



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

VICTOR VINICIUS BEZERRA GUEDES

FAÍSCA

A história de uma glória fugaz

João Pessoa

2021

VICTOR VINICIUS BEZERRA GUEDES

FAÍSCA

A história de uma glória fugaz

Projeto de roteiro apresentado à disciplina de TCC II do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal da Paraíba, como parte dos requisitos parciais para aprovação na disciplina.

Orientador: Prof. Dr. Marcel Vieira Barreto Silva.

João Pessoa

2021

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

G924f Guedes, Victor Vinicius Bezerra.

Faixa: a história de uma glória fugaz / Victor
Vinicius Bezerra Guedes. - João Pessoa, 2021.

52 f. : il.

Orientação: Marcel Vieira Barreto Silva.

TCC (Graduação) - UFPB/CCTA.

1. Cinema - TCC. 2. Longa-metragem - Roteiro. 3.
Cinema - Ficção. 4. Drama - Filme esportivo. I. Silva,
Marcel Vieira Barreto. II. Título.

UFPB/CCTA

CDU 791(043.2)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL**

ATA DE APROVAÇÃO DE TCC

Aos 23 dias do mês de novembro do ano de 2021 foi realizada apresentação pública, por videoconferência, do Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual do aluno **Victor Vinicius Bezerra Guedes**, com o título *Faísca – A história de uma glória fugaz*.

A Banca Examinadora, constituída pelo professor orientador Marcel Vieira Barreto Silva e examinadores Fernando Trevas Falcone e Luiz Antonio Mousinho Magalhães

(X) aprovou o TCC

() reprovou o TCC

tendo atribuído a seguinte média:

Fernando Trevas Falcone

Luiz Antonio Mousinho Magalhães

Marcel Vieira Barreto Silva

O aluno foi **Victor Vinicius Bezerra Guedes** aprovado, recebendo a nota **10,0**.

Marcel Vieira Barreto Silva

Fernando Trevas Falcone

Luiz Antonio Mousinho Magalhães

RESUMO

Este trabalho é o projeto de desenvolvimento de um roteiro de longa-metragem de ficção, do gênero drama esportivo, chamado Faísca. Faísca, apelido de Vicente Vieira, é um homem amargo, alcoólatra, que trabalha como carregador de sacos de cimento e tem como grande paixão a sinuca, que ele joga num nível de habilidade profissional. Faísca mora com sua filha Luma, com quem ele tem uma relação ambígua: ao mesmo tempo que a trata com frieza e é negligente com sua educação, a garota é a única pessoa que ele tem. Ele também tem contato com um tio, com quem tem uma relação difícil. Faísca fortuitamente é escalado para um grande campeonato de sinuca, no qual conhece Gregório, um empresário rico e prepotente. Gregório é casado com Ellen, uma mulher elegante e enigmática. Ellen conhece Faísca, por quem ela sente repulsa de início, mas aos poucos se aproxima dele e mais ainda Luma. O aspecto frio e soberbo de Ellen esconde uma mulher doce, que sofre por viver longe do filho, por viver presa num casamento infeliz e que se refugia na cocaína. Faísca tem uma recusa inicial em participar do campeonato, por ter um trauma anterior, mas eventualmente sua situação financeira e seu orgulho são feridos ao ponto de ele aceitar. Aos poucos ele percebe que sua habilidade não tem poder contra o dinheiro e que, talvez, ser campeão de sinuca não seja exatamente o que faltava em sua vida. Ellen cria um laço instantâneo com Luma, e vê parte do seu vazio preenchido por essa garota. Os encontros que o campeonato de sinuca proporciona mudará a vida dessas pessoas para sempre.

Palavras-chave: filme esportivo; drama. Sinuca; roteiro de longa-metragem; ficção; audiovisual.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é o projeto de desenvolvimento de um roteiro de longa-metragem de ficção, do gênero drama esportivo, chamado Faísca, que servirá como trabalho de conclusão do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal da Paraíba.

Faísca conta a história de um carregador da construção civil, alcoólatra, que tem como maior habilidade a sinuca, e, por acaso, acaba em um torneio. Vendo surgir a grande chance de ter seu momento de glória, aos poucos ele começa a ver que ser bom em sinuca talvez não seja o suficiente. Faísca tem uma filha chamada Luma, a quem ele ensinou vários trambiques ao longo da vida e com quem ele tem uma relação distante.

O segundo mais importante arco narrativo do filme é a história de Ellen: Uma mulher fria e enigmática que esconde seu lado doce para se proteger da circunstância em que vive. Ex prostituta que perdeu a guarda do filho, Ellen casou com Gregório, rico empresário que financia um dos melhores jogadores do torneio, Jaumir. Mesmo tendo mudado radicalmente de vida, é evidente que Ellen não é feliz e, quando está sozinha, ela foge de seu vazio usando cocaína. Ellen conhece e se aproxima cada vez mais de Faísca e Luma durante o campeonato.

No fim das contas, o filme aborda um homem de classe baixa, amargurado pela pobreza e por traumas de família, que só se sente digno e vivo quando está na mesa de sinuca. Ele anestesia suas amarguras com álcool. O filme é, em parte, autobiográfico. A sinuca é uma metáfora sobre arte e as dificuldades de se conseguir viver desse ofício. O personagem Faísca e as pessoas que o cercam são inspirados em fatos da minha própria vida, junto com um amálgama de acontecimentos reais, fictícios e de visões sobre o mundo.

O primeiro tratamento do roteiro foi desenvolvido durante quatro meses como trabalho de conclusão de curso, juntamente com este relatório.

2 JUSTIFICATIVA

O filme é a minha voz em conteúdo e forma. Em forma, por ser um filme de drama esportivo com narrativa clássica e apelo popular, como os filmes que sempre assisti e gostei quando ainda não estudava cinema. Em conteúdo, por ser a história de alguém parecido comigo e com as pessoas próximas a mim.

A voz defendida por esse filme é a da pessoa que não pode se defender porque está se autodestraindo e se achando incapaz de algo que ela não é. A voz da pessoa que tinha condições de chegar mais longe, mas as circunstâncias de local, dinheiro e experiências de vida mudaram o rumo das coisas. Nesse perfil de pessoa se encaixam minha mãe, alguns tios e tias, primos, várias pessoas do interior em que nasci e outros, e também me incluo nisso. Por esses motivos, o filme parte de uma motivação pessoal.

Apesar do que já citei, o filme não é algo que serve apenas para mim. As pessoas que se encaixam no perfil de Faísca não são poucas e são pessoas que precisam de um dispositivo que fale por elas. A forma e conteúdo do filme são trunfos que podem despertar essas pessoas. A forma, por ser uma narrativa que tem apelo popular e atrai de cara quem é mais acostumado a assistir os filmes de drama esportivo que sempre passavam na TV aberta. O conteúdo, porque obviamente traz a identificação com um personagem e uma história que foi baseada nessas pessoas. Como já citado, o filme pode despertar essas pessoas. Fazê-las refletir sobre sua própria situação e talvez mostrar que há um caminho diferente da autodestruição. Há um caminho para se sentir digno e reconhecido pelo que faz de melhor.

Segundo o estudo “Consumo de Bebidas Alcoólicas no Brasil”, da Faculdade Latinoamericana de Ciências Sociais, o consumo pesado - levando em conta a variável “uso diário” - é mais presente nas classes D e E e também no Nordeste do Brasil (FACULDADE LATINOAMERICANA DE CIÊNCIAS SOCIAIS, 2012, p. 73).

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Por se tratar de um filme com narrativa clássica - e aqui se entenda uma narrativa com estrutura de três atos bem definidos; protagonista, antagonista, e coadjuvantes; objetivo principal e os obstáculos para alcançá-lo - a estrutura do roteiro teve como base o método *Sequence Approach* abordado por Frank Daniel, entre outros autores. Baseado nesse estudo, o roteiro foi construído com elementos que tornem a história dinâmica, como o “Incidente Incitante” que “desarranja radicalmente o equilíbrio de forças na vida do protagonista” (MCKEE, 1997, p. 183).

Uma das partes que mais me animam no processo de construção da história é a construção do perfil dos personagens, também por eu ser ator e já ter essa experiência. Esse é um processo bem semelhante ao de estudar um papel concebido por outra pessoa. Aqui, foi feita a construção da “estrutura óssea da personagem”, baseada no livro *The Art of Dramatic Writing*, de Lajos Egri. Trata-se de um método com o qual eu já tinha familiaridade, porém, o processo foi inverso: ao invés de estudar diálogos e ações para construir o perfil psicológico, esse perfil foi criado primeiro para que, dele, surgissem diálogos e ações.

Outro ponto importante que foi usado na escrita desse roteiro é a estrutura dividida em *beats*, que teve como base o *Beat Sheet* de Blake Snyder. *Beat* é uma expressão em inglês para definir a unidade mínima da estrutura narrativa, e foi popularizado primeiramente por Robert McKee, em seu livro *Story*. "Dentro da cena, o menor elemento da estrutura é o *Beat*. [...] Um *Beat* é uma mudança de comportamento que ocorre por ação e reação. *Beat a Beat*, esse comportamento em transformação molda o ponto de virada da cena". (MCKEE, 1997, p. 49). Apesar de aqui citar McKee com o intuito de melhor definir o termo *beat*, o estudo de *beats* que usei para o roteiro foi encontrado no site *Tertúlia Narrativa*, e era voltado ao método abordado por Blake Snyder, chamado *Beat Sheet*. Um dos principais cuidados que tive com esse roteiro é o de prender a atenção do leitor a cada minuto, pois, desde que a ideia inicial foi concebida, a minha intenção é de que esse seja um filme de apelo popular, que prenda a atenção do espectador que não estuda cinema. Para isso, a estrutura de *beats* é a ideal.

Como se trata de um filme de narrativa clássica, ele se enquadra na vertente que McKee chama de “arquitrama”, que ele define como elementos determinantes: a causalidade, o final fechado, o tempo linear, o conflito externo, o protagonista único e ativo e a realidade consistente (MCKEE, 1997, p. 57).

Os objetivos de Faísca na história se mostram de forma complexa. Inicialmente, ele recusa um torneio de sinuca que é oferecido a ele facilmente. Embora ele recuse, fica implícito que ele seria a pessoa certa para disputar esse torneio, e que os motivos de sua recusa nada têm a ver com desgostar de sinuca. Num outro momento, ele precisa aceitar o convite. Num terceiro momento, seu objetivo já passa a ser o título do campeonato, seguido por um momento final onde Faísca percebe que existem outras coisas mais importantes. Todos esses objetivos tangíveis contrastantes apenas mascaram um objetivo intangível único de preencher a sua vida vazia. À medida que ele entra e permanece no campeonato, uma série de acontecimentos o fazem mudar de comportamento em relação à sinuca, à bebida, a seu tio e à sua filha. Ele percebe que: num campeonato, por melhor que ele jogue, o dinheiro continua ditando as regras; que quanto mais satisfeito com a vida ele fica, menos ele tem vontade de beber; e que ele amava Luma e seu tio esse tempo todo e nunca se deu conta disso. Nessa mudança, podemos ver se realizar o desejo inconsciente do personagem, que é aquele que ele não sabe que quer, mas o público percebe (MCKEE, 1997, p. 187).

O roteiro trata de um homem pobre, perturbado e amargurado por sua vida difícil; sua filha, a quem ele trata com negligência; a mulher misteriosa com a amargura da ausência do filho, com quem Faísca tem um encontro que muda o destino dos dois; seu tio alcoólatra, que aparenta ser um dos motivos de seus traumas; um jogador hábil e presunçoso, que teve todas as oportunidades; e o rico financiador desse jogador, representante de poder e dinheiro na trama. Assim, percebemos que a sinuca, embora ponto importante, não é a preocupação central da trama. Essa estrutura é a mais comum quando se trata do gênero drama esportivo, no qual o filme se encaixa. Drama esportivo é um gênero de filme que usa o esporte como tema. Uma produção na qual um esporte, um evento esportivo, um atleta ou um seguidor de um esporte estão em destaque e que depende do esporte em um grau significativo para sua motivação ou resolução de enredo. Apesar disso, o esporte raramente é a preocupação central de tais filmes e desempenha principalmente um papel alegórico (CROSSON, 2013, p. 60).

Para respaldar o assunto de alcoolismo, que é tão saliente na história, as principais fontes foram dois textos: *Alcoolismo: Algumas Reflexões acerca do Imaginário de uma Doença*, de Fernando Sérgio Dumas dos Santos (1993) e *Consumo de Bebidas Alcoólicas no Brasil*, pesquisa da Faculdade Latinoamericana de Ciências Sociais (2012). O primeiro tem uma abordagem mais reflexiva e filosófica sobre alcoolismo e um trecho dedicado a abordar especificamente esse problema nas classes baixas. O segundo traz uma abordagem mais técnica e estatística, com várias tabelas e gráficos, e que também dedica um trecho a abordar a relação entre o alcoolismo e a pobreza.

Como complemento teórico para a pesquisa de campo que foi feita sobre sinuca, a principal fonte foi o canal NoelSnooker no Youtube, uma vez que o momento de pandemia, no qual esse roteiro foi escrito, me impediu de frequentar jogos de sinuca pessoalmente.

4 OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo geral ou principal deste trabalho é o desenvolvimento de um roteiro de longa-metragem de ficção, do gênero drama esportivo, e que eventualmente possa virar um filme de grande alcance, que afete um público consumidor de perfil social popular, tendo como foco a mídia televisiva.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Propor uma reflexão sobre a forma de se enxergar pessoas dependentes de álcool ou drogas, e até sobre a forma que essas próprias pessoas se enxergam. Existe sempre algo por trás do vício. Algo de que essas pessoas precisam fugir e esse é um dos principais assuntos desse roteiro: gerar essa empatia diante da complexidade social.

- Desenvolver um roteiro que tenha chance de se tornar um filme que, através dele, as pessoas reconheçam o cinema paraibano e seus trabalhadores. Um filme que tenha chances de entrar nas salas comerciais de cinema e ter êxito, ajudando o cinema paraibano a adquirir mais respeito perante o público comum.

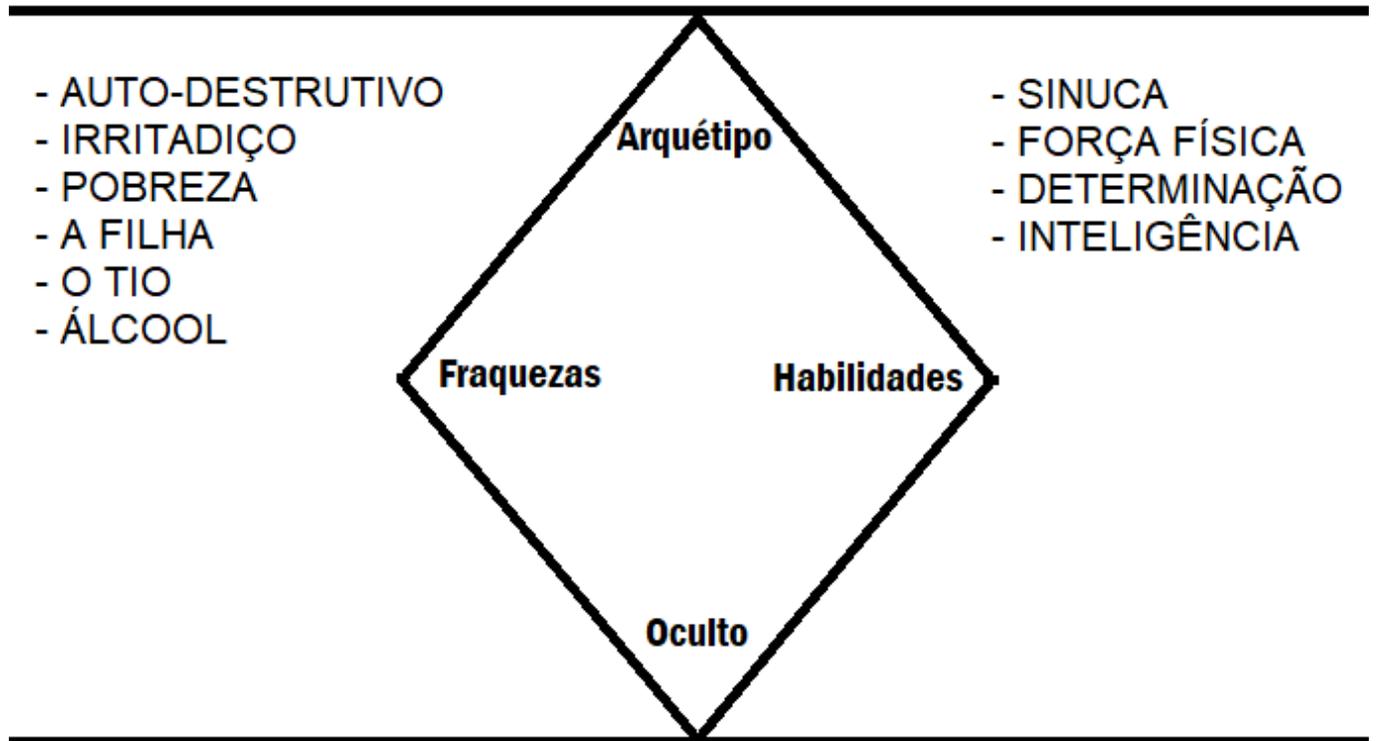
5 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste roteiro, foram seguidas as seguintes etapas como método:

1 – Elaborar o diamante dos personagens: um losango onde cada ponta representa uma dimensão do personagem. Na ponta de cima, fica o arquétipo, sua dimensão mais externa. Na ponta esquerda, suas fraquezas, aquilo que o atrapalha em alcançar seu objetivo. Na ponta direita, suas habilidades, aquilo que o ajuda a alcançar seus objetivos. Na ponta de baixo, o oculto, sua dimensão mais interna. Essa atividade veio de um artigo de Pedro Rigueti no blog Roteirista Insone.

FAÍSCA

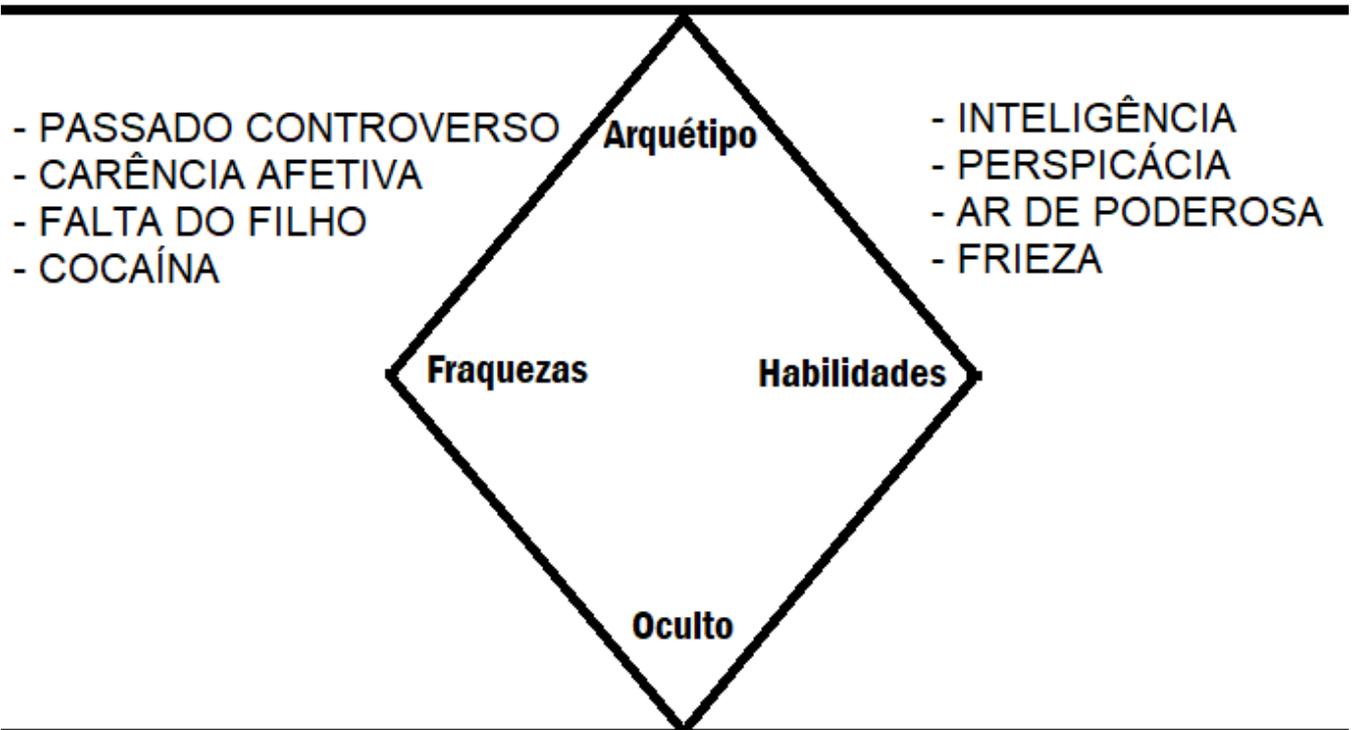
- FERRADO DE CABEÇA ERGUIDA



ODEIA QUEM ELE AMA (O TIO, LUMA)

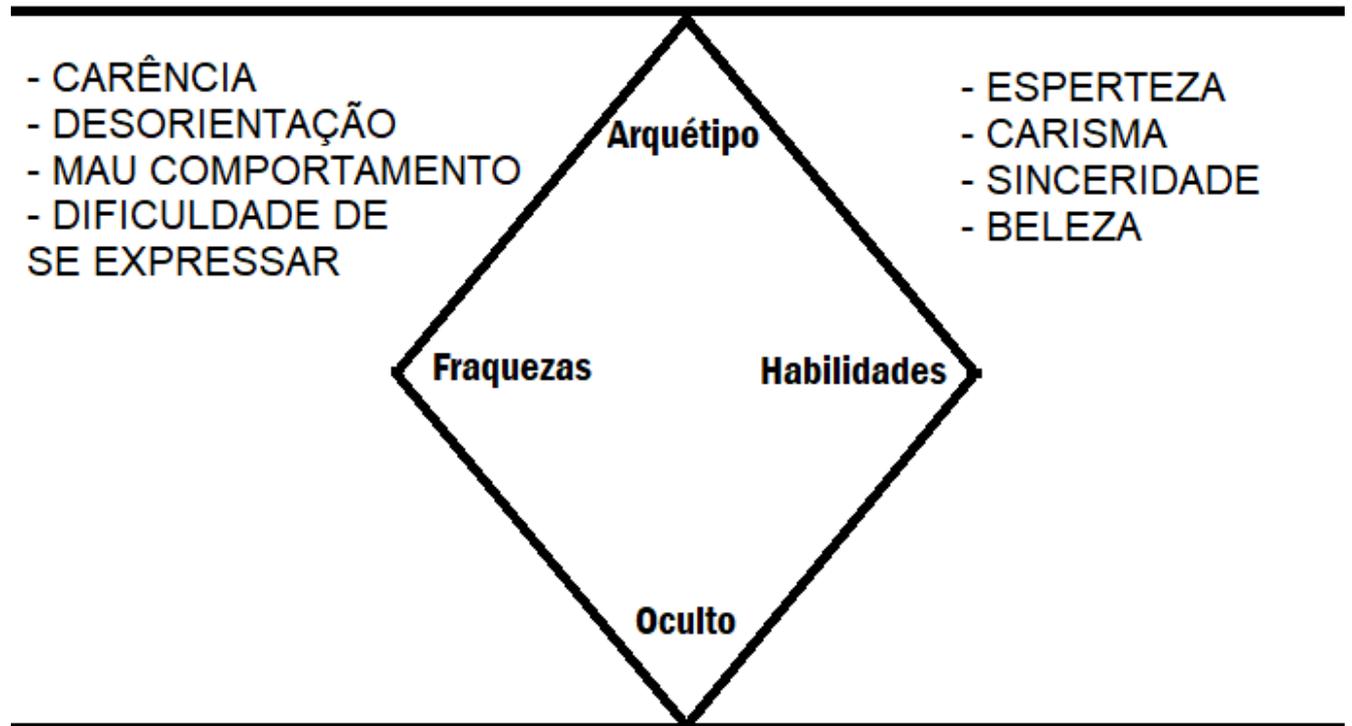
ELLEN

- DAMA DA ALTA SOCIEDADE
- ESPOSA TROFÉU



ELLEN SE ODEIA POR TER ABORTADO

LUMA
- CRIANÇA ENDIABRADA



SEU COMPORTAMENTO É RESULTADO DE
QUE NINGUÉM QUER SER RESPONSÁVEL POR
ELA OU LHE DAR ATENÇÃO

GREGÓRIO
- HOMEM RICO GANANCIOSO

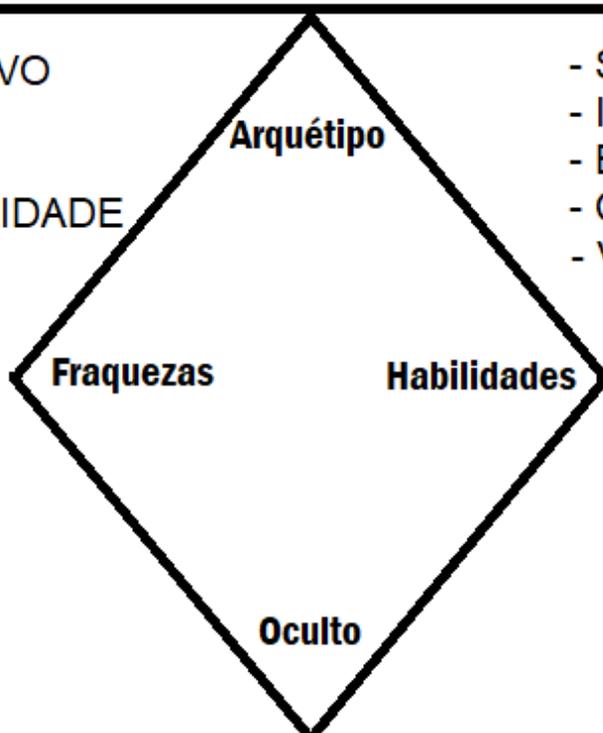


ELE É MUITO FRACO. CAPAZ DE VENDER A SI MESMO E SUA DIGNIDADE PRA MANTER O PRÓPRIO STATUS SOCIAL

TIO "BOLA"
- BÊBADO DE RUA

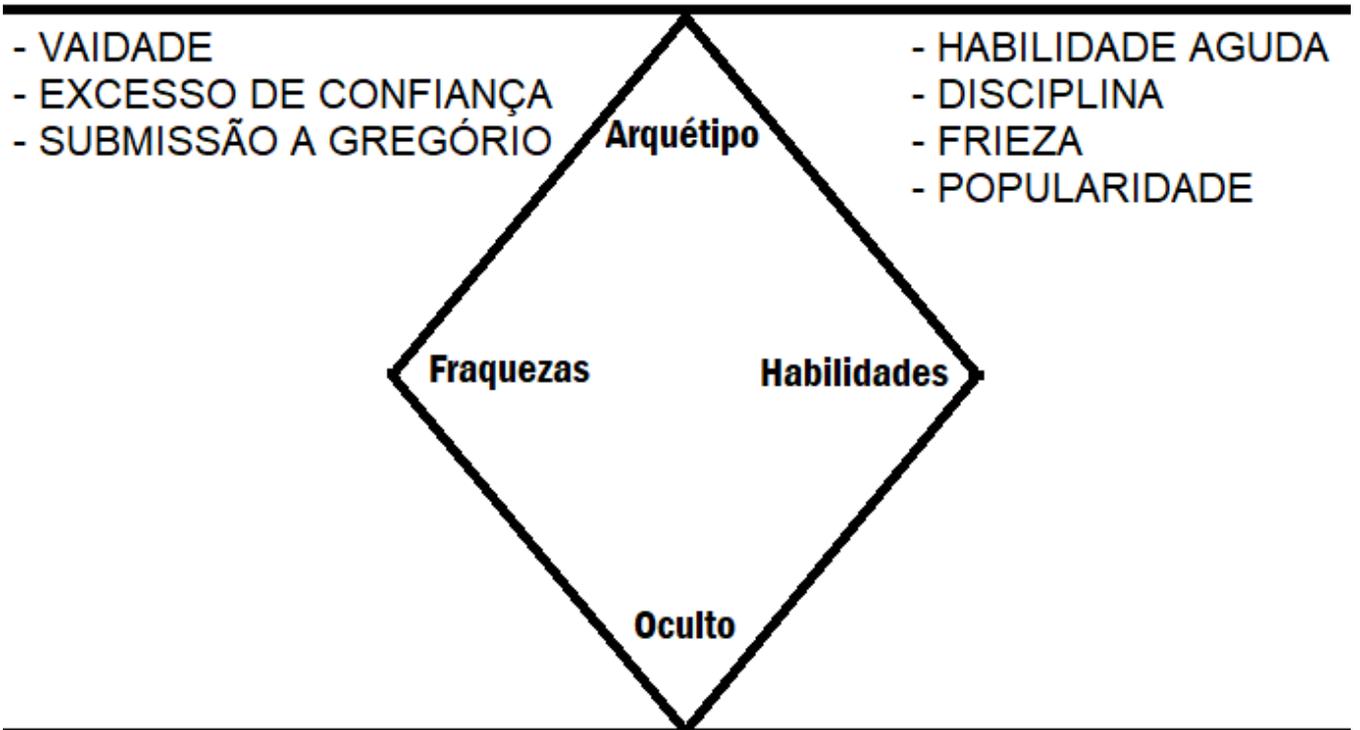
-
- AUTO-DESTRUTIVO
 - ÁLCOOL
 - PROSTITUTAS
 - IRRESPONSABILIDADE

- SINUCA
- INTELIGÊNCIA
- BOM HUMOR
- CRIATIVIDADE
- VEIA COMEDIANTE



ODEIA QUEM ELE AMA (OS PAIS, FAÍSCA)

JAUMIR
JOGADOR ARROGANTE E ELEGANTE



TEM O EGO MUITO FRÁGIL, E SE NÃO CONSEGUIR SE
AUTO-AFIRMAR, É CAPAZ DE SE MATAR

Foi importante raciocinar para fazer os diamantes de forma clara pois eles foram uma base importante para todo o roteiro, embora traços de alguns personagens tenham mudado ao longo da escrita do roteiro.

2 – Elaborar a estrutura óssea do personagem, que é a descrição de seus perfis físicos, sociológicos e psicológicos. Essa atividade é abordada no livro *The Art of Dramatic Writing*, de Lajos Egri.

FAÍSCA

Perfil físico

Sexo: Masculino

Idade: 38

Altura: 1,76

Peso: 77kg

Cor (cabelos, pele, olhos): Castanho/branco/castanho

Postura: Ereto, Altivo

Aparência: Atlético

Defeitos: Nariz grande, olhos de peixe morto

Hereditariedade: ?

Perfil sociológico

Classe: Baixa

Ocupação: Carregador

Educação: 8ª série

Vida familiar: Disfuncional

Religião: Nenhuma

Raça: Branco

Nacionalidade: Brasileiro

Lugar na comunidade: Nenhum

Afiliações políticas: Nenhuma

Hobbies: Sinuca

Perfil psicológico

Vida sexual: Ocasional. Solteiro não convicto.

Padrões morais: Ambíguos

Frustrações: Não ser jogador de sinuca, não ter uma boa família.

Temperamento: Esquentado, pavio curto.

Atitude em relação à vida: Pessimista, sem expectativas.

Complexos: Inferioridade, rejeição, pobreza.

Extrovertido, introvertido ou ambivertido: Introvertido.

Habilidades: Sinuca, força física.

Qualidades: Integridade, bom coração.

QI: Alto

ELLEN

Perfil físico

Sexo: Feminino
Idade: 42
Altura: 1,62
Peso: 70kg
Cor (cabelos, pele, olhos): Loiro/branca/escuros
Postura: Fina, elegante
Aparência: Bonita
Defeitos: Nenhum
Hereditariedade: ?

Perfil sociológico

Classe: Alta
Ocupação: Empresária
Educação: Graduada em Administração
Vida familiar: Mantém as aparências
Religião: Católica
Raça: Branca
Nacionalidade: Brasileira
Lugar na comunidade: Mulher influente
Afiliações políticas: Direita, influenciada pelo marido.
Hobbies: Sinuca

Perfil psicológico

Vida sexual: Rara. Raramente faz sexo com o marido, e faz à força.
Padrões morais: Hipócrita, falso moralismo.
Frustrações: Não ter filhos, não ser amada por ninguém.
Temperamento: Uma mulher doce, sob uma grande camada de frieza e antipatia.
Atitude em relação à vida: Pessimista, sem expectativas. Apenas existindo.
Complexos: Se coloca como superior pra disfarçar a própria fragilidade.
Extrovertido, introvertido ou ambivertido: Introvertida.
Habilidades: Sinuca, frieza, pose de poder.
Qualidades: Integridade, bom coração, protetora.
QI: Alto

LUMA

Perfil físico

Sexo: Feminino
Idade: 9
Altura: 1,20
Peso: 30kg
Cor (cabelos, pele, olhos): Pintado/negra/escuros
Postura: Inquieta, enérgica.
Aparência: Bonita
Defeitos: Nenhum
Hereditariedade: ?

Perfil sociológico

Classe: Baixa
Ocupação: Estudante
Educação: 3ª série
Vida familiar: Conturbada
Religião: Católica
Raça: Negra
Nacionalidade: Brasileira
Lugar na comunidade: Criança
Afiliações políticas: Nenhuma
Hobbies: Brincar e fazer travessuras

Perfil psicológico

Vida sexual: Não
Padrões morais: Os que lhe são ensinados por Faísca, e depois por Ellen.
Frustrações: Nunca ter ido no parque, nunca ter comido petit gatou, não ter atenção do pai, não poder ver Tio Bola.
Temperamento: Enérgica, extrovertida e simpática.
Atitude em relação à vida: Otimista, ingênua.
Complexos: Carência afetiva e necessidade de chamar a atenção.
Extrovertido, introvertido ou ambivertido: Extrovertida.
Habilidades: Ágil, esperta, encantadora.
Qualidades: Bom coração, pura, inteligente, carismática.
QI: Alto

GREGÓRIO

Perfil físico

Sexo: Masculino
Idade: 54
Altura: 1,68
Peso: 76kg
Cor (cabelos, pele, olhos): Preto/branca/escuros
Postura: Soberba. Homem poderoso
Aparência: Bonito
Defeitos: Um pouco barrigudo
Hereditariedade: ?

Perfil sociológico

Classe: Alta
Ocupação: Empresário
Educação: Ensino Médio
Vida familiar: Mantém as aparências
Religião: Católico
Raça: Branca
Nacionalidade: Brasileiro
Lugar na comunidade: Homem poderoso e influente.
Afiliações políticas: Direita.
Hobbies: Sinuca, apostas.

Perfil psicológico

Vida sexual: Rara. Raramente faz sexo com a esposa, e faz à força. Tensão sexual direcionada a Jaumir.
Padrões morais: Hipócrita, falso moralismo.
Frustrações: Solidão, não ter nenhuma relação verdadeira.
Temperamento: Cruel e impiedoso, sob uma camada de cordial e simpático.
Atitude em relação à vida: Ganancioso. Nada é o bastante.
Complexos: Não conquistar absolutamente nada que não precise pagar.
Extrovertido, introvertido ou ambivertido: Extrovertido.
Habilidades: Visão estratégica, calculista, bom apostador.
Qualidades: Simpatia.
QI: Alto

JAUMIR “O PRÍNCIPE DO PANO VERDE”

Perfil físico

Sexo: Masculino

Idade: 32

Altura: 1,80

Peso: 72kg

Cor (cabelos, pele, olhos): Castanho/branca/castanhos

Postura: Elegante. Arrogante.

Aparência: Bonito

Defeitos: Nenhum

Hereditariedade: ?

Perfil sociológico

Classe: Alta

Ocupação: Jogador de sinuca

Educação: Ensino médio + cursos especializados em sinuca

Vida familiar: Nenhuma. Vive pra si mesmo.

Religião: Nenhuma

Raça: Branco

Nacionalidade: Brasileiro

Lugar na comunidade: Galã popular

Afiliações políticas: Nenhuma

Hobbies: Farras

Perfil psicológico

Vida sexual: Ativa. Conquistador.

Padrões morais: Nenhum.

Frustrações: Dependendo de Gregório e não ser considerado o melhor do mundo.

Temperamento: Frio. Cordial.

Atitude em relação à vida: Ambicioso. Vaidoso. O mundo gira ao seu redor.

Complexos: Transtorno de personalidade narcisista.

Extrovertido, introvertido ou ambivertido: Introvertido.

Habilidades: Exímio jogador.

Qualidades: Cordialidade e elegância.

QI: Médio

TIO "BOLA"

Perfil físico

Sexo: Masculino

Idade: 55

Altura: 1,67

Peso: 58kg

Cor (cabelos, pele, olhos): Branco/branca/escuros

Postura: Despojado, bagunçado.

Aparência: Bonito, mas acabado.

Defeitos: Inchaço

Hereditariedade: ?

Perfil sociológico

Classe: Baixa

Ocupação: Vendedor ocasional de frutas

Educação: 8ª série

Vida familiar: Disfuncional

Religião: Católico

Raça: Branco

Nacionalidade: Brasileiro

Lugar na comunidade: O bêbado motivo de chacota

Afiliações políticas: entusiasta da esquerda

Hobbies: sinuca, cachaça, cabaré, ouvir seu rádio de pilha.

Perfil psicológico

Vida sexual: Muito ativa.

Padrões morais: Nenhum.

Frustrações: Não ter terminado os estudos quando pôde e não ter jogado um campeonato de sinuca.

Temperamento: Extravagante, brincalhão, moleque.

Atitude em relação à vida: Hedonista. Vive o agora e espera a morte a qualquer momento.

Complexos: Inferioridade. Pobreza.

Extrovertido, introvertido ou ambivertido: Extrovertido.

Habilidades: Sinuca, piadista, costumava ser ótimo escritor.

Qualidades: Simpatia, carisma, fazer as pessoas rirem.

QI: Alto

3 - Ver filmes que serviram de reforço para a definição de personagens e referência para a estrutura da trama. O comportamento de Faísca diante da sinuca e de seus fortes oponentes foi inspirado em um dos filmes do ator que, por identificação e admiração, é minha maior inspiração: Steve McQueen. A maneira que o personagem de McQueen joga baralho em *The Cincinnati Kid* (1965) foi uma referência para o jeito que Faísca joga sinuca. O filme *The Hustler* (1961) foi uma das principais referências como filme sobre sinuca, e por apresentar também um personagem autodestrutivo com problemas com álcool, embora Faísca tenha um comportamento oposto ao personagem exibido e tagarela interpretado por Paul Newman. Outro filme pesquisado foi *Turn the River* (2007) - que aborda tanto sinuca como maternidade, além do brasileiro *Jogo da Vida* (1977). Como base estrutural para dramatizar o campeonato e não permitir que uma sequência de jogos fique monótona durante o filme, alguns filmes com campeonatos bem dramatizados foram pesquisados: *Bloodsport* (1988), *Over the Top* (1987), e *Rocky* (1976). A personagem Ellen foi inicialmente inspirada em personagens de dois filmes: a de Julianne Moore em *Boogie Nights* (1997), e Michelle Pfeiffer em *Scarface* (1983), embora ela tenha um desfecho oposto ao desfecho trágico dessas duas personagens.

4 – Escrever o argumento. A parte do argumento foi a mais intuitiva, embora eu ainda tenha usado o método de dividir cenas por parágrafo e páginas que representassem dez minutos de filme.

Faísca acorda de ressaca. Deitado emborcado num colchão no chão, uma garrafa de cachaça quase seca ao lado. Ele vê a hora e percebe que está atrasado para o trabalho. Se apressa.

Paralelo a isso, Luma e um amigo da idade dela fazem compras no supermercado. Luma alterna, botando algumas compras na sexta e furtando outras, botando habilidosamente no bolso da bermuda. O amigo faz a mesma coisa.

Faísca corre em sua bicicleta de barra circular, lutando contra o tempo e a ressaca. Ele chega no depósito de cimento onde trabalha, e recebe o alerta de colegas e bronca do chefe.

Um segurança do supermercado, desconfiado, começa a seguir Luma e o amigo. Luma percebe e se dirige calmamente ao caixa. Retira o dinheiro da bolsinha colorida para pagar as coisas que estão na sexta. Ela olha para o segurança com uma cara debochada. O segurança fica confuso e destreinado. Ao sair do supermercado, Luma tira os produtos furtados do bolso e comemora, mostrando ao amigo. O amigo toma todas as coisas e corre. Luma corre atrás dele, xingando de todos os palavrões que ela conhece. Ela encontra uma pedra grande no meio do caminho, e arremessa com o máximo de força em direção ao amigo. A pedra voa pelo ar, em direção ao para-brisa de uma BMW estacionada na rua.

No exato décimo de segundo em que a pedra vai acertar o para-brisa do carro, o feltro verde de uma mesa de sinuca ocupa toda a tela. A batida da pedra no para-brisa vira uma carambola sendo tacada em uma bola vermelha. Como um abrir de cortinas, o afastamento entre as bolas mostra o nome “Faísca” (como se antes o nome estivesse embaixo da bola). E dessa maneira se seguem todos os créditos iniciais, ao som de uma bossa nova dramática.

No refeitório do depósito, Faísca almoça sozinho usando uma colher. Um homem bem vestido o aborda, perguntando se ele é Faísca e pedindo licença para sentar perto. O homem se apresenta e diz que o motivo do contato é convidar Faísca para um campeonato de sinuca chamado “O Oito Dourado”. Trata-se de um torneio clandestino envolvendo apostas e um prêmio em dinheiro a cada partida ganha. Os jogos acontecem em várias cidades diferentes, em formato “mata-mata”, com 7 jogadores fixos e um “desafiante local”. O prêmio para o campeão é uma quantia maior em dinheiro, e caso esse campeão seja o desafiante local, ele entra como fixo na turnê – “Sinuca pode se tornar seu emprego”- Diz o homem. Tudo isso é explicado pelo homem a Faísca antes do mesmo recusar, por não querer se envolver em jogos clandestinos. O homem ainda comenta que Faísca não foi a primeira opção na cidade e que antes ele procurou um homem conhecido como “Bola”, mas que foi descartado, pois estava quase cego por causa da bebedeira. - “Ele é parente seu, não é?” – Pergunta o homem. - “Não...” Faísca responde depois de hesitar. O homem deixa um cartão para o caso de Faísca mudar de ideia e sai avisando que ele tem até meio dia do dia seguinte para se decidir. Faísca encara o cartão antes de guardar.

Uma mesa redonda vazia, para duas ou três pessoas, com uma placa escrito “reservado”, em primeiro plano. Ao fundo, um salão com várias mesas parecidas, um balcão de bar e um palco. Na mesa da placa escrito “reservado”, sentam Gregório, Ellen e Jaumir. O garçom chega para atender a mesa. Ellen, com antipatia, ironiza ao pedir ao garçom que traga “um jantar à luz de velas para 3, e 3 taças de vinho”. Gregório a encara com repreensão e faz o pedido ao garçom, como se fosse seu patrão. Gregório e Jaumir começam a conversar sobre o campeonato, enquanto Ellen se fecha no seu próprio mundo com seu cigarro. Jaumir pergunta se já acharam o desafiante local. Gregório diz que nunca tinha acontecido de alguém negar o convite, e caso não encontrem outro desafiante, a organização vai buscar numa cidade vizinha. Jaumir diz estar curioso a respeito do desafiante. Um apresentador assume os microfones no palco e dá início à noite de abertura. Ele apresenta alguns dos jogadores e figuras importantes presentes no local. Ao apresentar Gregório, ele se refere a Ellen como “digníssima esposa”. Ellen revira os olhos e se levanta da mesa. Enraivecida, mas sem perder a elegância, vai beber no balcão.

No caminho para casa, em sua bicicleta, Faísca passa em frente ao bar do Peleu. Alguém de longe já grita por ele. - “Faísca, venha levar seu tio pra casa!”. Faísca já faz cara feia e vai chegando mais perto. O cara vai encontrar ele no meio do caminho. Dentro do bar se pode ver Tio Bola completamente embriagado, sem conseguir ficar de pé, perturbando os clientes ao redor da sinuca. - “Ele já

quebrou coisa, já mijou no chão...” – o homem explica. – “Cadê aquela rapariga dele pra vir tomar conta?” – Pergunta Faísca, com raiva. - “Num sei, Faísca...”. Faísca, impaciente, entra no bar e arrasta o tio para casa. Tio Bola mora numa casa pequena na rua do bar, com uma companheira que ele conheceu no cabaré. Faísca bota o tio para dentro e tranca a porta por fora. Uma vizinha conhecida dele já estende a mão e Faísca entrega a chave na mão dela. – “Obrigado, Lourdes!”

Em frente à casa de Faísca, dois policiais estão de guarda. Junto com eles, Luma e o dono da BMW quebrada. Faísca, de longe, vê os policiais e logo se esconde. Escondido, de longe, ele vê que Luma está com eles e percebe que vai ter que ir até lá. – “O senhor é Vicente?” – Faísca confirma com a cabeça. O dono do carro, indignado, cobra o prejuízo pelo para-brisa que Luma quebrou. Faísca começa a dar bronca nela. – “O menino roubou nossas coisas! Eu tava fazendo as compras daquele jeito...” - Faísca tapa a boca de Luma antes que ela revele na frente da polícia o “método” de fazer compras. Ele manda ela entrar. O homem diz o valor do prejuízo a Faísca, que é o valor do para-brisa mais os dias de aluguel de um carro temporário. Faísca diz que vai pagar, ambos trocam contato. Faísca entra e segura sua raiva de Luma. Ele entra no quarto e fecha a porta. Luma já tapa os ouvidos e um som de vidro quebrando estronda dentro do quarto. Faísca esvazia os bolsos e, entre as coisas, aparece o cartão do homem que o convidou para o campeonato. Faísca encara o cartão. Se deita e encara o teto, sem sono. Desiste de dormir e abre uma nova garrafa de cachaça.

Na manhã seguinte, Luma está jogando bola sozinha em frente de casa. Seu amigo aparece com as compras e diz que decidiu devolver. Luma pergunta se ele decidiu mesmo ou se levou uma pisa. – “É... mainha...” – “Se ela não te batesse, quem ia bater era eu.” Responde Luma. O garoto pergunta se pode jogar com ela. Ela pensa um pouco, mas aceita. – “Deixa eu guardar as coisas!”. Na hora que ela entra com as compras, Faísca está de pé encostado na parede, olhando para o nada lá fora e com a ressaca de sempre. Luma mostra a ele as compras recuperadas, esperando um entusiasmo do pai. Ele dá um sorriso mínimo e continua pensativo. Luma guarda tudo e volta lá para fora para continuar brincando. Faísca vai até o telefone.

No quarto de hotel, Gregório está falando baixo ao telefone. Ele tem caderno e lápis na mão. Ele fala com um dos muitos apostadores que não estão presentes no torneio. Ellen, entediada, assiste TV deitada na cama. Alguém bate na porta. – “Gregório!” – “Tô no telefone.” - Grita – “Só um instante!” - Diz para a pessoa no telefone. Vai atender a porta. É o anfitrião da noite anterior – “Conseguiram o desafiante local.” – “Ótimo!” – Comemora Gregório voltando ao telefone. Gregório dá a notícia de imediato para a pessoa na linha. – “Qual o nome, por gentileza?” – Pergunta Gregório pouco antes de o anfitrião sair. – “Um tal de Faísca.” – Responde o homem. Gregório anota esse nome no espaço em branco do caderno onde constam, agora, os nomes dos 8 jogadores do torneio, já em suas respectivas chaves. Ele esboça resumidamente a chave para a pessoa no telefone. Ao desligar, Gregório avisa a Ellen que vai descer para comer e pergunta se ela quer ir junto. Ellen recusa e Gregório desce sozinho. Mal

Gregório sai, Ellen vai até a porta se certificar que ela está trancada. Se senta, tira da bolsa um saquinho com cocaína e derrama uma parte sobre o móvel. Divide o monte em 7 carreiras e começa a cheirar, usando um extrato de banco que havia em sua bolsa. A cada carreira, ela se sente mais confiante e saciada.

Fáisca e Luma chegam ao local do torneio. O segurança avisa que a criança tem que ir para o quarto e não pode frequentar as dependências do salão à noite. Fáisca finge que vai seguir essa regra. A entrada é estranha e escura até chegar ao iluminado, barulhento e povoado salão. Jaumir está cercado por 3 garotas que fazem perguntas a ele. Ele diz que estudou bilhar em New Orleans, na National Billiards Academy. Noutro canto, Gregório conversa descontraído com outros patrocinadores. Ellen fuma seu cigarro, isolada. Fáisca se sente peixe fora d'água. Ele vai até o balcão do salão, onde são servidas bebidas e também feitas as apostas. Fáisca vê a cotação dele de 5/1 na tabela e fica insatisfeito com seu baixo valor, porém, confiante que isso vai mudar. O anfitrião anuncia os nomes dos jogadores na ordem dos jogos. Chama a atenção de Fáisca quando o anfitrião cita, entre os nomes, o de uma mulher chamada "Cumáde Ritô". Na hora de anunciar Fáisca, ele levanta a mão. As pessoas param e o olham em silêncio, por ele não estar "a caráter", mas logo o aplaudem também. O anfitrião adverte Fáisca de que ele deve usar o traje padrão para os jogos, que se encontra em seu quarto do hotel. Fáisca aproveita para tirar as dúvidas com ele sobre o prêmio de cada partida e as apostas. Ele vai até Luma e manda ela procurar alguém que ela ache simpático e pedir para que empreste dinheiro para apostar 2.000 R\$ em Fáisca, enquanto ele vai ao quarto se vestir. Luma só pede a duas pessoas: Cumáde Ritô, que nega porque só aposta nela mesma; e Ellen, que por alguma razão misteriosa, Luma achou simpática. Ao ver Luma, a fachada fria de Ellen se quebra sutilmente, como se ela tivesse outra Ellen guardada para esse momento. O carisma e jeito ensaiado de Luma pedir convence Ellen a emprestar o dinheiro. Ellen pergunta o que Luma está fazendo sozinha em um lugar para adultos e ela responde que é filha de Fáisca. Ellen enfatiza que o dinheiro é para ela, e não para o pai. Enquanto isso, no quarto, Fáisca veste o terno com pressa. Vai saindo com pressa quando passa pelo espelho. Ele para em frente ao espelho, se olha vestido no terno e se sente diferente. Tudo isso acontece enquanto o primeiro jogo já está acontecendo (Fulano x Ema). Fáisca desce e chama Luma para perto dele. Pergunta se deu certo a aposta e ela confirma. – "5/1 meu ovo... eles vão ver...", Fáisca fala sozinho. Ellen observa de longe, curiosa sobre Luma. O primeiro jogo acaba e é anunciado o vencedor. Fáisca pergunta ao atendente do balcão se "aquela é mesmo Cumáde Ritô". O atendente confirma. – "Contam que o marido dela batia nela todo dia. Aí teve uma vez..." – "Eu sei da história... mas achei que ela tava presa." Fáisca fala, interrompendo o homem. – "Pra todos os efeitos, ela está..." o homem adverte Fáisca. Começa o jogo de Cumáde Ritô - Uma mulher negra com mais de 50 anos, enérgica e segura de si – que debocha dos oponentes com bom humor. A simpatia de Fáisca por essa mulher é instantânea. Talvez por ser a única naquele ambiente que ele tem certeza que já foi pobre como ele. Gregório, que está na mesa com algum outro empresário, chama Jaumir, que sai de perto das garotas quase imediatamente ao encontro de

Gregório. Gregório apresenta Jaumir ao empresário. – “O jogo dele é o próximo.”. Luma vai para perto de Ellen puxar assunto e as duas voltam a conversar. Termina o jogo com vitória de Cumade Ritô. Faísca aplaude junto com a plateia. É anunciado o próximo jogo: O Mudinho x Jaumir, “O Príncipe do Pano Verde”. Ellen convida Luma para subir para seu quarto e diz a ela que não quer ver o jogo de um babaca. Elas conversam e se divertem no quarto de Ellen. Começa o jogo de Jaumir. Gregório e os amigos assistem, assim como Faísca. Jaumir pergunta se seu adversário já rezou para conseguir o *break*, porque se não conseguir, “não vai ter oportunidade de encaçapar nenhuma bola”. O Mudinho consegue o *break*, e encaçapa 3 bolas. Na quarta, erra. Jaumir coloca todas as outras bolas em sequência, cantando a bola e a caçapa, sem dar chance ao oponente. Os amigos de Gregório se impressionam. Essa vitória também chama a atenção de Faísca, que até então parecia indiferente à habilidade de seus colegas. Luma pede para subir para ver o jogo do pai, e Ellen sobe com ela. Faísca ganha e sente uma sensação muito boa ao colocar a última bola e receber os aplausos de todos. Gregório esteve observando atentamente todo o jogo de Faísca, com frieza. Faísca vai até o balcão receber o prêmio da partida + o ganho os 10.000 R\$ que conseguiu de aposta. Ele vai até Ellen pagar o empréstimo e Luma os apresenta. Ellen enfatiza que o dinheiro pertence a Luma, já que foi emprestado a ela. Faísca acha Ellen bonita, mas não ao ponto de ser simpático com ela. Ambos são frios um com o outro. Ellen, friamente, parabeniza Faísca pela vitória e ele agradece igualmente frio. Quando Faísca está prestes a subir com Luma para guardar o dinheiro no quarto, Ellen pergunta se teria problema ela levar Luma para passear na manhã seguinte. Faísca concorda e leva Luma para o quarto, que comemora eufórica. No caminho, Luma lembra a Faísca que o dinheiro é dela e ele responde: - “É seu sim. Pra pagar o vidro do carrinho que você quebrou...”. Luma fica no quarto e Faísca vai para o salão. Apesar da vitória, continua se sentindo peixe fora d’água. Está sozinho. Ele se dirige ao barman e pergunta quanto é uma dose. O homem diz que é open bar para os jogadores. – “Como é open bar?”, pergunta Faísca. Ele responde que a bebida é de graça. Faísca fica sem acreditar. Pede uma dose do whisky mais caro e antes que o homem termine de despejar a dose no copo, Faísca pega a garrafa inteira para si e começa a beber vorazmente. Faísca se sente bem nas primeiras doses, mas começa a ter pensamentos tão fortes que aparecem como visões para ele: ele criança vendo Tio Bola jogar habilmente e gritar “Hi-Yo Silver!” depois de acertar uma jogada difícil, e dançar parecendo Genival Lacerda; Tio Bola dizendo que Faísca jamais vai ser um jogador profissional e jamais vai ganhar dinheiro com sinuca, durante um jantar com ele; Um homem dizendo: “você é igual a seu tio, acerta as bolas na caçapa, mas na vida só dá bola fora”; Faísca tirando Luma da casa da mãe dela e surrando um de seus amantes. Quanto mais ele tem esses pensamentos, mais ele bebe para tirar da cabeça. Até que apaga e cai. Tudo isso é observado por Gregório de longe, enquanto ele bebe na mesa com seus amigos.

Um sol brilhante ilumina uma feira de rua. Tio Bola anda com várias redes plásticas de fruta em cada mão. Ele está sóbrio, introspectivo e com uma cara cansada. Um de seus amigos passa e o cumprimenta. O amigo diz que ouviu sobre

a vitória de Faísca num jogo de sinuca. Tio Bola fica confuso e diz não estar sabendo de nada. O amigo tenta dissolver o momento constrangedor e sai. Tio Bola fica pensativo.

No quarto do hotel, Gregório ao telefone novamente. Ellen terminando de tomar banho. Gregório conversa com os apostadores, sobre os resultados da noite anterior e as probabilidades para esta noite. Ellen sai do banho com toalha nos cabelos e no corpo. Gregório pede uma dose de whisky com gelo a Ellen, que prepara, mas reclama que ele mesmo deveria preparar. Gregório se irrita, mas tenta ignorar e continua ao telefone, enquanto Ellen se arruma. Ao terminar a conversa ao telefone, Gregório pergunta aonde ela vai. Ela se recusa a responder e Gregório se irrita, frio e sombrio, agarrando-a pelo braço e falando tudo que ele sabe que faz ele retomar o poder sobre ela: que vai devolver ela sem nenhum tostão para o cabaré onde a achou e vai “encontrar seu pequeno Lucas e dar o endereço do cabaré a ele. Talvez contar pra ele também as coisas que a mãe dele enfia no nariz...”. Ela tenta manter a pose sem mostrar que está destruída por dentro e diz que vai sair com uma amiga. Gregório a solta e volta ao seu mundo de apostas e jogo. Ellen encontra Luma para levá-la para passear. Ela pergunta a Luma onde está seu pai e Luma diz que não o viu hoje e que ele deve ter bebido. As duas saem.

Faísca acorda com o sol na cara em um canto do salão de jogos, com a ressaca de sempre. Ele vai despertando aos poucos e de repente se atina para algo que o anima. Ele vai até o quarto, lava a cabeça com pressa no chuveiro e pega o dinheiro que ganhou na noite anterior. Passa pelo buffet da sala de jantar, pega um pão da bandeja e sai andando e comendo, com pressa e determinação. Sai correndo em sua bicicleta. Entra numa loja grande de roupas, atravessando-a com pressa, sem olhar para os lados, até chegar no escritório e abrir a porta sem pedir licença. Lá dentro, conversando simpaticamente com uma moça bem arrumada, está o dono da BMW cujo para-brisa Luma espatifou. Ele joga o dinheiro do para-brisa no birô e algumas notas caem no homem. Faísca ainda tira mais dinheiro e joga, dizendo que é um extra de esmola. Faísca já dá meia volta e está prestes a sair do escritório quando o homem, ainda destreinado, se levanta e tenta tirar satisfação com Faísca, que vira olhando para ele com uma Fúria contida e o ameaça fisicamente. O homem se intimida e senta. Faísca sai.

Ellen e Luma estão saindo de um shopping e entrando no carro. Luma tem uma sacola com roupas, outra com maquiagem e outra com guloseimas que ela mastiga. Ao entrarem, Luma agradece pelo vestido de Moana que ganhou. Ellen diz que quando era pequena gostava muito de Cinderela. Ellen pergunta que coisas da lista de desejos de Luma ainda faltam. Luma diz que faltam duas coisas, mas o pai dela não deixa ela fazer: “dançar e ver um tio meu que é bem engraçado”. Ellen pergunta por que ele não deixa e Luma diz que ele acha que não é bom para ela. “Você gosta do seu pai?”, Ellen pergunta. “Gosto sim. Ele é legal. Não tão legal quanto você, mas é legal. Só não gosto quando ele bebe muito ou fica bravo... você é muito legal. Você seria uma mãe maravilhosa.”. Ellen fica pensativa por um tempinho e de repente começa a chorar. Luma olha, espantada, sem saber o que disse de errado e sem saber o que fazer. Ela pensa um pouco e

tem a ideia de pegar uma das guloseimas de sua sacola e dar pra Ellen. Ellen acha lindo o gesto, mas não consegue parar de chorar: “Obrigada, meu amor!”.

No hotel, Gregório está indo até o quarto de Jaumir. Ele bate na porta com força, anunciando que é ele. Jaumir abre e as duas garotas da noite anterior estão na cama dele. Gregório olha para elas com cara feia e as expulsa. Elas passam por Jaumir, olhando-o com reprovação. Gregório manda Jaumir ir treinar e os dois saem. Enquanto Jaumir dá suas tacadas para manter a forma, Gregório toma um drink de leve no bar do salão e observa. Nessa hora, Faísca também chega ao bar do salão. Ele e Gregório se cumprimentam friamente. Faísca pede um drink, aposta 5.000 nele mesmo para o jogo da noite, e depois também fica observando as tacadas de Jaumir. Gregório puxa assunto e os dois começam uma conversa seca, sem tirar os olhos da mesa de sinuca: - “Faísca não é?” - “Sim”... - “Você vai enfrentar Cumade Ritô hoje né?” - “Isso.” - “Alguém te financia?” - “Não. Não se ofenda, mas eu não gosto muito de empresários. Inclusive, acabei de esfregar meu dinheiro na cara de um.” - “Hehe não me ofendi... Você joga bem.” - “Eu sei.” - “Pena que não sabe beber... acho que é um mal dos jogadores dessa cidade... ou talvez seja um mal de família...”. Faísca arregala os olhos e olha pra Gregório. Gregório, descontraído, pede ao *bookmaker* que aposte 5.000 em Cumade Ritô para o jogo da noite. Olha para Faísca com um sorriso sarcástico: “Não se ofenda!”. Gregório se retira para perto da mesa de sinuca, onde Jaumir ainda treina. Faísca o olha com desprezo e fala só para si: “Filho da puta!”. Faísca sai. Na mesa de sinuca, Jaumir pergunta “o que foi aquilo”, sem tirar os olhos da sinuca. Gregório responde “você faz seu dever de casa e eu faço o meu. O seu é sinuca, o meu é descobrir as fraquezas das pessoas.”. Gregório muda de assunto. Ele diz que “a cúpula” está apostando 1.200.000 R\$ em Jaumir no jogo de hoje, e caso ele ganhe, esse valor pode quase dobrar na aposta da final. Jaumir, prepotente, ri: “caso eu ganhe...”. Gregório diz que a probabilidade é de Jaumir enfrentar Cumade Ritô na final e pergunta se ele dá conta. Jaumir pergunta como ele garante que é ela que vai para a final. Gregório responde que não garante, mas é o mais provável.

Andando por um dos corredores do hotel, Faísca encontra Ellen e Luma que voltaram do passeio. Luma conta para o pai, empolgada, tudo o que fizeram no dia. Faísca já olha para Ellen com mais de simpatia, porém sutil. Ellen retribui a simpatia. Ellen convida os dois para almoçarem em algum restaurante na cidade. Luma pede “por favor”. Faísca agradece, mas diz que não vai poder porque ele tem outra pessoa para “esfregar o dinheiro na cara”. Mas ele permite que Luma vá.

Faísca, mais uma vez determinado, em sua bicicleta. Ele carrega a mesma fúria com a qual foi encontrar o dono da BMW. Chega em frente à pequena casa de Tio Bola. A porta está semiaberta. Ele abre devagar e uma bagunça enorme aparece na frente dele. A casa parece escura, embora seja dia. Ele vai entrando devagarzinho. Um sonzinho barato de pendrive toca um brega antigo. Tio Bola sai do banheiro bêbado, ainda fechando o zíper da bermuda, e se surpreende com a presença de Faísca. “Opa Faísca! Quase que me pega mostrando os documentos aqui. Tome 5 e num gaste com besteira!”, brinca o tio, apertando a

mão dele. Tio Bola pergunta por Luma e diz que faz tempo que não a vê. A fúria de Faísca sumiu, porém, ele se mantém frio. “Cadê sua rapa... Denise foi pra onde?”, pergunta Faísca, estranhando ao ver que ela não arrumou a casa nem fez almoço para Tio Bola, como de costume. Tio Bola responde que ela foi embora. Faísca pergunta se ele está sozinho. “Tô com a melhor companhia que existe: Deus”, responde o tio. Faísca olha para o tio calado, escondendo a compaixão que ele não consegue evitar de sentir. Tio Bola fala sobre algo da rotina que ele ache interessante (algum momento onde ele foi no mercado e encontrou um velho amigo) e continua falando coisas triviais. Faísca permanece calado e totalmente destreinado. Titubeando, Faísca fala para o tio que está participando de um torneio de sinuca. “Eu soube... os meninos me falaram...”, responde o tio com cordialidade, tentando esconder que não ficou magoado por não saber da boca do próprio Faísca. Tio Bola muda de assunto rapidamente. Vai até o quarto e Faísca o acompanha. Ele fala que aproveitou que Denise foi embora e foi arrumar o quarto. Diz que achou o seu caderno de poesias, histórias e piadas, que tem mais de 20 anos. Mostra a Faísca. Faísca lembra muito desse caderno porque era louco por ele, e se alegra ao revê-lo depois de tantos anos. Faísca pergunta se ainda tem a “poesia do Homem Gordo Magro”. “Tem pow! Tá aqui por aqui.”, responde Tio Bola com entusiasmo. Tio Bola encontra a poesia e começa a recitar: “Era uma vez um homem gordo, magro, alto, baixo, bonito, feio...”. Antes que Tio Bola consiga continuar, Faísca cai na gargalhada. Tio Bola também ri, só que mais contido. Ele parece ter o dom de fazer os outros gargalharem, sem ele precisar rir muito. Tio Bola relembra que, quando ele escrevia nesse caderno, seu pai dizia que aquilo era “coisa de gente besta”. O riso vai sumindo do rosto de Faísca. “Hoje eu tava mostrando esse caderno aos caras lá no Peleu e Humberto disse que eu era inteligente. Mas se eu sou tão inteligente, como é que eu faço isso comigo mesmo?!”, desabafa Tio Bola. Faísca fica imóvel, olhando para o nada. Ele está destruído por dentro. Faísca se levanta rápido e diz que precisa ir. Ele não quer desabar na frente do tio. Tio Bola permanece apreciando seu velho caderno.

À noite, no salão de jogos lotado, Jaumir e Emma disputam o *break* que dá início as semifinais. Essa partida de Jaumir é mais disputada que a anterior, porém, ele ainda ganha com uma certa calma. Toca o telefone de Gregório, que vê o jogo em sua mesa de sempre com seus amigos. Ele atende. A voz de um homem o manda descer para um lugar onde ele fique sozinho. É um dos membros da “cúpula”. Gregório desce para o escuro estacionamento do hotel, onde fica sozinho. Lá o homem esclarece que dessa vez não fala em nome da cúpula, e sim de parte dela, que pretende se livrar da outra parte e incluir Gregório como membro oficial. E a manobra é: Jaumir precisa perder a final. Gregório sabe a dificuldade que vai ter em convencer Jaumir a perder de propósito, mas ele aceita a missão sem pensar duas vezes. No salão, Faísca e Cumade Ritô dão largada no jogo. É notável o quanto os dois estão em êxtase jogando juntos, competindo acirradamente e, ao mesmo tempo, se divertindo. A velha energia da “sinuca de boteco” transborda na mesa. – “Bata nessa que tá mais fácil”, brinca Cumade Ritô. – “Não senhora!”, responde Faísca, sorrindo.

Gregório volta ao salão e à sua mesa. Jaumir, que agora está na mesa, percebe a expressão diferente no rosto de Gregório, que assiste ao jogo. O jogo é acirrado. Faísca ganha. Cumade Ritô vem cumprimentá-lo com alegria e Faísca retribui, também muito alegre. Cumade Ritô diz a Faísca que ele fica charmoso quando sorri e que, se ela fosse 20 anos mais nova, não deixaria ele escapar. Faísca sorri mais. Ele sente a sensação de estar no momento que pertence a ele. Antes de sair, Cumade Ritô diz a ele que “acabe com a raça daquele galego azedo na final!”. Ellen e Luma, que estavam sozinhas numa mesa vendo o jogo, comemoram a vitória de Faísca. Gregório chama Jaumir e Faísca para um local mais reservado. Ele explica o esquema que precisará ser feito na final. Jaumir fica completamente indignado em ter que perder de propósito, mesmo ganhando dinheiro com isso. Ellen observa a cena de longe, sabendo muito bem do que se trata. Faísca topa, fala para Jaumir “Não fique triste! Eu ia ganhar de qualquer forma.”, e sai. Jaumir continua sem acreditar e briga com Gregório. Os dois parecem um casal nesse momento. Jaumir diz não acreditar que Gregório fará ele ser tão humilhado. Gregório diz que as coisas têm que ser assim, toca no rosto de Jaumir com as duas mãos e diz que ele sempre será “O Príncipe do Pano Verde” (um amigo de Gregório, de longe, estranha a cena.) Gregório sai, deixando Jaumir sozinho e quase em estado de choque.

De madrugada, no quarto de hotel, Faísca não consegue dormir. É estranho o que ele sente depois de ter topado participar do esquema da final. Ele se levanta e vai para a sinuca, com intenção de tacar umas bolas enquanto pensa na vida. Ao chegar lá, Ellen e Luma estão no salão vazio jogando sinuca. Ellen demonstra habilidade. As duas se divertem. Faísca se encosta na entrada, de braços cruzados, observa e aprecia a cena. Ellen o vê e o cumprimenta. Deixa Luma brincando sozinha um pouco e vai sentar no balcão do bar junto com Faísca, bebendo uns drinks do próprio whisky. Faísca diz que ela joga bem e pergunta porque ela não compete. Ela diz que detesta esse torneio. Ele agradece a Ellen pelas coisas que fez por Luma e comenta que Luma gostou dela. Ellen diz que foi muito melhor para ela mesma. Faísca pergunta se ela nunca quis ter filhos. Ela fica pensativa e desabafa que teve um filho que precisou dar para adoção há alguns anos, quando não tinha dinheiro, e agora não sabe onde ele está. Faísca pergunta se Gregório não ajudaria a encontrar e ela sorri do absurdo. Ele ainda sugere que ela se separe e vá atrás do filho, mas ela diz que Gregório conseguiria deixá-la sem nada em um divórcio e ainda encontraria o filho e falaria mal dela. “Você não vê?! Gregório sempre consegue ter o controle de tudo. Ele me controla, controla aquele imbecil de Jaumir... e agora controla você...”. Faísca entende ao que ela se refere e pergunta a Ellen se as finais dos torneios são sempre assim. Ellen diz que sim, mas que sempre foi com Jaumir ganhando no fim. Ellen aconselha a Faísca que deixe Luma ver Tio Bola, e quase ordena a Faísca que deixe ela dançar, porque não tem nada demais nisso. Faísca ouve calado e pensativo. Luma pede para dormir com Ellen. Faísca deixa. Faísca pergunta se Ellen tem alguma conta bancária sem vínculo com Gregório. Ela responde que tem uma. - “Por quê?” - “Por nada...”, responde Faísca reticente. Ellen está indo para o quarto com Luma e pergunta se Faísca não vai dormir e

ele diz que vai ficar mais um pouco. Ela pergunta se ele quer ficar bebendo do whisky dela. – “Hoje não...”, ele responde. Faísca vai para a sinuca tacar bolas sozinho.

Cerimônia de abertura da final no dia seguinte. Enquanto o anfitrião fala, Jaumir está subindo uma escada para a cobertura. Os sons do salão diminuem cada vez mais. Ele chega perto da beirada do prédio e começa a montar seu taco, que ele levava desmontado dentro da bolsa. Olha para baixo, onde os carros passam. Se agarra com seu taco com as duas mãos, com força, e fecha os olhos. Cogita pular, mas abre os olhos e olha para seu taco de novo. Desiste e desce de volta para o salão. Se senta na mesa de Gregório. – “Onde diabos você tava? Já vai começar.”, pergunta Gregório. Jaumir não responde nem olha para ele. Ele está com “sangue nos olhos”. Está disposto a descumprir o esquema e vencer, não se importando mais com as consequências. O anfitrião anuncia a final. Anuncia “Jaumir, O Príncipe do Pano Verde”. As pessoas aplaudem, mas Jaumir não dá um sorriso sequer. O olhar dele permanece o mesmo. O anfitrião anuncia “O desafiante local: Faísca”. As pessoas correm os olhos pelo salão, procurando por Faísca, mas ele não está no salão. Gregório fica nervoso. O olhar de Jaumir muda um pouco, estranhando a ausência de Faísca. O anfitrião adverte que a arbitragem dará uma tolerância de 15 minutos para Faísca aparecer, caso contrário, Jaumir vencerá por W.O. Gregório está desesperado. Jaumir permanece quieto. Em paralelo, Faísca e Tio Bola tomam sorvete lado a lado, na arquibancada de uma praça. Eles observam um grupo de adolescentes dançando música de alguma diva do pop paraibano, entre os quais, está Luma. Os dois estão sóbrios e conversam sobre coisas triviais. Ellen aparece dizendo que o taxi está de saída. Eles chamam Luma. Tio Bola aplaude Luma pela dança – “Parabéns, cara de pastel!”. Ela abraça ele, rindo. Faísca pergunta a Ellen se ela se certificou de apostar em Jaumir, e de que o dinheiro vá para a conta individual dela. Ela diz que sim, e que jamais vai esquecer esse gesto. – “Boa sorte com seu filho!”, diz Faísca. Ela adverte Faísca que também saia da cidade, pois Gregório pode “querer se vingar ainda hoje”. Ele diz que tem só mais uma coisa para resolver antes de ir. Ellen abraça Luma “como se não houvesse amanhã”, e vai para o taxi. No salão de jogos, contagem regressiva para a chegada de Faísca. O tempo acaba. O ponteiro do relógio marcando os 15 minutos é uma facada em Gregório, que entra em desespero e choque ao mesmo tempo. O anfitrião anuncia a vitória de Jaumir por W.O. Jaumir não comemora nenhum pouco. Essa vitória não vale nada para ele. A plateia começa a se retirar do salão. Alguns dão um parabéns desanimado a Jaumir, que não responde. Alguém na plateia profere: “Que final bosta foi essa!”. Todos se retiram do salão, menos Jaumir. Ele não se move da sua cadeira nem solta seu taco. Está com um olhar vazio em direção à mesa de sinuca. De repente, ele ergue a cabeça e olha em direção à entrada do salão. Surge um ânimo em seus olhos e ele sorri com o canto de boca: - “Eu sabia!”. Na entrada do salão, encarando Jaumir com determinação, está Faísca: - “Vamos jogar sinuca!”...

Os créditos começam a subir.

5 - Pedir ao orientador que leia o argumento e identifique algo na estrutura, ou na própria leitura, que não esteja funcionando. A leitura foi seguida de uma discussão.

6 – Abrir a escaleta, dividindo as cenas com base nos parágrafos do argumento. A escaleta foi o documento que mais se modificou ao longo do processo.

CABEÇALHO	CENA	OBSERVAÇÕES
CENA 1 INT. DIA – CASA DE FAÍSCA	Faísca (38), um homem forte e carrancudo, está deitado emborcado em um colchão no chão, com uma garrafa de cachaça quase seca ao lado. Ele acorda com uma expressão de ressaca, olha para o relógio e se aborrece. Levanta-se, apressado.	
CENA 2 INT. DIA - SUPERMERCADO	Luma (10), uma menina esperta e enérgica, faz compras no supermercado com um amigo. Luma alterna, colocando algumas compras na cesta e furtando outras, botando habilidosamente no bolso da bermuda. O amigo faz a mesma coisa.	O amigo tem a idade de Luma
CENA 3 EXT. DIA – RUA/FRENTE DO DEPÓSITO	Faísca corre em sua bicicleta de barra circular, com pressa. Ele chega no depósito de cimento onde trabalha. Ele entra e já pega um saco de cimento como se não estivesse atrasado.	
CENA 4 INT/EXT. DIA – SUPERMERCADO/RUA	Um segurança do supermercado, desconfiado, começa a seguir Luma e o amigo. Luma percebe e se dirige calmamente ao caixa. Retira o dinheiro da bolsinha colorida para pagar as coisas que estão na sexta. Ela olha para o segurança, que fica confuso. Ao sair do supermercado, Luma tira os produtos furtados do bolso e comemora, mostrando ao amigo. O amigo toma todas as coisas e corre. Luma corre atrás dele, xingando de todos os palavrões que ela conhece. Ela encontra uma pedra grande no meio do caminho, e arremessa com o máximo de força em direção ao amigo. A pedra voa pelo ar, em direção ao para-brisa de uma BMW estacionada na rua.	
CENA 5 - ABERTURA	O feltro verde de uma mesa de sinuca ocupa toda a tela, iniciando com a bola branca batendo em uma vermelha. Como um abrir de cortinas, o afastamento entre as bolas mostra o nome “Faísca” (como se antes o nome estivesse embaixo da bola). E dessa maneira se seguem todos os créditos	

	iniciais, ao som de uma bossa nova dramática.	
CENA 6 INT. DIA – REFEITÓRIO DO DEPÓSITO DE CIMENTO	No refeitório do depósito, Faísca almoça sozinho usando uma colher. Um homem bem vestido o aborda, perguntando se ele é Faísca e pedindo licença para sentar perto. O homem se apresenta e diz que o motivo do contato é convidar Faísca para um campeonato de sinuca chamado “O Oito Dourado”*. Trata-se de um torneio clandestino envolvendo apostas e um prêmio em dinheiro a cada partida ganha. Os jogos acontecem em várias cidades diferentes, em formato “mata-mata”, com 7 jogadores fixos e um “desafiante local”. O prêmio para o campeão é uma quantia maior em dinheiro, e caso esse campeão seja o desafiante local, ele entra como fixo na turnê. Tudo isso é explicado pelo homem a Faísca antes do mesmo recusar, por não querer se envolver em jogos clandestinos. O homem ainda comenta que Faísca não foi a primeira opção na cidade e que antes ele procurou um homem conhecido como “Bola”, mas que foi descartado, pois estava quase cego por causa da bebedeira. O homem pergunta se Faísca é parente de Bola, mas ele nega. O homem deixa um cartão para o caso de Faísca mudar de ideia e sai avisando que ele tem até meio dia do dia seguinte para se decidir. Faísca encara o cartão antes de guardar.	*Não tô satisfeito com esse nome do torneio. Vou pensar em algo melhor.
CENA 7 INT. NOITE – SALÃO DE JANTAR DO HOTEL	Uma mesa redonda vazia, para duas ou três pessoas, com uma placa escrito “reservado”, em primeiro plano. Ao fundo, um salão com várias mesas parecidas, um balcão de bar e um palco. Na mesa da placa escrito “reservado”, sentam Gregório (60) – Um homem com ar de poderoso e impecavelmente bem vestido em um terno; Ellen (40) – Uma mulher bonita e fechada; e Jaumir (34) – Um homem charmoso e presunçoso. O garçom chega para atender a mesa. Ellen, com antipatia, ironiza ao pedir ao garçom que traga um jantar à luz de velas para 3, e 3 taças de vinho. Gregório a encara com repreensão e faz o pedido ao garçom, como se fosse seu patrão. Gregório e Jaumir começam a conversar sobre o	

	<p>campeonato, enquanto Ellen permanece calada e sisuda, fumando. Jaumir pergunta se já acharam o desafiante local. Gregório diz que nunca tinha acontecido de alguém negar o convite, e caso não encontrem outro desafiante, a organização vai buscar numa cidade vizinha. Jaumir diz estar curioso a respeito do desafiante. Um apresentador assume os microfones no palco e dá início à noite de abertura. Ele apresenta alguns dos jogadores e figuras importantes presentes no local. Ao apresentar Gregório, ele se refere a Ellen como “digníssima esposa”. Ellen revira os olhos e se levanta da mesa. Enraivecida, mas sem perder a elegância, vai beber no balcão. Gregório olha para ela, aborrecido.</p>	
<p>CENA 8 EXT. NOITE – RUA</p>	<p>No caminho para casa, em sua bicicleta, Faísca passa em frente a um pequeno bar. Alguém de longe já grita para que ele leve o tio dele para casa. Faísca se aborrece, mas vai se aproximando. O cara vai encontrar ele no meio do caminho. Dentro do bar se pode ver Tio Bola (65), um homem franzino e cômico, completamente embriagado, sem conseguir ficar de pé, perturbando os clientes ao redor da sinuca. Faísca pergunta onde está a “rapariga” dele. O homem diz não saber e olha para Faísca com preocupação. Faísca, impaciente, entra no bar e arrasta o tio para sua pequena casa. Ele bota o tio para dentro e tranca a porta por fora. Uma vizinha conhecida dele já estende a mão e Faísca entrega a chave na mão dela e agradece.</p>	
<p>CENA 9 EXT/INT. NOITE – NA RUA DA CASA DE FAÍSCA/CASA DE FAÍSCA</p>	<p>Em frente à casa de Faísca, dois policiais estão de guarda. Junto com eles, Luma e o dono da BMW quebrada. Faísca, de longe, vê os policiais e logo se esconde. Escondido, de longe, ele vê que Luma está com eles e decide ir até lá. O policial pergunta se ele é Vicente Vieira e ele confirma. O dono do carro, indignado, cobra o prejuízo pelo parabrisa que Luma quebrou. Faísca começa a dar bronca nela, que começa a se justificar dizendo que estava fazendo “as compras daquele jeito”. Faísca tapa a boca de Luma antes que ela revele na frente da polícia o “método” de fazer</p>	

	<p>compras. Ele manda ela entrar. O homem diz o valor do prejuízo a Faísca, que é o valor do para-brisa mais os dias de aluguel de um carro temporário. Faísca pede ao homem que alugue um carro simples só pelo tempo que ele arruma o dinheiro, mas o homem, irredutível, diz que será o aluguel de uma BMW idêntica. Faísca, abatido, diz que vai pagar. Ambos trocam contato e o homem sai, assim como a polícia. Faísca entra com uma fúria contida. Ele entra no quarto e fecha a porta. Luma já tapa os ouvidos e um som de vidro quebrando estronda dentro do quarto. Se deita e encara o teto, sem sono. Desiste de dormir e abre uma nova garrafa de cachaça.</p>	
<p>CENA 10 INT. DIA – QUARTO DE HOTEL</p>	<p>Ellen falando com o pai do filho dela, chorando, cheirando cocaína. Gregório falando com a cúpula e depois sai do quarto.</p>	
<p>CENA 11 INT. DIA – ESCRITÓRIO DO CHEFE</p>	<p>Faísca entra na sala do chefe e pede adiantamento pra tentar pagar o carro e o chefe menospreza ele.</p>	
<p>CENA 12 EXT. DIA – EM FRENTE A CASA DE FAÍSCA</p>	<p>O cabinha vem devolver as compras de Luma e eles brincam.</p>	
<p>CENA 13 EXT. DIA – EM FRENTE AO DEPÓSITO</p>	<p>Faísca e mais 2 colegas de trabalho carregam um caminhão. Um amigo do chefe aparece e elogia os caras. Pergunta onde está o chefe e os caba chama e ele vem e ele pede os caba emprestado.</p>	
<p>CENA 14</p>	<p>Ellen vai a uma agência bancária tentar fazer um empréstimo, que não passe pelo conhecimento de Gregório. O empréstimo é negado, apesar de ela tentar convencer o funcionário de várias formas.</p>	
<p>CENA 15 INT. DIA – BAR DO PELEU</p>	<p>Faísca está no caminho de casa depois do expediente. Ele pára em frente ao bar do Peleu e entra, depois de alguns anos sem frequentar. Todo mundo estranha e alguns se alegram. Depois de beber um pouco, ele joga uma partida de sinuca.</p>	
<p>CENA 16</p>	<p>Gregório conversando com Jaumir. Recebe ligação do banco. Recebe a</p>	

INT. DIA – SALÃO DE SINUCA	notícia que Faísca entrou no campeonato. Diz que vai mandar alguém saber sobre ele. Jaumir treina.	
CENA 17 INT. NOITE – CASA DE FAÍSCA		
CENA 18 INT. DIA – QUARTO DE HOTEL	No quarto de hotel, Gregório está falando baixo ao telefone. Ele tem caderno e lápis na mão. O homem do outro lado da linha soa misterioso. Ellen, entediada, assiste TV deitada na cama. Alguém bate à porta, fazendo Gregório interromper a ligação. É o anfitrião da noite anterior, anunciando que encontraram o desafiante local. Gregório volta ao telefone, dando a notícia de imediato para a pessoa na linha. Gregório interrompe de novo a ligação, rapidamente, para perguntar o nome do jogador. O anfitrião responde que é “um tal de Faísca”. Gregório anota esse nome no espaço em branco do caderno onde constam, agora, os nomes dos 8 jogadores do torneio, já em suas respectivas chaves. Ele esboça resumidamente a chave para a pessoa no telefone. Ao desligar, Gregório avisa a Ellen que vai descer para comer e pergunta se ela quer ir junto. Ellen recusa e Gregório sai sozinho. Ellen espera um tempo, olha pelo lado de fora, e depois sai.	
CENA 19 INT. DIA – BANCO		
CENA 20 INT. NOITE – SALÃO DE SINUCA	Faísca e Luma chegam ao local do torneio. O segurança avisa que a criança tem que ir para o quarto e não pode frequentar as dependências do salão à noite. Faísca finge que vai seguir essa regra. A entrada é estranha e escura até chegar ao iluminado, barulhento e povoado salão. Jaumir está cercado por 3 garotas que fazem perguntas a ele. Ele diz que estudou bilhar em New Orleans, na National Billiards Academy. Noutro canto, Gregório conversa descontraído com outros empresários. Ellen fuma seu cigarro, isolada. Faísca entra no salão, quieto e desconfiado. Ele vai até o balcão do salão, onde são servidas	

bebidas e também feitas as apostas. Faísca vê a cotação dele de 5/1 na tabela e fica insatisfeito com seu baixo valor, porém, confiante que isso vai mudar. O anfitrião anuncia os nomes dos jogadores na ordem dos jogos. Chama a atenção de Faísca quando o anfitrião cita, entre os nomes, o de uma mulher chamada “Cumáde Ritô”. Na hora de anunciar Faísca, ele levanta a mão. As pessoas param e o olham em silêncio, por ele não estar “a caráter”, mas logo o aplaudem também. O anfitrião adverte Faísca de que ele deve usar o traje padrão para os jogos, que se encontra em seu quarto do hotel. Faísca aproveita para tirar as dúvidas com ele sobre o prêmio de cada partida e as apostas. Ele vai até Luma e manda ela procurar alguém que ela ache simpático e pedir para que empreste dinheiro para apostar 2.000 R\$ em Faísca, enquanto ele vai ao quarto se vestir. Luma só pede a Ellen, que por alguma razão misteriosa, Luma achou simpática. Ao ver Luma, a fachada fria de Ellen se quebra sutilmente. O carisma e jeito ensaiado de Luma pedir convence Ellen a emprestar o dinheiro. Ellen pergunta o que Luma está fazendo sozinha em um lugar para adultos e ela responde que é filha de Faísca. Ellen enfatiza que o dinheiro é para ela, e não para o pai. Enquanto isso, no quarto, Faísca veste o terno com pressa. Vai saindo com pressa quando passa pelo espelho e para pra se olhar. Tudo isso acontece enquanto o primeiro jogo já está acontecendo: Gringo x Ema. Faísca desce e chama Luma para perto dele. Pergunta se deu certo a aposta e ela confirma. Faísca aposta em si mesmo, e se empolga em provar que vale mais que sua cotação. Ellen observa de longe, curiosa sobre Luma. O primeiro jogo acaba e é anunciado o vencedor. Faísca pergunta ao atendente do balcão se aquela é mesmo Cumáde Ritô. O atendente confirma e conta que o marido dela batia nela todo dia. Antes que o atendente continue a história, Faísca interrompe, dizendo que já sabe da história. Começa o jogo de Cumáde Ritô - Uma mulher negra com mais de

	<p>50 anos, enérgica e segura de si – que debocha dos oponentes com bom humor. Faísca olha para ela com simpatia. Gregório, que está na mesa com algum outro empresário, chama Jaumir, que sai de perto das garotas, quase imediatamente, ao encontro de Gregório. Gregório apresenta Jaumir ao empresário, dizendo que o próximo jogo é o dele. Luma vai para perto de Ellen puxar assunto e as duas voltam a conversar. Termina o jogo com vitória de Cumade Ritô. Faísca aplaude junto com a plateia. É anunciado o próximo jogo: O Mudinho x Jaumir, “O Príncipe do Pano Verde”. Ellen convida Luma para subir para seu quarto e diz a ela que não quer ver o jogo de um babaca.</p>	
<p>CENA 21 INT. NOITE – QUARTO DE HOTEL</p>	<p>Ellen e Luma conversam e se conhecem melhor. Ellen pergunta coisas sobre Luma enquanto as duas assistem TV.</p>	
<p>CENA 22 INT. NOITE – SALÃO DE SINUCA</p>	<p>Começa o jogo de Jaumir. Gregório e os amigos assistem, assim como Faísca. Jaumir pergunta se seu adversário já rezou para conseguir o break, porque se não conseguir, não vai ter oportunidade de encaçapar nenhuma bola. O Mudinho consegue o break, e encaçapa 3 bolas. Na quarta, erra. Jaumir coloca todas as outras bolas em sequência, cantando a bola e a caçapa, sem dar chance ao oponente. Os amigos de Gregório se impressionam. Essa vitória também chama a atenção de Faísca, que até então parecia indiferente à habilidade de seus colegas.</p>	
<p>CENA 23 INT. NOITE – SALÃO DE SINUCA</p>	<p>Começa o jogo de Faísca. Luma e Ellen voltam para o salão para assistir. Faísca, que até então estava deslocado no ambiente, se mostra muito confortável na mesa de sinuca. Ele começa confiante mas de repente, suas mãos tremem. Ele toma duas doses de cachaça e o tremor para. Ele ganha o jogo. Essa vitória, junto com os aplausos da plateia, o faz demonstrar uma sutil alegria. Gregório esteve observando atentamente todo o jogo de Faísca, com frieza. Faísca vai até o balcão receber o prêmio da partida + os 10.000 R\$ que conseguiu de aposta. Ele vai até Ellen pagar o empréstimo e</p>	

	<p>Luma os apresenta. Ellen enfatiza que o dinheiro pertence a Luma, já que foi emprestado a ela. Ellen, friamente, parabeniza Faísca pela vitória e ele agradece, igualmente frio. Quando Faísca está prestes a subir com Luma para guardar o dinheiro no quarto, Ellen pergunta se teria problema ela levar Luma para passear na manhã seguinte. Faísca concorda e leva Luma para o quarto, que comemora eufórica. No caminho, Luma lembra a Faísca que o dinheiro é dela e ele responde que sim, porque é para pagar o para-brisa que ela quebrou.</p>	
<p>CENA 24 INT. NOITE – SALÃO DE SINUCA</p>	<p>Faísca volta para o salão, após ter deixado Luma no quarto. Apesar da vitória, continua sem muito contato com ninguém do salão. Ele se dirige ao barman e pergunta quanto é uma dose. O homem diz que é <i>open bar</i> para os jogadores. Faísca pergunta como é <i>open bar</i>. Ele responde que a bebida é de graça. Faísca fica sem acreditar. Pede uma dose do whisky mais caro e antes que o homem termine de despejar a dose no copo, Faísca pega a garrafa inteira para si e começa a beber vorazmente. Faísca se sente bem nas primeiras doses, mas começa a ter pensamentos tão fortes que aparecem como visões para ele: Ele e Tio Bola mais jovens, na ocasião de um torneio parecido, em que Tio Bola, como seu empresário, obrigou Faísca a perder um jogo de propósito para que eles ganhassem dinheiro com uma aposta; Faísca tirando Luma da casa da mãe dela e surrando um de seus amantes. Quanto mais ele tem esses pensamentos, mais ele bebe para tirar da cabeça. Até que apaga e cai. Tudo isso é observado por Gregório, de longe, enquanto ele bebe na mesa com seus amigos.</p>	
<p>CENA 25 EXT. DIA – FEIRA DE RUA</p>	<p>Em uma feira de rua, numa manhã muito quente, Tio Bola anda com várias redes plásticas de fruta em cada mão. Ele está sóbrio, introspectivo e com uma expressão cansada. Um de seus amigos passa e o cumprimenta. O amigo diz que ouviu sobre a vitória de Faísca num jogo de sinuca. Tio Bola fica confuso e diz não estar sabendo de</p>	

	nada. O amigo tenta dissolver o momento constrangedor e sai. Tio Bola fica pensativo.	
CENA 26 INT. DIA – QUARTO DE HOTEL	No quarto do hotel, Gregório ao telefone novamente. Ellen terminando de tomar banho. Gregório conversa com a cúpula sobre os resultados da noite anterior e as probabilidades para esta noite. Ellen sai do banho com toalha nos cabelos e no corpo. Gregório pede uma dose de whisky com gelo a Ellen, que prepara, mas reclama que ele mesmo deveria preparar. Gregório se irrita, mas tenta ignorar e continua ao telefone, enquanto Ellen se arruma. Ao terminar a conversa ao telefone, Gregório pergunta aonde ela vai. Ela pergunta se faz diferença para ele. Gregório se irrita, frio e sombrio, agarrando-a pelo braço. Ele diz que ficou sabendo que ela foi pedir um empréstimo sem a permissão dele. Ellen fica assustada. Então, ele fala tudo que ele sabe que faz ele retomar o poder sobre ela: que vai devolver ela sem nenhum tostão para o cabaré onde a achou e vai contar para seu filho as coisas que a mãe dele enfia no nariz. Ela tenta manter a pose sem mostrar que está destruída por dentro e diz que vai sair com uma amiga. Gregório a solta e volta ao seu mundo de apostas e jogo. Ellen encontra Luma para levá-la para passear. Ela pergunta a Luma onde está seu pai e Luma diz que não o viu hoje e que ele deve ter bebido. As duas saem.	
CENA 27 INT. DIA – SALÃO DE SINUCA	Fáisca acorda com o sol na cara em um canto do salão de jogos, com a ressaca de sempre. Ele vai despertando aos poucos e de repente se atina para algo que o anima. Ele vai até o quarto, lava a cabeça no chuveiro e pega o dinheiro que ganhou na noite anterior. Passa pelo buffet da sala de café da manhã, pega um pão da bandeja e sai andando e comendo, com pressa e determinação. Sai correndo em sua bicicleta. Entra numa loja grande de roupas, atravessando-a com pressa, sem olhar para os lados, até chegar no escritório e abrir a porta sem pedir licença. Lá dentro, conversando simpaticamente com uma moça bem arrumada, está o dono da BMW cujo para-brisa Luma	

	<p>espatifou. Ele joga o dinheiro do para-brisa no birô e algumas notas caem no homem. Faísca ainda tira mais dinheiro e joga, dizendo que é um extra de esmola. Faísca já dá meia volta e está prestes a sair do escritório quando o homem, ainda destreinado, se levanta e tenta tirar satisfação com Faísca, que vira olhando para ele com uma Fúria contida e o ameaça fisicamente. O homem se intimida e senta. Faísca sai.</p>	
<p>CENA 28</p> <p>EXT. DIA – EM FRENTE AO SHOPPING</p>	<p>Ellen e Luma estão saindo de um shopping e entrando no carro. Luma tem uma sacola com roupas, outra com maquiagem e outra com guloseimas que ela mastiga. Ao entrarem, Luma agradece pelo vestido de Frozen que ganhou. Ellen diz que quando era pequena gostava muito de Cinderela. Ellen pergunta que coisas da lista de desejos de Luma ainda faltam. Luma diz que faltam duas coisas, mas o pai dela não deixa ela fazer: dançar e ver Tio Bola, ao qual ela se refere como um tio muito engraçado. Ellen pergunta por que ele não deixa e Luma diz que ele acha que não é bom para ela. Ellen pergunta se Luma gosta do pai. Ela diz que sim, só não quando ele bebe muito ou fica bravo. Luma diz que Ellen é muito legal e que ela seria uma mãe maravilhosa. Ellen fica pensativa por um tempinho e de repente começa a chorar. Luma olha, espantada, sem saber o que disse de errado e sem saber o que fazer. Ela pensa um pouco e tem a ideia de pegar uma das guloseimas de sua sacola e dar para Ellen. Ellen acha lindo o gesto, mas não consegue parar de chorar e agradece com carinho.</p>	
<p>CENA 29</p> <p>INT. DIA – HOTEL</p>	<p>No hotel, Gregório está indo até o quarto de Jaumir. Ele bate na porta com força, anunciando que é ele. Jaumir abre e as duas garotas da noite anterior estão na cama dele. Gregório olha para elas com cara feia e as expulsa. Elas passam por Jaumir, olhando-o com reprovação. Gregório manda Jaumir ir treinar e os dois saem. Já no salão, enquanto Jaumir dá suas tacadas para manter a forma, Gregório toma um drink no bar do salão e observa. Nessa hora, Faísca também chega ao bar do salão. Ele e Gregório se cumprimentam</p>	

	<p>friamente. Faísca pede um drink, aposta 5.000 nele mesmo para o jogo da noite, e depois também fica observando as tacadas de Jaumir. Os dois começam uma conversa seca, sem tirar os olhos da mesa de sinuca. Para puxar assunto, Gregório faz perguntas das quais já sabe a resposta: se ele é Faísca e se ele vai enfrentar Cumade Ritô. Faísca confirma. Gregório pergunta se alguém financia Faísca, que pede que ele não se ofenda, dizendo que não gosta de empresários. Gregório não se ofende. Depois de um pouco de silêncio, Gregório diz que Faísca joga bem. Faísca responde que já sabe disso. Gregório diz que é uma pena que ele não saiba beber e que “talvez esse seja um mal dos jogadores da cidade, ou talvez um mal de família”, provocando Faísca em seu ponto fraco sobre Tio Bola. Faísca arregala os olhos e olha pra Gregório. Gregório, descontraído, pede ao bookmaker que aposte 5.000 em Cumade Ritô para o jogo da noite. Olha para Faísca com um sorriso sarcástico e pede que ele não se ofenda. Gregório se retira para perto da mesa de sinuca, onde Jaumir ainda treina. Faísca o olha com desprezo e raiva. Faísca sai. Na mesa de sinuca, Jaumir pergunta o que foi aquilo, sem tirar os olhos da sinuca. Gregório responde que o dever de casa de Jaumir é jogar sinuca e o dele é descobrir as fraquezas das pessoas. Gregório muda de assunto. Ele diz que “a cúpula” está apostando 1.200.000 R\$ em Jaumir no jogo de hoje, e caso ele ganhe, esse valor pode quase dobrar na aposta da final. Jaumir, prepotente, ri: “caso eu ganhe...”. Gregório diz que a probabilidade é de Jaumir enfrentar Cumade Ritô na final e pergunta se ele dá conta. Jaumir pergunta como ele garante que é ela que vai para a final. Gregório responde que não garante, mas é o mais provável.</p>	
<p>CENA 30 INT. DIA – HOTEL</p>	<p>Andando por um dos corredores do hotel, Faísca encontra Ellen e Luma que voltaram do passeio. Luma conta para o pai, empolgada, tudo o que fizeram no dia. Faísca já olha para Ellen com mais simpatia, porém sutil. Ellen retribui a simpatia. Ellen convida os dois para</p>	

	<p>almoçarem em algum restaurante na cidade. Luma pede “por favor”. Faísca agradece, mas diz que não vai poder porque ele tem outra pessoa para “esfregar o dinheiro na cara”. Mas ele permite que Luma vá.</p>	
<p>CENA 31 EXT/INT. DIA – RUA/CASA DE TIO BOLA</p>	<p>Faísca, mais uma vez determinado, em sua bicicleta. Ele carrega a mesma fúria com a qual foi encontrar o dono da BMW. Chega em frente à pequena casa de Tio Bola. A porta está semiaberta. Ele abre devagar e uma bagunça enorme aparece em sua frente. A casa parece escura, embora seja dia. Ele vai entrando devagarzinho. Um sonzinho barato de pendrive toca um brega antigo. Tio Bola sai do banheiro bêbado, ainda fechando o zíper da bermuda, e se surpreende com a presença de Faísca. “Opa Faísca! Quase que me pega mostrando os documentos aqui. Tome 5 e num gaste com besteira!”, brinca o tio, apertando a mão dele. Tio Bola pergunta por Luma e diz que faz tempo que não a vê. A fúria de Faísca sumiu, porém, ele se mantém frio. Faísca quase deixa escapar seu hábito de chamar a companheira de Tio Bola de “rapariga” ao perguntar por ela, estranhando ao ver que ela não arrumou a casa nem fez almoço para ele, como de costume. Tio Bola responde que ela foi embora. Faísca pergunta se ele está sozinho e ele responde que está com Deus, “a melhor companhia”. Faísca olha para o tio calado, escondendo a compaixão que ele não consegue evitar de sentir. Tio Bola fala sobre algo da rotina que ele ache interessante (algum momento onde ele foi no mercado e encontrou um velho amigo) e continua falando coisas triviais. Faísca permanece calado e totalmente destreinado. Titubeando, Faísca fala para o tio que está participando de um torneio de sinuca. O tio responde, com cordialidade, que soube, tentando esconder que não ficou magoado por não saber da boca do próprio Faísca. Tio Bola muda de assunto rapidamente. Vai até o quarto e Faísca o acompanha. Ele fala que aproveitou que Denise foi embora e foi arrumar o quarto. Diz que achou o seu caderno de poesias, histórias e piadas,</p>	

	<p>que tem mais de 20 anos. Mostra a Faísca. Faísca se alegra ao rever o caderno depois de tantos anos. Faísca pergunta se ainda tem a “poesia do Homem Gordo Magro”. Tio Bola confirma, com entusiasmo. Ele encontra a poesia e começa a recitar: “Era uma vez um homem gordo, magro, alto, baixo, bonito, feio...”. Antes que Tio Bola consiga continuar, Faísca cai na gargalhada. Tio Bola também ri, só que mais contido. Tio Bola relembra que, quando ele escrevia nesse caderno, seu pai dizia que aquilo era coisa de gente besta. O riso vai sumindo do rosto de Faísca. “Hoje eu tava mostrando esse caderno aos caras lá no Peleu e Humberto disse que eu era inteligente. Mas se eu sou tão inteligente, como é que eu faço isso comigo mesmo?!”, desabafa Tio Bola. Faísca fica imóvel, olhando para o nada, se despedaçando por dentro. Faísca se levanta rápido e diz que precisa ir. Tio Bola permanece apreciando seu velho caderno.</p>	
<p>CENA 32 EXT. DIA – RUA</p>		
<p>CENA 33 INT. DIA – BAR DO PELEU</p>		<p>*Aqui é tipo aquelas cenas onde o caba vai treinar sozinho e refletir, com uma música bem massa de fundo.</p>
<p>CENA 34 INT. NOITE – SALÃO DE SINUCA/ESTACIONAMENTO</p>	<p>À noite, no salão de jogos lotado, Jaumir e Emma disputam o break que dá início as semifinais. Essa partida de Jaumir é mais disputada que a anterior, porém, ele ainda ganha com uma certa calma. Toca o telefone de Gregório, que vê o jogo em sua mesa de sempre com seus amigos. Ele atende. A voz de um homem o manda descer para um lugar onde ele fique sozinho. É um dos membros da “cúpula”. Gregório desce para o escuro estacionamento do hotel, onde fica sozinho.</p>	
<p>CENA 35 INT. NOITE – ESTACIONAMENTO</p>	<p>No estacionamento, o homem esclarece que dessa vez não fala em nome da cúpula, e sim de parte dela, que pretende se livrar da outra parte e incluir Gregório como membro oficial. E a manobra é: Jaumir precisa perder a</p>	

	final. Gregório hesita, mas aceita a missão.	
CENA 36 INT. NOITE – SALÃO DE SINUCA	No salão, Faísca e Cumade Ritô dão largada no jogo. Os dois estão em êxtase jogando juntos, competindo acirradamente e, ao mesmo tempo, se divertindo. A velha energia da “sinuca de boteco” transborda na mesa. Faísca fica em uma situação em que colocaria uma bola facilmente, mas deixaria a carambola numa posição ótima para Cumade Ritô. Ela brinca, tentando o convencer a colocar a bola. Gregório volta ao salão e à sua mesa. Jaumir, que agora está na mesa, estranha a expressão diferente no rosto de Gregório, que assiste ao jogo. O jogo é acirrado. Faísca ganha. Cumade Ritô vem cumprimentá-lo com alegria e Faísca retribui, também muito alegre. Cumade Ritô diz a Faísca que ele fica charmoso quando sorri e que, se ela fosse 20 anos mais nova, não deixaria ele escapar. Faísca sorri mais. Antes de sair, Cumade Ritô diz a ele que “acabe com a raça daquele galego azedo na final!”. Ellen e Luma, que estavam sozinhas numa mesa vendo o jogo, comemoram a vitória de Faísca.	
CENA 37 INT. NOITE – SALÃO DE SINUCA	Gregório chama Jaumir e Faísca para um local mais reservado. Ele explica o esquema que precisará ser feito na final. Jaumir fica completamente indignado em ter que perder de propósito, mesmo ganhando dinheiro com isso. Ellen observa a cena de longe, sabendo muito bem do que se trata. Faísca topa, fala para Jaumir que não fique triste, pois ele iria ganhar de qualquer maneira, e sai. Jaumir continua sem acreditar e briga com Gregório. Jaumir diz não acreditar que Gregório fará ele ser tão humilhado. Gregório diz que as coisas têm que ser assim, toca no rosto de Jaumir com as duas mãos e diz que ele sempre será “O Príncipe do Pano Verde” (um amigo de Gregório, de longe, estranha a cena.) Gregório sai, deixando Jaumir sozinho e quase em estado de choque.	
CENA 38 INT. NOITE – QUARTO DE HOTEL	De madrugada, no quarto de hotel, Faísca não consegue dormir. Ele se levanta e sai do quarto.	

<p>CENA 39</p> <p>INT. NOITE – SALÃO DE SINUCA</p>	<p>Faísca chega no salão. Ellen e Luma estão no salão vazio jogando. Ellen demonstra habilidade. As duas se divertem. Faísca se encosta na entrada, de braços cruzados, observa e aprecia a cena. Ellen o vê e o cumprimenta. Deixa Luma brincando sozinha um pouco e vai sentar no balcão do bar junto com Faísca, bebendo uns drinks do próprio whisky. Faísca diz que ela joga bem e pergunta porque ela não compete. Ela diz que detesta esse torneio. Ele agradece a Ellen pelas coisas que fez por Luma e comenta que Luma gostou dela. Ellen diz que foi muito melhor para ela mesma. Faísca pergunta se ela nunca quis ter filhos. Ela fica pensativa e desabafa que teve um filho que perdeu a guarda para o pai do garoto, que não permite que ela o veja. Faísca pergunta se Gregório não ajudaria a encontrar um bom advogado para ela tentar recuperar a guarda e ela sorri do absurdo. Ele ainda sugere que ela se separe e vá atrás do filho, mas ela diz que Gregório conseguiria deixá-la sem nada em um divórcio e ainda encontraria o filho e falaria mal dela. Ela explica que Gregório sempre consegue ter o controle de tudo. Que ele a controla, controla “aquele imbecil de Jaumir” e agora controla Faísca. Faísca entende ao que ela se refere e pergunta a Ellen se as finais dos torneios são sempre assim. Ellen diz que sim, mas que sempre foi com Jaumir ganhando no fim. Ellen aconselha a Faísca que deixe Luma ver Tio Bola, e quase ordena a Faísca que deixe ela dançar, porque não tem nada demais nisso. Faísca ouve calado e pensativo. Luma pede para dormir com Ellen. Faísca deixa. Faísca pergunta se Ellen tem alguma conta bancária sem vínculo com Gregório. Ela responde que tem uma e pergunta “Por quê?”. “Por nada...”, responde Faísca, reticente. Ellen está indo para o quarto com Luma e pergunta se Faísca não vai dormir e ela diz que vai ficar mais um pouco. Ela pergunta se ele quer ficar bebendo do whisky dela. – “Hoje não...”, ele responde. Faísca vai para a sinuca tacar bolas sozinho.</p>	
--	--	--

<p>CENA 40</p> <p>INT/EXT. NOITE – SALÃO SINUCA/COBERTURA PRÉDIO</p> <p style="text-align: right;">DE DO</p>	<p>Cerimônia de abertura da final no dia seguinte. Enquanto o anfitrião fala, Jaumir está subindo uma escada para a cobertura. Os sons do salão diminuem cada vez mais. Ele chega perto da beirada do prédio e começa a montar seu taco, que ele levava desmontado dentro da bolsa. Olha para baixo, onde os carros passam. Se agarra com seu taco com as duas mãos, com força, e fecha os olhos. Cogita pular, mas abre os olhos e olha para seu taco de novo. Desiste e desce de volta para o salão. Se senta na mesa de Gregório. Gregório pergunta onde ele estava, dizendo que o jogo já vai começar. Jaumir não responde nem olha para ele. Ele está com “sangue nos olhos”. Está disposto a descumprir o esquema e vencer, não se importando mais com as consequências. O anfitrião anuncia a final. Anuncia “Jaumir, O Príncipe do Pano Verde”. As pessoas aplaudem, mas Jaumir não dá um sorriso sequer. O olhar dele permanece o mesmo. O anfitrião anuncia “O desafiante local: Faísca”. As pessoas correm os olhos pelo salão, procurando por Faísca, mas ele não está no salão. Gregório fica nervoso. O olhar de Jaumir muda um pouco, estranhando a ausência de Faísca. O anfitrião adverte que a arbitragem dará uma tolerância de 15 minutos para Faísca aparecer, caso contrário, Jaumir vencerá por W.O. Gregório fica desesperado. Jaumir permanece quieto.</p>	
<p>CENA 41</p> <p>EXT. NOITE – PRAÇA</p>	<p>Enquanto as pessoas esperam no salão de sinuca, Faísca e Tio Bola tomam sorvete lado a lado, na arquibancada de uma praça. Eles observam um grupo de adolescentes dançando música de alguma diva do pop paraibano, entre os quais, está Luma. Os dois estão sóbrios e conversam sobre coisas triviais. Ellen aparece dizendo que o taxi está de saída. Eles chamam Luma. Tio Bola aplaude Luma pela dança – “Parabéns, cara de pastel!”. Ela abraça ele, rindo. Faísca pergunta a Ellen se ela se certificou de apostar em Jaumir, e de que o dinheiro vá para a conta individual dela. Ela diz que sim, e que jamais vai esquecer esse gesto. Faísca</p>	

		deseja boa sorte a ela para recuperar o filho. Ela adverte Faísca que saia da cidade, pois Gregório pode querer se vingar. Ele diz que tem só mais uma coisa para resolver antes de ir. Ellen abraça Luma “como se não houvesse amanhã”, e vai para o taxi.	
CENA 42 INT. NOITE – SALÃO DE SINUCA		No salão de jogos, contagem regressiva para a chegada de Faísca. O tempo acaba. O ponteiro do relógio marcando os 15 minutos é uma facada em Gregório, que entra em desespero e choque ao mesmo tempo. O anfitrião anuncia a vitória de Jaumir por W.O. Jaumir não comemora nenhum pouco. Essa vitória não vale nada para ele. A plateia começa a se retirar do salão. Alguns dão um “parabéns” desanimado a Jaumir, que não responde. Alguém na plateia profere: “Que final bosta foi essa!?”. Todos começam a se retirar do salão, menos Jaumir. Gregório sai com pressa.	
CENA 43 INT. NOITE – ESTACIONAMENTO DO HOTEL		Gregório corre pelo estacionamento escuro do hotel, procurando seu carro. Ele é a única pessoa no local, que está extremamente silencioso. Ele encontra seu carro. As luzes do farol de um outro carro próximo acendem, e o carro vai em direção a Gregório. O carro freia, de supetão, perto de Gregório. Uma mão, segurando uma pistola com silenciador, surge pela janela do carro e alveja Gregório, que cai sangrando no chão do estacionamento. O carro vai embora.	
CENA 44 INT. NOITE – SALÃO DE SINUCA		Jaumir está sentado exatamente no mesmo local do salão. Ele não se move da sua cadeira nem solta seu taco. Está com um olhar vazio em direção à mesa de sinuca. De repente, ele ergue a cabeça e olha em direção à entrada do salão. Surge um ânimo em seus olhos e ele sorri com o canto de boca: - “Eu sabia!”. Na entrada do salão, encarando Jaumir com determinação, está Faísca: - “Vamos jogar sinuca!”... Tela preta. Aparece a seguinte frase: “Dedicado a Netto, Tio Bila, e todos os ‘Faíscas’ do Brasil”. Os créditos começam a subir.	

7 - Iniciar a escrita do roteiro em 3 atos¹, adicionando os diálogos e ações detalhadas em cada cena da escaleta.

8 - Escrever este relatório, detalhando todo o processo de desenvolvimento.

9 - Submeter o texto à leitura do orientador e anotar as suas percepções.

10 - Concluir o primeiro tratamento do roteiro, registrá-lo, e submetê-lo a banca examinadora.

¹ Um ato é uma série de sequências que culminam em uma cena climática, causando uma grande reversão de valores, mais poderosa em seu impacto do que qualquer cena ou sequência anterior. (McKee, 1997, p. 52)

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sempre tive a inquietação de falar sobre talentos desperdiçados pela autodestruição e a história desse filme parte disso.

O personagem Faísca é baseado em mim e em alguns familiares. Alguns eventos descritos são inspirados em meu tempo trabalhando como mecânico e em problemas que já tive com álcool e cocaína. A sinuca é uma metáfora que representa minha iniciante carreira de ator. Ellen é um amálgama de várias mulheres com quem eu aprendi um pouco sobre a vida e Tio Bola é inspirado em minha mãe e meu tio Argemiro (Bila).

Eu coloquei o máximo de mim mesmo nesse roteiro e a sensação que ficou é que me esvaziei. Parece que não tenho mais história para contar e que nunca mais escreverei um roteiro. Talvez esse sentimento passe.

A referência a mim mesmo não aconteceu só na história do filme, mas, também no próprio processo de escrevê-lo. A superação de Faísca no filme dialogou com a minha própria superação em enfrentar esse último desafio, desse curso superior que estou concluindo quinze anos depois de ter concluído o ensino médio. Nesses quinze anos aconteceram muitas coisas absurdas, ao ponto de eu achar que esse dia não chegaria. À medida que eu concluo esse trabalho, essas coisas parecem estar ficando para trás, como ao final do filme, Faísca deixa para trás seus dias vazios.

Pretendo conseguir financiamento para a produção do filme, mas não pretendo dirigi-lo, e sim, interpretar Faísca. Quero que esse seja um filme que se comunique com o público leigo em cinema. Sou bem resolvido quanto a isso. Mesmo que ele entre em festivais, quero que seu êxito principal seja nas salas comerciais, TV e VOD, onde ele alcance as pessoas. Especialmente as pessoas que se identificam com Faísca.

REFERÊNCIAS

- ACSELRAD, Gilberta; MARIA SCHERLOWSKI LEAL DAVID, Helena; LUCIA BLOODSPORT. Newt Arnold. EUA, The Cannon Group, Warner Bros, 1988. (92 min), son., color.
- BOOGIE NIGHTS. Paul Thomas Anderson. EUA, Warner Bros, 1997. (155 min), son., color.
- CROSSON, Seán. **Sport and Film**. Abingdon, Oxon: Routledge, 2013.
- KARAM, Maria; ALARCON, Sergio. **Consumo de Bebidas Alcoólicas no Brasil**. Rio de Janeiro: Flacso Brasil, 2012.
- MCKEE, Robert. **Story**, v. 1. New York: ReganBooks, 1997.
- O JOGO DA VIDA. Maurice Capovilla. São Paulo, Embrafilme, 1977. (90 min), son., color.
- OVER THE TOP. Menahem Golan. EUA, The Cannon Group, Warner Bros, 1987. (93 min), son., color.
- ROCKY. John G. Avildsen. EUA, Chartoff-Winkler Productions, United Artists, 1976. (119 min), son., color.
- SANTOS, Fernando Sergio Dumas dos. **Alcoolismo: Algumas Reflexões Acerca do Imaginário de uma Doença**. Campinas: Physis, 1993.
- SCARFACE. Brian DePalma. EUA, Universal Pictures, 1983. (170 min), son., color.
- THE CINCINNATI KID. Norman Jewison. EUA, Filmways/Solar Productions, Metro-Goldwin-Mayer, 1965. (113 min), son., color.
- THE HUSTLER. Robert Rossen. EUA, Rossen Enterprises, 20th Century Fox, 1961. (134 min), son., p&b.
- TURN THE RIVER. Chris Eigeman. EUA. (92 min), son., color.