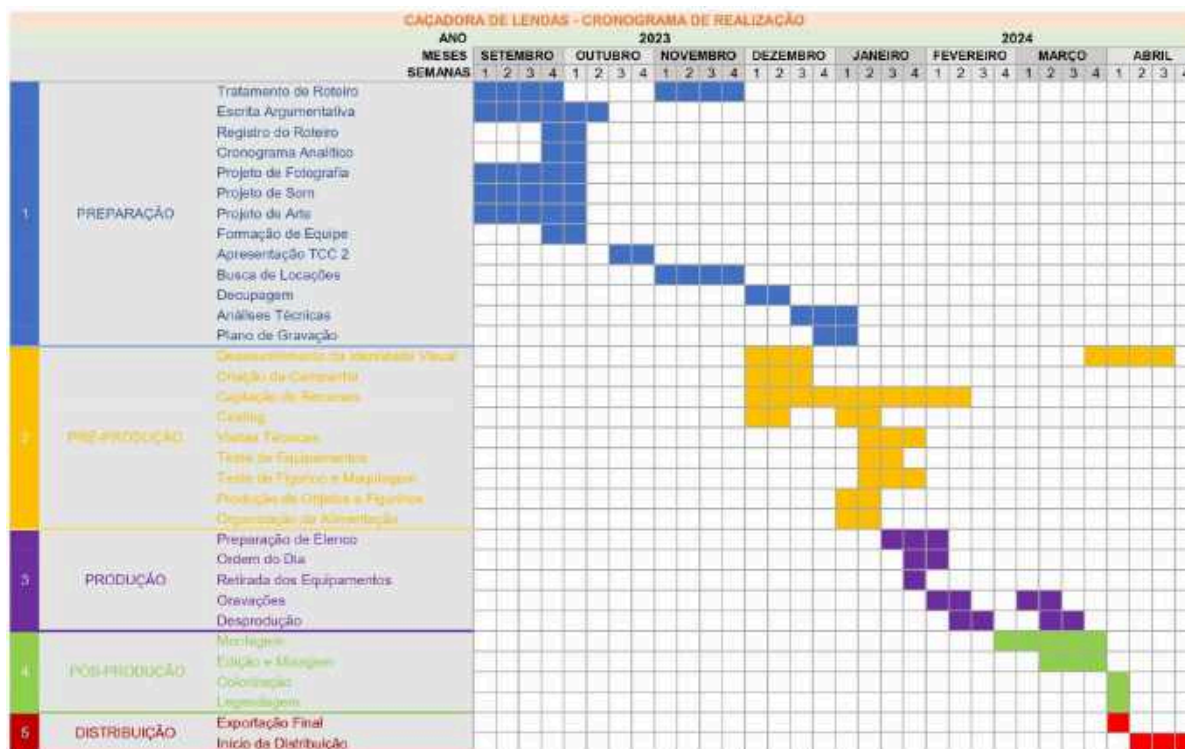


Tabela - Cronograma de Realização Atualizado

### 6.3.1.2. Busca de Locações

Ao buscar locais que se encaixassem na ambientação interiorana com características da cultura caipira e de décadas passadas que a obra traz em sua composição, encontramos barreiras significativas para a conclusão de tal. Apesar de Foz do Iguaçu ser uma cidade interiorana e, por tanto, apresentar paisagens e características rurais e campestres importantes para a obra, o fato de ser uma cidade fronteiriça, em constante crescimento populacional e turístico causa o modernismo de seu espaço urbano, que procura acompanhar as necessidades do público presente no local.

Com isso, grande parte das locações ambientadas internamente tiveram um tempo maior de busca, que se estenderam para além do período estipulado antes das gravações, pois era necessário uma procura minuciosa de locais que não tivessem acompanhado essa modernização urbana que Foz do Iguaçu apresentou ao longo das décadas. Foram analisadas possibilidades de busca de cenários internos compatíveis em



outras cidades, mas a falta de tempo e apoio financeiro impossibilitou a realização destas. Em decorrência de tal, uma parcela das locações internas não foram encontradas para as gravações, mesmo com uma busca mais aprofundada.

Em contrapartida, uma vez que Foz do Iguaçu se localiza no interior do estado e apresenta a economia voltada à agropecuária, espaços externos característicos da obra foram facilmente encontrados dentro do prazo estipulado. Por conseguinte, as cenas em ambientes de florestas, plantações e campos foram as primeiras a serem filmadas e por tanto representarem em imagens a narrativa da obra.



Imagem 50 - Família Rocha em sua plantação.



Imagem 51 - Clarisse chega no Vilarejo



Imagem 52 - Fazenda da Família Rocha.



Imagem 53 - Diária da Estrada de Terra

### 6.3.1.3. Formação de Equipe e Preparação Técnica

Com o calendário da graduação adaptado devido a pandemia do Covid-19, as férias no mês de novembro e o recesso prolongado de final de ano comprometeram a formação prévia da equipe no período determinado, uma vez que a grande maioria dos graduandos estavam em momento de descanso. Dessa maneira, a falta de profissionais fixos e ativos desde o início, afetou a execução dos projetos de cada área, acarretando no atraso da preparação técnica, como nas análises técnicas e decupagens, juntamente com atraso na pré-produção. Entretanto, mesmo com grande parte das operações estando terminadas uma semana antes do início estabelecido das

gravações, as mesmas não foram totalmente afetadas e iniciaram no dia 25 de Janeiro de 2024.

#### 6.3.1.4. Plano de Captação

A princípio, o contexto geral em que *Caçadora de Lendas* estava e está inserido não contribui para a sua consecução, uma vez que trata-se de um produto seriado que por si só, comumente, expressa um alto custo de produção, juntamente com a circunstância de produção universitária e independente. Como pontuado e corroborado, os investimentos para implementação de chamadas públicas para esse tipo de produção audiovisual são consideravelmente reduzidos, por tanto os investimentos de produção partiram majoritariamente dos próprios realizadores, que contaram com o apoio da universidade com empréstimos de equipamentos e transportes, e trabalhos colaborativos de outros estudantes.

Com o orçamento para a execução do episódio piloto somando R\$25.263,60, *Caçadora de Lendas* iniciou o cenário de produção apoiado pela comunidade, contando ainda com o *crowdfunding*, Rifas e o *Programa de Apoio a Discente em Trabalho de Conclusão de Curso (PAD-TCC)* da UNILA, para a realização do projeto.

No *Crowdfunding*, em um primeiro momento o valor que pretendíamos captar desse financiamento coletivo online era de R\$2.000,00 (Dois mil reais). Com o início no começo do mês de dezembro e finalizando no final do mês de janeiro, o valor total arrecadado foi de R\$1.066,00 (Mil e sessenta e seis reais). No método tradicional de jogo de apostas, Rifa, conseguimos vender 100 números e captar o valor de R\$1.000,00 (mil reais), donde o valor de R\$400,00 (quatrocentos reais) foi oferecido como brinde para ser sorteado entre os apoiadores em retribuição ao apoio recebido, restando assim o valor de R\$600,00 (seiscentos reais) para a realização do projeto. Em ambos os métodos, o dinheiro arrecadado foi utilizado na pré-produção e início de produção.

Ainda, tivemos as doações diretas via pagamento eletrônico, Pix, para as contas bancárias dos realizadores, totalizando mais R\$1.066,00 (Mil e sessenta e seis reais); juntamente com o auxílio do Programa de Apoio a Discente em Trabalho de Conclusão de Curso (PAD-TCC), onde os três integrantes matriculados no TCC III foram deferidos, totalizando o valor de R\$1.200,00 (mil e duzentos reais). Em ambos apoios, tanto comunitário, quanto universitário, os valores arrecadados foram usados para ressarcir os gastos obtidos durante a produção e a pós-produção, uma vez que os valores

só foram acessíveis depois do final das gravações.

Todos os métodos de arrecadação, com exceção do auxílio do PAD-TCC, foram amplamente divulgados em redes sociais, principalmente no Instagram do piloto<sup>3</sup>, onde o público teve acesso ao link do crowdfunding, aos números da Rifa e aos dados bancários dos integrantes para as doações eletrônicas.

1. ARRECADAÇÕES		
Item	Tipo de Arrecadação	Valor Total
1.1	Financiamento Coletivo	R\$1.066,00
1.2	Rifa	R\$600,00
1.3	Doações	R\$1.066,00
1.4	PAD-TCC - Unila	R\$1.200,00
Subtotal		<b>R\$3.932,00</b>
2. GASTOS		
2.1 Pré-Produção		
Item	Tipo de Gasto	Valor Total
2.1.1.	Produção	R\$74,80
2.1.2.	Arte	R\$183,03
Subtotal		<b>R\$257,83</b>
2. GASTOS		
2.2. Produção		
Item	Tipo de Gasto	Valor Total
2.2.1.	Alimentação	R\$553,88
2.2.2.	Transporte	R\$1.446,25
2.2.3.	Produção	R\$980,00
2.2.4.	Arte	R\$384,00
Subtotal		<b>R\$3.364,13</b>
2. GASTOS		
2.3. Pós-Produção		
Item	Tipo de Gasto	Valor Total
2.3.1.	Produção	R\$80,50
2.3.2.	Registro do Roteiro	R\$20,00
Subtotal		<b>R\$100,50</b>
Total de gastos das 3 etapas		<b>R\$3.681,96</b>
Valor total arrecadado menos gastos		<b>R\$209,54</b>

Tabela - Prestação de Contas

Com o grande apoio universitário e comunitário, juntamente com o fato de não realizar a filmagem total do roteiro, o custo final do piloto foi de R\$3.681,96. Algumas ações contribuíram com essa redução de valor, como o planejamento de ter diárias de meio período, deslocamento coletivos para outras locações, empréstimos de objetos e adereços para arte, entre outros.

Anteriormente, ainda tínhamos o desejo de inscrever o projeto no edital

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/cacadoradelendas.tcc?igsh=MWZjenIzaXE5cjI2>

02/2023 da FCFI, buscando o apoio com a remuneração do Fundo Municipal de Incentivo Cultural - FMIC, no valor de R\$25.000,00 (Vinte e cinco mil reais). Porém, o projeto não foi deferido no resultado final, por não se encaixar nos objetivos do edital.

### 6.3.2. Pré-Produção

#### 6.3.2.1. *Casting*

O elenco do piloto que contava com 8 personagens principais e secundários, teve seu casting iniciado no dia 4 de dezembro de 2023, onde, através das divulgações pelas redes sociais, principalmente pelo perfil do *Caçadora de Lendas* no Instagram, os interessados em participar obtinham acesso a um link de formulário do Google Docs para preencher conforme o personagem interessado. Após 10 dias de formulário aberto tivemos dois dias de Casting.

Para os personagens do Luisinho, Maria e Serafim, entramos em contato com 4 atores que já conhecíamos o trabalho de outras produções universitárias. Prontamente Matheus Freitas, Uly Lages e Celso Dacol aceitaram fazer o teste para os personagens, e posteriormente foram escolhidos. Para o personagem de Lourenço, tivemos três inscrições no formulário, marcando a audição para o dia 14 de dezembro. Após os testes, o selecionado para interpretar o protagonista foi Davi Gonçalves.

Para a personagem de Dona Rute tivemos mais dificuldade para encontrar atriz, uma vez que a mesma é uma senhora de idade, é mais custoso achar atrizes nessa faixa etária. Por isso contamos com a ajuda da Eliane Delegado da Secretária Executiva Coordenadoria de Extensão - COEX, da Pró-Reitoria de Extensão - PROEX da UNILA, que tinha contato de pessoas que faziam teatro na UNATI - Universidade Aberta à Terceira Idade da UNIOESTE - Universidade Estadual do Oeste do Paraná. Com esses contatos, chegamos a Dona Alinete, que fez o teste para a personagem da Dona Rute no dia 15 de dezembro e foi escolhida para o papel.

Para os personagens de João e Mané Quindim, entramos em contato com outro ator já conhecido no meio das produções universitárias, Daniel Costa. Inicialmente, o teste dele, realizado na primeira semana de janeiro, seria para o personagem de João. Mas em meio aos testes, Daniel mencionou um outro amigo ator, Renám Souza, que fez o teste para João também e ficou com o personagem, enquanto Daniel fez um novo teste para o personagem de Mané Quindim e foi escolhido para o personagem.

Por fim, após algumas semanas de conversas, chegamos ao contato da estudante de música Lara Luísa, que após ficar sabendo da procura por atrizes para

*Caçadora de Lendas*, decidiu fazer o teste para ser a personagem Clarisse, sendo ela a escolhida para interpretar a protagonista. Ainda na primeira semana de gravação tivemos a convocação do Seu Nelson, Seu Osmar e as crianças Felipe e Lais para serem figurantes em duas cenas.



Imagem 54 - Dona Alinete e Lara Luísa.



Imagem 55 - Renám, Davi, Celso e Daniel.



Imagem 56 - Felipe, Seu Osmar e Lais.



Imagem 57 - Davi e Uly.

### 6.3.2.2. *Visitas Técnicas e Testes*

Com os atrasos nas atividades do período de preparação, acompanhado do final do período de recesso acadêmico, grande parte da equipe só retornou para as atividades da graduação no início da primeira semana de gravação. Com isso as visitas técnicas para testes de captação de imagens e sons, juntamente com testes dos próprios equipamentos e testes com figurinos e maquiagens, só foram realizadas em conjunto com as próprias gravações, o que acarretou atrasos consideráveis nas diárias, uma vez que não havia outras possibilidades para testes.

### 6.3.2.3. *Alimentação*

Para a alimentação nos dias de sets, foi optado por produzir de modo caseiro as refeições e lanches para as diárias, seguindo assim uma logística de economia

de valores gastos. Para tal, foram realizadas compras de alimentos em um atacadista, para realização de dois almoços, dois jantares, três cafés da manhã e seis cafés da tarde. Para compreender as restrições alimentares de cada membro da equipe ou do elenco, foi realizada uma pesquisa por meio de um formulário do Google Docs, onde cada pessoa pontuava suas opções e restrições nutricionais.

#### *6.3.2.4. Transporte*

A logística do transporte foi montada a partir da definição das locações, contando assim com o apoio do transporte da UNILA para a maioria das viagens e diárias, auxiliando assim no deslocamento da equipe, elenco e equipamentos. Porém, com os horários e dias limitados de segunda à sábado, das 07h às 22h, foi necessário arcar com transporte próprio para diárias noturnas ou de domingos, ocasionando alguns gastos a mais.

#### *6.3.3. Produção*

##### *6.3.3.1. Gravações*

Mesmo com os consideráveis atrasos na preparação e pré-produção, iniciamos o período de gravações conforme estabelecido na primeira versão do cronograma. Com a primeira diária no dia 25 de janeiro de 2024, tivemos 10 dias de gravações com 14 cenas gravadas, que em sua grande maioria eram cenas externas.

Como dito anteriormente, vários fatores contribuíram para que alguns atrasos nas diárias acontecessem, ao começar com a equipe que estava obtendo acesso e oportunidade de testar os equipamentos e o posicionamento dos mesmo no dia das gravações, seguido pela preparação do elenco para a cena, que devido ao fator do tempo curto não foi realizado nas semanas anteriores, acompanhado por fatores externos que impediam as gravações, como as chuvas por exemplo, e por fim atrasos comumente esperados de se acontecer, como atrasos do elenco ou da caracterização do mesmo, entre outros.

Entretanto, mesmo com atrasos que postergaram o restante das gravações para algumas semanas depois, as diárias foram bastante tranquilas devido ao grande apoio da equipe, que agiram em união perante aos problemas que surgiam, e do ótimo profissionalismo dos atores, que mesmo com pouco tempo de preparação conseguiram entregar um ótimo resultado nos personagens.

### 6.3.3.2. Locações

Desde o início da preparação, as locações foi um fator que ocasionou muitos contratempos, sendo o principal motivo dos atrasos e da não finalização das gravações. Como já citado, a cidade de Foz do Iguaçu não atendeu plenamente as demandas de locações que buscávamos, mas ainda sim, apresentou cenários satisfatórios para as gravações, com isso conseguimos encontrar todas as locações externas e algumas internas.

#### 6.3.2.1 Casa da Dona Rute.

Para a casa da Dona Rute precisávamos de um local antigo, ou com aspecto antigo, que tivesse móveis e decorações não somente de décadas passadas, mas com características de casa de vó e do interior. Por isso, ao encontrarmos o restaurante Empório com Arte, tivemos as expectativas atendidas no local, uma vez que no restaurante além da culinária, são vendidas obras de arte, artesanato e móveis, que também decoram o lugar. Mesmo que o local, por ser um restaurante, não apresentasse cozinha e quartos, e que os mesmos tiveram que ser gravados em um lugar diferente do Empório com Arte, aproveitamos o cenário completo do local para gravar as cenas que se passavam na sala da personagem.



Imagens 58, 59 e 60 - Bastidores da gravação no Empório com Arte

#### 3.3.2.2. Fazenda da Família Rocha

Para a Fazenda dos Rochas precisávamos de uma propriedade rural de campo com construções e estruturas típicas de madeira e área de mata e plantações. Ao procurar um local com tais características, encontramos alguns, mas nenhum gratuito, por isso, depois de analisarmos as possibilidades, decidimos alugar o Airbnb Morada dos Ipês<sup>4</sup>, para gravarmos algumas cenas com comodidade.

---

<sup>4</sup> Disponível em:

[https://www.airbnb.com.br/rooms/8574977?source\\_impression\\_id=p3\\_1712265643\\_0xWfV9%2FulvgBsOI4](https://www.airbnb.com.br/rooms/8574977?source_impression_id=p3_1712265643_0xWfV9%2FulvgBsOI4)



Imagem 61 - Bastidores no Morada dos Ipês

### 3.3.2.3. Cemitério

Uma das locações com uma cena importante era do Cemitério, onde se passaria o enterro do personagem de Dona Rute, portanto precisaríamos de um cemitério sem muitos túmulos, principalmente com lápides modernas. Felizmente o Cemitério Municipal Jardim São Paulo atendia nossas expectativas e autorizou as gravações no local.

### 3.3.2.4. Outras locações externas

Outras locações externas que contavam com paisagens naturais interioranas também foram encontradas por Foz do Iguaçu, com isso, cenas como as do Vilarejo, da Estrada de Terra e da Plantação puderam ser filmadas.



Imagens 62, 63 e 64 - Cenários do Vilarejo na Vila A, da Plantação no Jardim Ipê e da Estrada de Terra na Vila C

### 3.3.3. Segunda Parte das Gravações

Com as locações faltando para finalizar as filmagens, ampliamos as buscas para encontrá-las, postergando as filmagens para a segunda semana de março. Com isso, tivemos mais um mês de procura de locações para serem os cenários do bar do Luisinho, do Mercadinho, da plantação queimada e do celeiro.

Para as locações internas, visitamos diversos estabelecimentos durante as quatro semanas, desses locais, cinco se encaixavam para serem os cenários de



*Caçadora de Lendas*, sendo três bares e dois mini mercados, onde os donos se disponibilizaram para conversar e combinar possíveis melhores datas para as gravações. Porém, ao entrar em contato posteriormente, nenhum dos donos decidiu continuar com o combinado de disponibilidade para as gravações, portanto, não tivemos mais outras opções para gravar essas cenas.

Já com as locações externas, novamente foi bem simples de serem encontradas, porém dessa vez tinha uma outra barreira significativa. A disponibilidade de horários dos atores estava bastante escassa, uma vez que todos estão diretamente envolvidos com a universidade, sendo aluno ou professor, e o período letivo já havia retornado. Logo, não encontramos compatibilidade nas agendas para que os atores encenassem juntos nas cenas que faltavam.

Com isso, apenas cenas complementares ou que havia um único personagem foram filmadas nesta segunda parte de gravação, sendo assim doze cenas não foram filmadas, deixando assim a obra incompleta. Contudo, tendo em vista o grande período de, em média, 9 meses de produção de uma série com apoio financeiro, acreditamos ter exercido um bom trabalho, conseguindo entregar 60% da obra concluída em contexto universitário, de semestre reduzido e pouco apoio financeiro.

### 3.4. Pós-Produção

O período de pós-produção se iniciou conforme o estipulado no cronograma inicialmente, com a montagem do material disponível até o presente momento. Porém com a falta das cenas para completar a narrativa e o pouco tempo que restou depois dos períodos de gravação, não foi possível dar um grande aprofundamento nas edições de som e cor do piloto.

#### 3.4.1. *Stop Motion das Imaginações*

Como um recurso de narrativa diferente que resgata os aspectos das figuras folclóricas e do contar histórias, decidimos representar as lembranças da personagem da Dona Rute em formas de desenhos, que surgem como imaginação da personagem da Clarisse em estilo stop motion. Para isso foi reservado um período junto ao da segunda parte das gravações para serem realizados os desenhos. O processo demorou 3 semanas para ficar pronto, mas atingiu o resultado esperado inicialmente.



Imagem 65, 66 e 67 - Parte do processo dos desenhos para as imaginações de Clarisse.

### 3.5. Distribuição

Inicialmente, com o piloto completo, tínhamos a intenção de participar de laboratórios audiovisuais, festivais e premiações internacionais e nacionais focados em produtos seriados, com o intuito de exibição e circulação do piloto em diferentes espaços e meios, ampliando a divulgação e o alcance das imagens produzidas. Porém, com parte do projeto faltando, pretendemos participar de outros que laboratórios, festivais e premiações que focam no desenvolvimento de roteiros seriados como Serie\_Lab Festival, e posteriormente, ainda pretende-se participar de pitchings com piloto e o restante do projeto com a finalidade de vendê-lo para a realização total do mesmo.

## 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A-HA. **Take on me**. Oslo: Warner Bros. Records: 1985. YouTube (3:45 min).
- AUGUSTO, Maria de Fátima. **A Montagem Cinematográfica e a Lógica das Imagens**. Fumec, Editora Annablume, 2004.
- AUMONT, J. **As teorias dos cineastas**. Campinas: Papyrus Editora, 2004.
- AMIEL, Vincent. **Estética da Montagem**. MI-MÉ-SIS: artes e espetáculo, Edições texto&grafia, 1 ° edição, 2010.
- BENJAMIN, Roberto, **Folclore**. Disponível em: [https://www.unicamp.br/folclore/Material/extra\\_conceito.pdf](https://www.unicamp.br/folclore/Material/extra_conceito.pdf). Acesso em: 29 de ago. 2023.
- CHION, Michel. **A audiovisual: som e imagem no cinema**. Texto & Grafia, 2011.
- CAMPOS, Daniela Queiroz. **Um saber montado: Georges Didi-Hubermann a montar imagem e tempo**. In: Aniki Vol. 4 nº2: 269-288, Lisboa, 2017.
- COMISSÃO NACIONAL DE FOLCLORE. **Carta do Folclore Brasileiro**. Salvador: CNF, 1995.
- EISENSTEIN, S.M. **O Sentido do Cinema**. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.
- EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- GIL, Inês. **A Atmosfera no Cinema**. Dinalivro. Audil, Fundação Calouste Gulbenkian, 2005.
- LEONE, Eduardo. MOURÃO, Maria Dora. **CINEMA E MONTAGEM**. 2° Edição, Série Princípios, Editora Ática, 1993.
- MATOS, Guilherme da Silva. **O Lobisomem: as leituras de um mito sociocultural brasileiro**. UNILAB, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira. Redenção, 2017. Disponível em: <https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:5b1ec9f0-1ee3-3292-a587-2f6b04e8de78>. Acesso em: 28 Set. 2023.
- MELLO, Cecília. Realismo Fantasmagórico. **O Cinema Contemporâneo do Leste Asiático: da ontologia e seus fantasmas**. Coleção CINUSP. (vol. 7). São Paulo, 2015.
- MOURÃO, M. D. G. **A montagem cinematográfica como ato criativo**. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, [S. I.], v. 33, n. 25, p. 229-250, 2006.
- MURCH, W. **Num Piscar de Olhos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2004.
- NASCIMENTO, Bráulio do. **Literatura oral: limites da variação**. Anais do IX Encontro da ANPOLL (vol.Letras). Caxambu-MG: ANPOLL.
- NOGUEIRA, Luís. Géneros Cinematográficos. **Manuais de Cinema II**. Covilhã: Livros

LabCom, 2010.

PICCININ, Fabiana. **Narrativas audiovisuais no contemporâneo: pensando as estratégias narrativas das séries televisivas.** Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/311136608>.

RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a Produção.** 3. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2007.

RUIZ, Verónica Heredia. **Revolución Netflix: desafíos para la industria audiovisual.** Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación, N.º 135, agosto-noviembre 2017, ISSN 1390-1079 / e-ISSN 1390-924X. Ecuador: CIESPAL, 2016.

SANTOS, Marcelo Moreira. **A MONTAGEM CINEMATOGRAFICA: UMA ABORDAGEM SISTÊMICA SOBRE SEU PROCESSO DE CRIAÇÃO.** Faculdade Estácio de Sá, 2020.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade.** Galaxia (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014.

## 8.. REFERÊNCIAS FÍLMICAS

A Meia-Noite Levarei Sua Alma. Direção: José Mojica Marins. Produção: Ilídio Martins, Arildo Lima, Geraldo Martins. Brasil: Apolo Cinematográfica, 1964.

A Ordem. Direção: Mathias Herndl, Leslie Hope, Kristin Lehman, David Von Ancken, Rachel Leiterman, Marita Grabiak, Mark Chow. Produção: Petros Danabassis, Jay Daniel Beechinor, Morris Chapdelaine. Estados Unidos: Nomadic Pictures, Netflix, 2019.

AS Boas Maneiras. Direção: Juliana Rojas, Marco Dutra. Produção: Sara Silveira, Maria Ionescu, Clément Duboin. Brasil: Dezenove Som e Imagens; Urban Factory; Good Fortune Films; Globo Filmes, 2018.

A Vila. Direção: M. Night Shyamalan. Produção: Sam Mercer; Scott Rudin; M. Night Shyamalan. Estados Unidos: Touchstone Pictures, Blinding Edge Pictures, Scott Rudin Productions, 2004.

BACURAU. Direção: Kleber Mendonça Filho, Juliano Dornelles. Produção: Emilie Lesclaux, Saïd Ben Saïd e Michel Merkt. Brasil: Globo Filmes, 2019.

CANGAÇO Novo. Direção: Fábio Mendonça; Aly Muritiba. Produção: Andrea Barata Ribeiro e Bel Berlinck. Brasil: O2 Filmes, 2023.

CIDADE Invisível. Direção: Júlia Pacheco Jordão e Luis Carone. Produção: Francesco Civita e Beto Gauss. Roteiro: Carlos Saldanha. Brasil: Netflix, 2021.

HUSH: A Morte Ouve. Direção: Mike Flanagan. Produção: Trevor Macy, Jason Blum. Estados Unidos: Blumhouse Productions, Intrepid Pictures, Netflix, 2016.

LAVOURA Arcaica. Direção: Luiz Fernando Carvalho. Produção: Luiz Fernando Carvalho. Brasil: VídeoFilmes, 2001.

LOBISOMEM na Noite. Direção: Michael Giacchino. Produção: Stephen Broussard, Heather Quinn, Leeann Stonebreaker. Estados Unidos: Marvel Studios, 2023.

MINARI. Direção: Lee Isaac Chung. Produção: Dede Gardner, Jeremy Kleiner, Christina Oh. Estados Unidos: A24, Plan B Entertainment, 2020.

O Auto da Compadecida. Direção: Guel Arraes. Produção: Guel Arraes, Eduardo Figueira. São Paulo: Globo Filmes, 2000.

ONDE Os Fracos Não Têm Vez. Direção: Ethan Coen, Joel Coen. Produção: Ethan Coen, Joel Coen, Scott Rudin. Estados Unidos: Paramount Vantage, Miramax, Mike Zoss Productions, Scott Rudin Productions, 2007.

O Som ao Redor. Direção: Kleber Mendonça Filho. Produção: Emilie Lesclaux. Brasil: CinemaScópio, 2012.

ORGULHO e Preconceito. Direção: Joe Wright. Produção: Tim Bevan, Eric Fellner, Paul Webster. Inglaterra, Estados Unidos: Universal Studios, Working Title Films, StudioCanal, Scion Films, 2005.

PENNY Dreadful. Direção: J. A. Bayona, Dearbhla Walsh, Coky Giedroyc, James Hawes. Produção: James Flynn, Morgan O'Sullivan. Reino Unido, Estados Unidos: Neal Street Productions, Desert Wolf Productions, 2014.

PERSONA. Direção: Ingmar Bergman. Produção: Ingmar Bergman. Suécia: AB Svensk Filmindustri, 1966.

RAGNAROK. Direção: Mogens Hagedorn, Jannik Johansen, Mads Kamp Thulstrup. Produção: Stine Meldgaard Madsen. Noruega: Netflix, 2020.

SOBRE Meninos e Lobos. Direção: Clint Eastwood. Produção: Robert Lorenz, Judie G. Hoyt, Clint Eastwood. Estados Unidos, Austrália: Warner Bros. Entertainment, Malpaso Productions, Village Roadshow Pictures, Malpaso Company, 2003.

TALE of The Nine Tailed. Direção: Kang Shin-hyo, Jo Nam-hyung. Produção: Park Jin-hyung, Park Seung-woo. Coreia do Sul: Studio Dragon, HOW Picture, 2020.

TAPETE Vermelho. Direção: Luiz Alberto Pereira. Produção: Ivan Teixeira. Brasil: LAPFilme, 2005.

TEEN Wolf. Direção: Jeff Davis. Produção: Tyler Posey, Blaine Williams. Estados Unidos: MTV, 2011.

THE Life of the American Fireman. Direção: Edwin S. Porter. Produção: Edwin S. Porter. Estados Unidos: Edison Manufacturing Company, 1903

THE Lonedale Operator. Direção: DW Griffith. Produção: DW Griffith. Estados Unidos: Biograph Company, 1911.

UM Lugar Silencioso. Direção: John Krasinski. Produção: Michael Bay, Andrew Form, Brad Fuller. Estados Unidos: Sunday Night Productions, Platinum Dunes, Paramount Pictures, 2018.

US. Direção: Jordan Peele. Produção: Jordan Peele, Jason Blum, Ian Cooper. Califórnia: Universal Studios, 2019.

WESTWORLD. Direção: Jonathan Nolan, Lisa Joy. Produção: J.J. Abrams. Estados

Unidos: HBO Entertainment, 2016.

RAGNAROK. Direção: Mogens Hagedorn, Jannik Johansen, Mads Kamp Thulstrup.  
Produção: Stine Meldgaard Madsen. Noruega: Netflix, 2020.