



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA

EVELYN DOS SANTOS SACRAMENTO

MEMORIAL -

Roteiro do curta-metragem infantojuvenil “Bora soltar pipa!”

Santo Amaro

2024

EVELYN DOS SANTOS SACRAMENTO

MEMORIAL -

Roteiro do curta-metragem infantojuvenil “Bora soltar pipa!”

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Licenciatura Interdisciplinar em Artes do Centro de Cultura, Linguagens e Tecnologias Aplicadas da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia como requisito para a obtenção do grau de Licenciada em Interdisciplinar em Artes.

Santo Amaro - BA

2024

EVELYN DOS SANTOS SACRAMENTO

MEMORIAL - ROTEIRO DO CURTA-METRAGEM “BORA SOLTAR PIPA!”

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Licenciatura Interdisciplinar em Artes do ,
Centro de Cultura, Linguagens e Tecnologias Aplicadas, da Universidade Federal do
Recôncavo da Bahia.

Aprovado em: 11 de Dezembro de
2024

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente



LUDMILA MOREIRA MACEDO DE CARVALHO

Data: 30/12/2024 09:25:14-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Ludmila Moreira Macedo de Carvalho (Orientadora)

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

Documento assinado digitalmente



ANA PAULA NUNES DE ABREU

Data: 27/12/2024 19:31:56-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Ana Paula Nunes de Abreu

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

Documento assinado digitalmente



VIVIANE RAMOS DE FREITAS

Data: 27/12/2024 16:02:29-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Viviane Ramos de Freitas

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

RESUMO

Este trabalho apresenta o memorial de roteiro do curta-metragem de ficção "Bora soltar pipa!", uma produção infantojuvenil ambientada em Santo Amaro, no Recôncavo Baiano. A narrativa acompanha Betina, Victor e Calango, três crianças inseparáveis que, durante o verão, adoram brincar de soltar pipa, mas enfrentam constantes dificuldades com fios de postes e copas de árvores. A história ganha um novo rumo quando Calango compartilha com os amigos a lembrança de um lugar especial, o "Pico do Urubu", onde é possível soltar pipa livremente. Motivados pelo desejo de explorar esse espaço, os amigos embarcam em uma aventura repleta de desafios, como atravessar caminhos perigosos e o trem que corta a cidade, até receberem a ajuda inesperada de um amigo especial. O memorial aborda a construção do roteiro, o desenvolvimento dos personagens e as escolhas estilísticas que refletem a cultura e a paisagem do Recôncavo. O filme, que se encontra em fase de pré-produção, explora temas como amizade, liberdade e infância, promovendo um olhar nostálgico e afetuoso sobre as brincadeiras e a imaginação das crianças.

***PALAVRAS-CHAVE:* Cinema infantojuvenil; Cinema negro, Educação, Cinema-educação**

ABSTRACT

This work presents the script memorial for the short fiction film "Bora soltar pipa!", a children's production set in Santo Amaro, located in the Recôncavo region of Bahia. The narrative follows Betina, Victor, and Calango, three inseparable children who, during the summer, love flying kites but often face challenges with tangled wires from power poles and treetops. The story takes an exciting turn when Calango shares with his friends a memory of a special place called "Pico do Urubu", where they can fly kites freely without obstacles. Motivated by the desire to explore this place, the friends embark on an adventure filled with challenges, including navigating dangerous paths and crossing the city's railway tracks, until they receive unexpected help from a special friend. The memorial discusses the script's development process, character creation, and stylistic choices that highlight the culture and landscape of the Recôncavo region. Currently in the pre-production phase, the film explores themes such as friendship, freedom, and childhood, offering a nostalgic and heartfelt portrayal of children's play and imagination.

KEYWORDS: Children's cinema; Black cinema, Education, Cinema-education.

SUMÁRIO

PARTE I	6
1. INTRODUÇÃO	6
2. MINHA TRAJETÓRIA NA LICENCIATURA INTERDISCIPLINAR EM ARTES	7
3. APRESENTAÇÃO DO PROJETO	11
3.1. Justificativa para a escolha do projeto	11
4. DESCRIÇÃO DOS PROCEDIMENTOS DE REALIZAÇÃO DO PROJETO	14
4.1. Jornada do Herói	15
4.2. Escaleta	18
4.3. Cinema negro infantojuvenil	19
PARTE II - MAPA DA NARRATIVA	21
Onde se passa a história?	21
Perfil dos Personagens	21
Argumento	22
Proposta de Direção	25
Roteiro	
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
REFERÊNCIAS	40

PARTE I

1. INTRODUÇÃO

O debate sobre a representatividade negra no cinema é longo e complexo, e a definição de cinema negro continua a ser um campo a ser explorado. Esse conceito envolve produções audiovisuais que tenham como protagonistas e temáticas pessoas negras, realizadas por criadores negros.

No entanto, a definição de cinema negro, extrapola o campo das telas, reunindo diversos agentes do campo cinematográfico — como realizadores, pesquisadores, críticos, curadores e produtores —, promovendo um movimento que questiona e ressignifica a ideia de Cinema Brasileiro Contemporâneo através de suas obras e reflexões, criando assim um *QuilomboCinema*, como observa Tatiana Carvalho (2020, p. 226-231) refletindo sobre o cinema negro.

Um aspecto crucial a ser destacado é o crescente interesse do público por essas representações, refletindo uma busca incessante por identificação nas telas e nos conteúdos consumidos. No caso do público infantojuvenil, essa questão adquire contornos ainda mais relevantes, pois as imagens desempenham um papel fundamental na formação das crianças, influenciando a construção de seus repertórios e suas percepções sobre o mundo.

Para as crianças negras, esse debate assume desdobramentos específicos, abrangendo desde filmes voltados ao público adulto com protagonistas infantis até produções direcionadas diretamente às infâncias. Em ambos os casos, surge a necessidade de discutir a representatividade de crianças negras nas produções audiovisuais.

Considerando que as crianças estão imersas em um ambiente saturado de imagens, alimentado pelo consumo das redes sociais, filmes, animações, desenhos animados, canais no youtube, e etc., é essencial questionar: qual é o lugar da criança negra nessas narrativas e que tipo de material está sendo direcionado a elas?

Diante desse cenário de representações, o projeto aqui proposto visa colocar as infâncias negras no centro das narrativas audiovisuais. Isso se dará por meio do desenvolvimento do roteiro do curta-metragem “Bora soltar pipa”, que narra a história de Betina, Victor e Calango, três crianças negras de Santo Amaro, no Recôncavo da Bahia. Eles estão sempre se “aperreando” juntos, vivendo aventuras após as aulas e brincando com as tradições do interior. No verão, sua atividade favorita é soltar pipa, mas frequentemente elas

se embaraçam na fiação dos postes, tornando a brincadeira perigosa e sem graça. Até que um dia, decidem ir soltar pipa no Pico do Urubu, e a aventura começa. Eles enfrentam grandes desafios até receberem a ajuda de um amigo especial, que os guiará na realização de seu sonho infantil.

Este projeto de pesquisa se propõe a criar um memorial do roteiro do curta-metragem “Bora soltar pipa!”, desde a concepção da história, a relação com o território do Recôncavo da Bahia, e sobretudo, discutir os aspectos da narrativa e sua relação com o cinema negro, com foco em crianças e adolescentes como público-alvo.

2. MINHA TRAJETÓRIA NA LICENCIATURA INTERDISCIPLINAR EM ARTES

Para apresentar minha trajetória na LIA, é fundamental contextualizar meu percurso acadêmico e profissional. Iniciei minha formação em 2008, ao ingressar no curso de Cinema e Audiovisual no Centro de Artes, Humanidades e Letras da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, localizado no campus de Cachoeira. Durante a graduação, atuei ativamente no Akofena, Núcleo de Estudantes Negros e Negras da UFRB, e posteriormente no coletivo de cinema negro Tela Preta. A partir dessas experiências, organizamos rodas de conversa e sessões de cineclube, refletindo sobre questões raciais, tendo a literatura e o cinema como formas de expressão.

Ainda como membro do Tela Preta, comecei a desenvolver minha trajetória profissional, realizando trabalhos como diretora de arte e figurino, curadora de mostras de cinema e arte-educadora em projetos culturais. Essas vivências em coletivo, aliadas aos estudos sobre cinema nas periferias do mundo, culminaram na elaboração da minha monografia, intitulada “Filmes Carta: Das aldeias vividas às aldeias imaginadas”. Nela, analisei os filmes “Das crianças Ikpeng para o mundo” (Brasil, 2001; Direção: Kumaré Ikpeng, Karané Ikpeng e Natuyu Yuwipo Txicã) e “Kaddu Beykat” (França, Senegal, 1975; Direção: Safi Faye), estabelecendo um diálogo sobre o conceito de filmes carta e sua relação intrínseca com a noção de pertencimento.

Dando continuidade a essa investigação, ingressei no Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos Étnicos e Africanos da Universidade Federal da Bahia em 2016. Durante o mestrado, aprofundei minha análise da obra da cineasta senegalesa Safi Faye, culminando na dissertação “Safi Faye: entre o olhar e o pertencimento” defendida em 2019.

Ainda como estudante do mestrado, fundei o projeto Lendo Mulheres Negras, que não apenas ampliou meu campo de atuação no cinema, como também me introduziu a um novo universo: o da literatura. Essa iniciativa possibilitou a expansão de minhas práticas artísticas e acadêmicas, conectando diferentes áreas do conhecimento e experiências culturais.

A partir do projeto LMN, realizei encontros literários, seminários, mostras de cinema, e comecei a concorrer a editais para a captação de recursos. Entre diversos projetos realizados ao longo dos anos, os mais significativos foram: a série documental IAMN - Isso é Arte de Mulher Negra!, uma série composta por oito episódios de entrevistas, com: Laís Lima, Carol Barretto, Nicinha do Samba, Manuela Pereira, Gabriela Palha, Maria Rita, Rubian Mello e Ana Paula Menezes, mulheres de diferentes segmentos que dialogam sobre suas vidas e sonhos, respondendo a pergunta: “Afim, qual a arte da mulher negra?”. Esse projeto foi contemplado pelo edital Setorial do Audiovisual do Fundo de Cultura do Estado da Bahia, sendo finalizado em 2021. Nesse mesmo ano, consegui o financiamento para publicar o livro “Menina Nicinha”, o projeto foi contemplado pela primeira edição do Edital Aldir Blanc. Menina Nicinha é um livro infantojuvenil que conta as histórias que ouvi falar de minha família, de minhas avós, fazendo um entrelaçamento com as histórias das sambadeiras do Recôncavo da Bahia, como Dona Dalva e Nicinha do Samba. Além de ser o primeiro livro publicado, Menina Nicinha dá início a editora Lendo Mulheres Negras

Em 2019, iniciei minha atuação como professora do CEEP- Centro Estadual de Educação Profissional em Turismo do Leste Baiano de Santo Amaro, lecionando no curso técnico em Comunicação Visual e em outras disciplinas do Ensino Médio. Esse trabalho foi muito importante para que eu desse continuidade a Licenciatura, pois naquele momento estava assumindo várias turmas, com diferentes alunos, sentindo a escola a partir de um outro lugar. Trabalhar no CEEP tinha dois sentimentos, atuar na educação pública e também me pareceu como uma real possibilidade de carreira e estabilidade que estava procurando. E hoje, olhando para trás percebo que esse curto período em que estive trabalhando como professora me apresentou os desafios da educação e me preparou para o que virá, sendo determinante para continuar fazendo uma licenciatura.

Essa pequena retrospectiva revela que quando ingressei no Cecult, já havia trilhado um percurso significativo em minha formação, e que foi determinante para moldar o modo como iria conduzir uma nova graduação. Vivendo outro momento pessoal, com outro tempo, dedicação e sobretudo, expectativas sobre a vida. E todos esses aspectos determinaram a

forma como iria seguir com a graduação, sendo um caminho percorrido com dificuldades, vontade de desistir, mas acreditando naquilo que escolhi como carreira.

O tempo e a maturidade fizeram com que me reconciliasse com a área de cinema e audiovisual, e estamos aqui neste memorial para falar do roteiro do filme “Bora soltar pipa!” que atualmente está em fase de pré produção.

A motivação para esse trabalho, vem principalmente da relação que venho desenvolvendo com as narrativas infanto juvenis, mas é uma história que foi pensada muitos anos antes de entender que poderia desenvolver trabalhos com foco no público infantojuvenil.

A história do filme foi escrita inicialmente ainda como estudante da graduação em cinema, como resultado da disciplina Dramaturgia ministrada pelo professor Guilherme Sarmiento. O exercício consistia em desenvolver uma narrativa seguindo a estrutura da jornada do herói, que consiste na evolução de um personagem que enfrenta desafios, aprende e retorna para casa com uma recompensa.

Enquanto aguardava o resultado para realização do filme “Bora soltar pipa!”, fiz um novo projeto através do Edital Paulo Gustavo da Prefeitura Municipal de Santo Amaro, e consegui recurso para realização do documentário “Pipinha”, que é um desdobramento do primeiro. O documentário aborda a relação das crianças com as brincadeiras da infância a partir de uma oficina de confecção das pipas. Vale notar que, esse projeto tem forte ligação com a experiência adquirida durante o 4º Estágio, que realizei com estudantes da escola Padre Loureiro. E foram elas, as crianças que participaram do documentário.

A experiência do estágio foi bastante transformadora e me trouxe novas perspectivas sobre a educação pública, diferente do que encontrei enquanto professora do Ceep. Primeiro que adquiri o conhecimento necessário através das disciplinas ofertadas pelo curso, e segundo, por ter encontrado um público diferente daquele que encontrei anteriormente, já que atuei em sua maioria com estudantes do 6º ano do Fundamental 2, e com crianças do 3º e 4º ano do Fundamental 1.

A experiência de estágio que mais percebi os resultados do meu trabalho na educação, foi o 4º Estágio, que é direcionado a espaços não educacionais. A instituição escolhida por mim, foi o CRAS (Centro de Referência da Assistência Social), nesse estágio, além de ministrar aulas com um jovem institucionalizado¹, atuei no projeto intitulado “CRAS Nas

¹ A institucionalização de um jovem pode ocorrer quando ele é acolhido em uma instituição de acolhimento. Os jovens que são institucionalizados precisam deixar a instituição quando completam 18 anos, a não ser que sejam adotados. E esse era o caso do adolescente que foi meu aluno durante o estágio, ele tinha 17 anos e vivia na Casa Lar há alguns anos, após ter o lar destituído. Nosso encontro no estágio ocorreu há poucos meses dele completar a maioridade, e esse foi o tema principal de

Escolas” essa é uma atividade do CRAS II que ocorre na Escola Padre Loureiro, reunindo crianças oriundas de famílias assistidas pelo governo municipal para fazer acompanhamento em forma de oficinas de arte-educação no turno oposto ao das aulas. Ao realizar o estágio encontrei uma turma de aproximadamente 10 crianças, estudantes 3º e 4º ano do Fundamental 1, muito engajadas e atuantes, além de uma escola empenhada em levar para seus estudantes novas e positivas experiências de educação. Quando conheci as crianças percebi que meu trabalho com elas não encerraria ali, e retomei o contato com a escola para realização do documentário “Pipinha”, sendo muito bem recebido pela escola, que fez o papel de mediar com os responsáveis das crianças a participação delas no documentário, resultado num trabalho de muitas mãos e carregado de afeto.

A realização do documentário “Pipinha” me fez refletir ainda mais sobre a relação entre cinema e educação. Percebi que o cinema é uma poderosa ferramenta pedagógica, capaz de sensibilizar, educar e estimular a criatividade dos estudantes. Ao criar narrativas e documentários, como “Pipinha”, compreendi o potencial do audiovisual como meio de diálogo com as crianças e jovens, permitindo explorar temas como pertencimento, identidade e cultura de maneira lúdica e envolvente. A licenciatura, por sua vez, ampliou meu olhar para o impacto formativo dessas produções, mostrando que a arte pode ser um agente transformador dentro e fora das salas de aula.

Por fim, chegar à conclusão desta licenciatura é a concretização de um objetivo, um movimento que fiz em 2018, e que ao longo desses cinco anos me apontou para direções frutíferas e ao mesmo tempo desafiadoras. Quando iniciei essa segunda graduação tinha um objetivo muito claro de alcançar uma estabilidade profissional e financeira para quem tem como primeira formação um bacharelado em cinema, e que passou por longos períodos de dificuldade no setor com dois governos que colocaram a cultura como inimigo.

Ao longo desses anos fiz as pazes com o cinema e consegui realizar projetos que já apontam um estilo e um modo de fazer, e apostar em narrativas para o público infantojuvenil, seja na literatura ou no cinema, tem muita inspiração e referência na experiência da licenciatura e principalmente nos estágios, que me mostraram a necessidade de trazer narrativas potentes para novas gerações, com ludicidade, e sobretudo lançando o olhar para o território do Recôncavo da Bahia.

nessas conversas, o que fazer depois dali. Essa experiência apontou as diferenças de abordagem e dificuldades encontradas pelo arte-educador em seu trabalho.

3. APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O presente projeto é um memorial do roteiro do curta-metragem de ficção "Bora soltar pipa!", uma produção infantojuvenil que acompanha o dia a dia de três crianças de Santo Amaro, cidade localizada no Recôncavo da Bahia, e suas brincadeiras, até serem chamadas para uma grande aventura.

Os amigos Betina, Victor e Calango vivem se "aperreando" o dia todo, mas são inseparáveis. Depois da aula, passam o dia brincando como crianças criadas no interior. Durante o verão, a atividade preferida deles é soltar pipa, mas as pipas frequentemente ficam presas nos fios dos postes ou nas copas das árvores, tornando a brincadeira perigosa e sem graça.

Certo dia, durante uma disputa para cortar a pipa, os amigos perdem as suas para a fiação elétrica. Então, Calango conta a história de quando foi com o primo mais velho ao Pico do Urubu para soltar pipa. Ele descreve o lugar como o cenário perfeito: livre de obstáculos, sem árvores ou fios para atrapalhar. Fascinados com a possibilidade de brincar à vontade, os amigos decidem explorar o local com Calango.

A aventura começa na travessia até o Pico do Urubu, repleta de desafios, como caminhos difíceis e o trem que corta a cidade. Durante a jornada, eles recebem a ajuda de um amigo especial que os guia até o tão sonhado destino, onde poderão realizar o desejo de soltar pipa sem preocupações. Neste memorial, pretendo abordar o processo de construção do roteiro, o desenvolvimento dos personagens e as escolhas estilísticas para a realização do filme, que se encontra em fase de pré-produção, com previsão de filmagens para 2025.

3.1. Justificativa para a escolha do projeto

O curta-metragem "Bora soltar pipa!" é um chamado para a aventura, ele leva o espectador a acompanhar os amigos Betina, Victor e Calango para brincar de soltar pipa no Pico do Urubu. Através dessa aventura, é possível conhecer a cidade de Santo Amaro - BA, as pessoas, e as brincadeiras de crianças.

A narrativa aborda sobre a vida das crianças do interior, sobretudo do Recôncavo da Bahia, onde a história é situada. A inspiração para contar essa narrativa vem do convívio com as crianças, que vivem entre o centro da cidade e a natureza que a rodeia, mantém as brincadeiras que atravessam gerações em conjunto com a modernidade dos eletroeletrônicos. O curta versa sobre o provérbio africano que diz: "é preciso uma aldeia inteira para criar uma

criança”, são elas que frequentam as casas da vizinhança, brincam na rua de pés descalços, pedem a benção aos mais velhos, e a partir do seu território dão vida às suas histórias.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) bem como as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), o brincar é um direito da criança. Esses documentos que baseiam a educação infantil, apontam como eixos norteadores principais nessa etapa, as brincadeiras e interações. A BNCC, aponta que a criança tem assegurado direitos de aprendizagem e desenvolvimento, para que ela tenha condições de aprender e se desenvolver, sendo eles: conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se.

A BNCC reconhece que essa etapa da Educação Básica é fundamental para a construção da identidade e da subjetividade das crianças. Para ela a definição de criança é: sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, ao mesmo tempo em que brinca, imagina, fantasia, ela aprende, construindo sentidos sobre o mundo que a cerca (BNCC, 2017).

Além disso, o Artigo 16 do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), de 1990, que versa sobre o direito à liberdade, compreende, entre outros aspectos, que a criança e o adolescente têm direito de "brincar, praticar esportes e divertir-se".

O artigo 227, da Constituição Federal de 1988, estabelece que “é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer”. Ou seja, as brincadeiras são muito além de um simples divertimento - elas são fundamentais para desenvolver habilidades físicas, emocionais e sociais da criança. Brincar é direito fundamental, previsto por lei.

Ao brincar, além de se divertir, a criança desenvolve outras funções, como a memória, a atenção, a imitação, a imaginação, a sua personalidade, a inteligência e a afetividade. Para Vygotsky (1896-1934) - psicólogo pioneiro no conceito de que o desenvolvimento intelectual das crianças ocorre em função das interações sociais e condições de vida, “o sujeito se constitui ao se relacionar em atividades características humanas” (Queiroz., Maciel, & Branco, 2006), nesse sentido a brincadeira, é o modo que a criança utiliza para se expressar e formar sentidos do mundo.

Através do curta metragem “Bora soltar pipa!” dois caminhos se apresentam, de um lado a narrativa aproxima as crianças das brincadeiras, estimulando o seu desenvolvimento, oferecendo a eles oportunidades para experimentar, criar, imaginar e também se divertir, sob uma narrativa de aventura e ludicidade. Ao mesmo tempo em que possibilita que os adultos

acessem suas memórias vividas ou imaginadas, ajudando-os a se reconectarem com as suas infâncias, em suas dimensões cognitivas, físicas, sociais, culturais, emocionais e afetivas.

O curta-metragem “Bora soltar pipa” é sobre as infâncias, através dessa narrativa é possível acessar memórias novas e antigas e ativar as diversas infâncias que existem no Brasil, aquelas que utilizam redes sociais e eletroeletrônicos, como também aqueles que brincam nas ruas, tem a rua como extensão de suas casas e famílias.

A narrativa do curta “Bora soltar pipa!” se passa em Santo Amaro, nos bairros vizinhos: Humildes e Cigano, bairros localizados em margens opostas ao Rio Subaé, o Cigano também é cortado pela linha do trem, que de hora em hora apita anunciando sua chegada.

Esses dois bairros tem uma peculiaridade, são centrais por estarem localizados nas imediações do centro da cidade, incluindo a feira livre e o centro comercial. Porém, são também periféricos, onde moram em sua maioria famílias de baixa renda. Vale notar, que tanto o nome da cidade, Santo Amaro, como os bairros, Cigano e Humildes, são os nomes originais dos bairros onde a história será contada, bairros que fazem parte da minha trajetória, já que passei parte da infância e adolescente na casa de minha avó no Bairro dos Humildes, vivendo uma infância em que a rua era também a extensão da casa, e as pessoas que por ali viviam, uma família ampliada.

A narrativa de aventura, provoca o deslocamento dos protagonistas para uma área distante do centro urbano, onde é possível ter acesso às riquezas naturais da cidade, como a Cachoeira do Urubu, retratada aqui ficcionalmente como o Pico do Urubu.

Deste modo, o curta aborda sobre esses espaços, através da saída para aventura dos protagonistas, e como esse território dialoga com o imaginário dos seus moradores, principalmente do ponto de vista das crianças.

A obra é uma saída para aventura, tendo como principal referência o estilo narrativo jornada do herói, em que são estabelecidas regras para a contação da história, para além disso, a narrativa segue uma linguagem leve e muitas vezes carregada de humor, como a vida de crianças felizes, assim como tem que ser.

O disparador para a narrativa do curta “Bora soltar pipa” é a ida para o Pico do Urubu, e as aventuras vividas pelos amigos em busca desse objetivo estão pautadas nesse estilo.

A realização do curta-metragem “Bora soltar pipa!” faz parte dos compromissos artísticos e políticos da realizadora em trazer para o centro das narrativas audiovisuais histórias com o protagonismo de crianças negras, principalmente do interior que muitas vezes não tem o espaço de protagonismo pautado pelas mídias.

Além disso, a autoestima de crianças negras também é construída por meio das representações que auxiliam em como elas são vistas e se veem, trabalhar na desconstrução destas imagens negativas deve ser um objetivo incessante de todas aquelas que acreditam numa construção social em que a inclusão deixe de ser meta e passe a ser parte constituinte e indissociável de um projeto democrático antirracista e antimachista tão necessário para a formação da sociedade.

A justificativa para realização do curta-metragem infantojuvenil *Bora soltar pipa!*, tem como objetivo promover a reflexão e leitura crítica do filme para crianças, apontando as características expostas pela obra e as temáticas que ela evoca. Busca estimular os espectadores, a observação, sensibilidade, interpretação e experiência estética com a obra.

Além disso, esse projeto dialoga diretamente com a Lei nº 13.006 de 26 de Junho de 2014, altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, torna obrigatória a exibição de, no mínimo, 2 horas mensais de filmes de produção nacional nas escolas brasileiras. O objetivo da Lei nº 13.006 é promover o acesso à produção cinematográfica nacional, valorizar a cultura brasileira, ampliar o repertório cultural dos estudantes e estimular o pensamento crítico. Essa iniciativa integra o cinema ao processo educativo, fortalecendo a identidade nacional e o conhecimento sobre a diversidade cultural do Brasil. A lei se inscreve como uma forma de diminuir distâncias das crianças de diferentes classes sociais, à bens artísticos e culturais que talvez seria impossível, além de fomentar espaços de exibição do cinema nacional.

4. DESCRIÇÃO DOS PROCEDIMENTOS DE REALIZAÇÃO DO PROJETO

A elaboração de um roteiro de cinema segue etapas fundamentais que garantem a construção de uma narrativa coesa e envolvente. O processo começa com a escolha do tema, que define a mensagem central da história, e a definição do gênero, que orienta o tom e a linguagem da produção. A partir disso, elabora-se a premissa, uma síntese que resume o enredo em uma frase objetiva, destacando o conflito principal e a jornada do protagonista.

A premissa é a motivação principal da história, podendo ser um gatilho, uma pergunta, um aspecto que o roteirista pretende abordar ao narrar aquela história. Em “*Bora soltar pipa!*” a premissa principal é abordar sobre as infâncias do Recôncavo da Bahia, e as brincadeiras que atravessam gerações. O filme destaca a importância das comunidades na formação das crianças, que brincam de pés descalços, criam histórias e fortalecem vínculos com seu

território. Com base no brincar como direito essencial, o curta valoriza a ludicidade como meio de desenvolvimento social, afetivo e cultural. Além de conectar crianças ao ato de brincar, a narrativa também desperta nos adultos a nostalgia de suas infâncias, reforçando a atemporalidade das memórias e das brincadeiras que unem gerações.

A partir dessa premissa começo a definir outros aspectos da narrativa, como a criação dos personagens, que devem ser mostrados de forma tridimensional, com motivações claras, conflitos internos e externos, e características que geram empatia ou identificação. A estrutura narrativa tradicional é dividida em três atos: o primeiro apresenta os personagens e o conflito inicial; o segundo desenvolve os obstáculos e culmina no clímax; e o terceiro resolve a trama e entrega o desfecho. Ou seja, é uma narrativa que tem início, meio e fim.

4.1. Jornada do Herói

Para o roteiro “Bora soltar pipa!” foi utilizado a Jornada do Herói como modelo de estruturação narrativa, e nela os padrões dos atos se dão de forma diferente. A Jornada do Herói foi desenvolvido por Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces*, que identifica padrões universais em mitos, lendas e narrativas ao longo da história humana. Essa estrutura, posteriormente adaptada por Christopher Vogler para o cinema, descreve um ciclo de transformação que guia o protagonista desde o chamado à aventura até seu retorno, enriquecido pela experiência adquirida.

A Jornada do Herói transcende gêneros e mídias, sendo utilizada tanto na literatura quanto no cinema para criar narrativas universais e cativantes. No campo das artes cinematográficas, esse formato foi utilizado na composição de sagas e personagens famosos, como: *Guerra nas estrelas*, *Shrek*, *O Senhor dos anéis*, *Harry Potter*, *A pequena Sereia*, *Mulan*, *Matrix*, entre outras produções.

A jornada é composta por 12 etapas principais, divididas em três atos: Partida, Iniciação e Retorno.

No primeiro ato, o herói vive em seu mundo comum até ser confrontado com o chamado à aventura, que o desafia a sair de sua zona de conforto. Inicialmente, ele pode recusar o chamado, enfrentando dúvidas e medo do desconhecido. Contudo, com o auxílio de um mentor, o herói encontra coragem para atravessar o limiar, ingressando em um universo novo e desconhecido.

No segundo ato, o herói enfrenta testes, aliados e inimigos, aprendendo mais sobre si e sobre o mundo que explora. Aqui, ele se prepara para o momento crucial, conhecido como aproximação da caverna oculta, onde confronta seus maiores medos ou desafios. Esse confronto culmina na provação, o clímax de sua jornada, que frequentemente envolve um enfrentamento simbólico ou literal com a morte. A vitória nessa etapa proporciona uma recompensa, que pode ser um tesouro, um conhecimento ou um poder transformador.

No terceiro ato, o herói inicia o caminho de volta, enfrentando possíveis desafios residuais na estrada de retorno. Ao cruzar o limiar final, ele retorna ao mundo comum, agora transformado pela experiência. Aqui, o herói integra o que aprendeu, compartilhando o elixir – o tesouro ou sabedoria adquirida – com sua comunidade, encerrando o ciclo.

Nesse sentido, “Bora soltar pipa” utiliza a jornada do herói como recurso narrativo, nesse estilo é estabelecido um conjunto de etapas para a contação da história, como revela o quadro² abaixo:

Mundo comum	Aqui o herói e seu cotidiano são apresentados.	Quando conhecemos os personagens principais, os amigos Betina, Victor e Galego e onde eles estão situados no Bairro dos Humildes.
Chamado à aventura	Algo drástico ou inevitável acontece, empurrando o herói numa direção que o levará para fora de sua rotina	Os meninos ficam chateados por não conseguir soltar pipas e Galego propõe ir ao Pico do Urubu.
Recusa do chamado	O herói se recusa a deixar seu mundo comum, resiste ao chamado, normalmente por medo ou por não acreditar no seu próprio potencial.	No caminho ao Pico do Urubu, eles encontram a avó que pede que eles façam um favor.
Encontro com o mentor	Um oráculo, ou alguém mais experiente (e quase sempre mais velho) convence o	No caminho para a trilha do Pico do Urubu, as crianças encontram o mentor, aqui o mentor é um cachorro

² Esse quadro mostra de modo simplificado a estruturação da Jornada do Herói, proposto por Campbell (2007) e tem como referência o quadro proposto por Anderson Pereira Portuguez no artigo "Obatalá: a viagem do rei negro na perspectiva da “jornada do herói”, de Joseph Campbell (2022).

	herói a trilhar esse novo caminho.	caramelo que os auxilia na travessia.
Travessia do primeiro limiar	Começo da transformação do herói, ele deixa o velho mundo para trás e parte na direção do desconhecido.	As crianças começam a travessia.
Provas, aliados e inimigos	Agora que está em um mundo novo, passar por provas.	Os amigos passam por um caminho íngreme, e Victor hesita, os amigos o ajudam a continuar.
Aproximação da caverna secreta	Superadas as primeiras dificuldades, o herói parte para outra fronteira. Os perigos são maiores, mas ele está mais perto de completar o desafio.	Esse momento é quando as crianças, se deparam com uma encruzilhada na mata e descobrem que Calango não sabe o caminho. O cachorro retorna e leva os amigos para o caminho certo.
Provação	O herói fica diante de seu maior obstáculo, do maior medo. A tensão está no auge.	As crianças encontram o pontilhão e no momento em que fazem a travessia encontram o trem, eles precisam correr.
Recompensa	Depois de superar a provação, o herói está mais forte e recebe alguma recompensa.	Ao correr do trem eles se separam do cachorro, ficam desesperados mas, no final se encontram.
Caminho de volta	O herói lida com as consequências de sua luta. Ele pode abandonar o confronto, mas se nega.	*****
Ressurreição	Chega a hora do confronto final contra os inimigos.	Finalmente, as crianças conseguem subir no Pico do Urubu e saltar pipa.
Retorno com o elixir	O herói retorna ao mundo comum lá do início, porém, suas experiências o mudaram e ele, agora, não vê mais essa realidade com os mesmos olhos.	O retorno é quando Cláudia os encontra e eles voltam para casa.

Após essa base, desenvolve-se o argumento, um resumo detalhado da história que organiza os eventos de maneira linear, mas sem detalhar diálogos ou cenas. Com o argumento pronto, cria-se a escaleta, que distribui a narrativa em cenas ou sequências, funcionando como um guia para a escrita do roteiro. Por fim, o roteirista escreve o texto completo, seguindo um formato técnico que inclui descrições de cena, cabeçalhos e diálogos.

O argumento é a primária para a construção do roteiro, é nesse momento que o autor dá o tom de como a narrativa deve ser contada, é quando a história começa a tomar forma, é o momento em que o autor coloca no papel aquilo era apenas uma abstração do campo das ideias. Para a construção do argumento não tem muitas regras, cada roteirista desenvolve de um jeito, mas é interessante que seja um documento onde as ideias aparecem em sua totalidade. Em resumo, o argumento é o momento em que o autor escreve como se estivesse contando a história para alguém, detalhando as sequências, passando pelos personagens e situações da forma e ordem que elas aparecerão posteriormente no roteiro.

Importante notar que, embora essas sejam as regras que envolvem a construção do roteiro, indicada pelos estudos da narrativa, esses elementos não são fixos e o autor pode definir a melhor forma como desenvolve seu trabalho.

4.2. Escaleta

Para a construção da narrativa de “Bora soltar pipa!”, após a definição dos três atos, segui para a construção da escaleta, sendo este o exercício proposto pelo professor Guilherme Sarmiento na disciplina de Dramaturgia, enquanto estudante do curso de Cinema e Audiovisual da UFRB no ano de 2011.

A escaleta é uma ferramenta essencial no processo de construção de narrativas audiovisuais, funcionando como uma etapa intermediária entre o argumento e o roteiro completo. Sua principal finalidade é organizar os eventos da história de maneira sequencial, permitindo ao roteirista visualizar a progressão narrativa e identificar possíveis lacunas estruturais. Em linhas gerais, a escaleta descreve cada cena ou sequência com um resumo objetivo, destacando os elementos principais, como o local, os personagens envolvidos e a ação central. Diferentemente do roteiro, não inclui diálogos nem detalhes extensos, focando apenas no que é essencial para o desenvolvimento da trama.

A escaleta pode ser entendida como um instrumento de planejamento narrativo que evidencia a estrutura clássica em três atos. Essa organização promove a clareza na apresentação da introdução, desenvolvimento e conclusão da história, além de assegurar o ritmo adequado. Como recurso técnico, a escaleta oferece um panorama da evolução dos conflitos, da transformação dos personagens e das transições entre cenas. Ela também possibilita ao roteirista equilibrar elementos emocionais e visuais, alternando momentos de tensão, alívio cômico ou introspecção, de acordo com os objetivos da narrativa e interesses do autor.

A função primordial da escaleta é a possibilidade de planejar a narrativa, com clareza e coesão, antes das sequências serem desenvolvidas detalhadamente no roteiro. Esse processo exige revisão contínua para garantir a coesão do enredo, o ritmo adequado e a verossimilhança dos eventos, além de atenção às possibilidades cinematográficas, como uso de ângulos, cortes e transições, que enriquecem a experiência narrativa.

4.3. Cinema negro infantojuvenil

Com a escaleta guardada por muitos anos, a ideia parecia adormecida, esperando o momento certo para florescer. Finalmente, em 2023, decidi tirá-la do fundo da memória e dar os primeiros passos para concretizá-la. Assim, participei do projeto Marieta, um grupo de desenvolvimento de roteiros, onde comecei a transformar aquela antiga ideia, inicialmente chamada de Pipas, em algo maior e mais significativo.

Durante quatro intensos meses no Marieta, mergulhei na concepção artística do projeto e na construção do roteiro. Foi um processo coletivo e enriquecedor: compartilhar ideias com outros roteiristas iniciantes, discutir narrativas e receber críticas construtivas permitiu-me não apenas aprimorar a estrutura da história, mas também confiar profundamente na potência da narrativa que estava criando.

Nesse movimento, a relação entre minha proposta e o cinema negro começou a se revelar de forma mais intensa. Enquanto desenvolvia uma narrativa fundamentada em métodos amplamente reconhecidos, comecei a refletir sobre a centralidade de crianças negras e o interior da Bahia como protagonistas. A escolha desses elementos não era apenas estética, mas política: afirmar histórias que dialogam com a identidade, o território e o pertencimento do povo negro, especialmente no Recôncavo Baiano.

Com o roteiro finalizado, concorri ao Edital Paulo Gustavo nº PG 01/2023, do Governo do Estado da Bahia, e fui aprovada na categoria de Produção Audiovisual. Esse marco não foi apenas uma conquista pessoal, mas também a confirmação de que estava participando ativamente de uma tradição maior: a construção do cinema negro no Recôncavo da Bahia. Afinal, a narrativa que antes era apenas uma ideia adormecida tornou-se uma ponte para afirmar memórias, resistências e presenças negras no audiovisual.

As mídias audiovisuais, como cinema e novela, estão fortemente ligadas às construções de identidades de uma nação. O que historicamente é visto nas telas é, como pontua Joel Zito Araújo (2001), ao observar o contexto brasileiro, “o caso exemplar da decadência do mito da democracia racial”. Se, por um lado, exalta-se uma sociedade igualitária, por outro, através da mídia, revela-se a forma como essa sociedade se expressa e quer ser vista, colocando os negros como subservientes, marginalizados ou simplesmente ausentes em suas produções.

O padrão branco é o padrão de referência na teledramaturgia brasileira, predominando também no cinema e na publicidade. Isso deriva da construção da identidade racial brasileira, que privilegiou a estética branca. A “europeização”, como um desejo da elite branca, ainda está presente na sociedade até os dias atuais, e a manutenção dos privilégios torna-se uma meta. Como pontua a pesquisadora Maria Aparecida Silva Bento (2002, p. 6):

No entanto, no contexto das relações raciais, eles revelam uma faceta mais complexa porque visam justificar e legitimar a ideia de superioridade de um grupo sobre o outro e, conseqüentemente, as desigualdades, a apropriação indébita de bens concretos e simbólicos, e a manutenção de privilégios.

Podemos observar o autoritarismo imagético diariamente na mídia, nas escolas, na política e na sociedade. Por outro lado, é importante destacar outras formas de representação através da imagem, como o cinema negro, que provoca uma disputa pela imagem por meio de um cinema que contemple a história, a cultura e a literatura dos povos africanos e indígenas, refletindo a dinâmica desses grupos étnico-raciais.

Sendo as infâncias constituídas através e a partir das imagens, faz-se necessário pensar quais imagens são direcionadas às crianças. Nesse sentido, o cinema negro adquire uma dimensão político-pedagógica ao passo que tem o papel de valorizar a arte, aliado ao desenvolvimento, conhecimento e construção de identidades e subjetividades de sujeitos negros e negras. Como apontam Oliveira e Prudente:

“É sensato supor que o cinema na era do conhecimento é um cinema epistemológico, tornando-se, a partir da dimensão pedagógica do cinema negro, o cinema das minorias, na medida em que conhecimento e preconceito são antitéticos” (OLIVEIRA; PRUDENTE, 2017, p. 32).

PARTE II - MAPA DA NARRATIVA

Onde se passa a história?

A narrativa do curta “Bora soltar pipa!” se passa em Santo Amaro, cidade localizada no Recôncavo da Bahia. Os três amigos protagonistas Victor, Betina e Calango moram nos bairros vizinhos Humildes e Cigano. Feira livre, e a Cachoeira do Urubu.

Perfil dos Personagens

BETINA: Menina negra, com idade entre 12 e 14 anos, mora no bairro Humildes com sua mãe Cláudia, a sua casa é o ponto de encontro dos amigos, é lá onde eles se reúnem e passam o dia depois da escola e aos finais de semana. Sua vida é permeada pelas brincadeiras, seja o vídeo game que está instalado na sala, e também na rua com os amigos do bairro e da vizinhança. Suas principais características são, a esperteza é uma menina muito ligeira nas respostas, com espírito de liderança, além de ser muito leal às amizades.

VICTOR: Menino negro, com idade entre 12 e 14 anos, mora no bairro Humildes, vizinho de Betina, frequenta a casa do amigo e tem Claudia como sua segunda mãe. Gosta de brincar, e tem um interesse grande por eletroeletrônicos, como videogame e jogos no celular. Sua principal característica é ser metódico, gosta de fazer tudo certinho e com seu jeito mantém a ordem ao redor, é ele também quem faz as melhores pipas, e sempre está disposto a ajudar os amigos.

CALANGO: Menino negro, com idade entre 12 e 14 anos, mora no bairro Cigano, bairro vizinho ao Humildes, localizado na outra margem do rio Subaé. Calango é um menino mais ligado a rua, ajuda a mãe nos afazeres o que lhe dá algumas responsabilidades. Tem como

principal traço de personalidade a espontaneidade, é muito gaiato, competitivo e brincalhão, tem um pensamento muito avançado e consegue dar um “jeitinho” em tudo.

O CACHORRO: O encontro com o cachorro se insere nessa narrativa como o “encontro com o mentor”, segundo a jornada do herói, proposta desenvolvida pelos autores Christopher Vogler e Joseph Campbell. O cachorro acompanha os amigos na aventura e os guia até o pico do urubu, como um mentor que surge para dar o empurrãozinho necessário para a realização do desafio.

DONA TEREZA: Mulher negra, corpulenta, com idade entre 55 e 60 anos, trabalha na feira da cidade vendendo hortaliças e folhas de cunho medicinal. A sua presença na narrativa equivale a uma força antagonista que está ali presente como um obstáculo para a concretização de desafio, com esse encontro, os meninos atrasam alguns minutos importantes para chegar ao Pico do Urubu.

O PONTILHÃO: Para chegar ao Pico do Urubu é necessário passar por um caminho com obstáculos, um deles é o pontilhão que liga dois pontos da trilha, embaixo numa altura de aproximadamente oito metros passa um pequeno riacho que vem da cachoeira do urubu. O pontilhão está no imaginário dos meninos como um desafio perigoso a ser superado.

O TREM: Parte da trilha para o Pico do Urubu é feita sob os trilhos do trem que corta a cidade, esse trem passa em horários específicos, na narrativa os protagonistas temem em encontrar o trem no momento de travessia do pontilhão, e por isso eles precisam correr contra o tempo para evitar esse encontro.

Argumento

Na cidade de Santo Amaro, os bairros Humildes e Cigano são separados pelo Rio Subaé, os dois lados são cercados por pequenas casas, de fachada colorida, de porta e janela. Os meninos que ali vivem disputam o território em forma de brincadeiras, seja empinando pipa, jogando gude, ou video game. No verão a principal brincadeira é soltar pipa.

É brincando de soltar pipa que conhecemos os personagens Victor, Calango e Betina. Do lado dos Humildes estão Betina e Victor, ela é tem o espírito de liderança, está soltando pipa enquanto é observada por Victor, menino franzino que está um pouco atrás, fazendo uma rabiola

para a sua pipa. No alto, outra pipa surge e Betina começa a disputá-la, ela parece estar ganhando indo com muita determinação para cima do oponente, que desvia do embate. O dono dessa pipa é conhecido, é o amigo Calango, um menino gaiato que mora na outra margem do rio. Eles se olham e de longe se alfinetam, até que a pipa de Betina enrosca na fiação e ela a perde.

Ao ver a pipa da rival presa ao fio, Calango cai na risada e debocha, enquanto sua pipa se movimenta livremente no ar, até que ela se prende na fiação e ele também a perde. Victor e Betina caem na risada e começam a zoar o amigo. Calango vai embora resmungando.

A brincadeira dos meninos é interrompida por um chamado, nesse momento conhecemos Cláudia, a mãe de Betina. Ela está na porta de casa e avisa aos meninos que eles precisam se arrumar para a escola, eles fingem não escutar e continuam a conversa, até que ela volta e aos gritos ordena que Betina entre em casa. Eles obedecem e rapidamente se despedem, Betina entra em casa sob o olhar de repreensão da mãe.

Naquele dia mais tarde, os amigos Victor e Betina chegam juntos à escola, o portão se abre e o porteiro recepciona os estudantes que adentram o corredor formando uma pequena multidão barulhenta e animada. Entre os estudantes, Calango vem correndo, gritando, tentando alcançar os amigos que estão mais a frente, eles param em frente a um grafite de dois meninos negros soltando flechas para o alto (referência a obra da artista visual Ani Ganzala), eles se cumprimentam fazendo um gesto combinado com as mãos, e começam a reclamar das pipas perdidas na fiação e que precisam fazer novas.

Depois da aula, os amigos se reúnem na casa de Betina para confeccionar mais pipas. Esse ritual de fazer as próprias pipas, marcou a infância de muitas pessoas, embora atualmente seja mais comum comprá-las prontas em armários, é importante retratar esse momento da feitura como uma lembrança viva de muitas infâncias que viveram esse ritual. Os amigos estão na pequena sala da casa de Betina, rodeados dos materiais: vareta de bambu, saco plástico, cola e linhas, fazendo uma pequena bagunça na sala de Cláudia, que passa por eles reclamando. Fazer a própria pipa garante a magia proporcionada pela confecção e a oportunidade de fazê-las personalizadas, trazendo características que são importantes para cada garoto.

Na conversa, Betina fala que está cansada de sempre perder suas pipas e os amigos concordam, Victor fala que queria morar num lugar onde não tivesse tantos fios de postes que atrapalham a brincadeira. Nesse momento Calango diz que tem sim e ele conhece, o chamado Pico do Urubu, ele conta a história fantástica da vez que foi com seu primo mais velho soltar pipa no alto do morro.

Os amigos ficam animados e começam a traçar um plano para conseguir chegar ao pico, marcando a saída para a manhã seguinte. Nesse momento o principal oponente dos amigos é o trem que passa cortando a cidade, e o pontilhão que dá acesso ao Pico do Urubu. Calango fala que eles precisam fazer de tudo para passar pela ponte antes das onze horas da manhã, porque esse é o horário que o trem passa, então eles precisam correr contra o tempo. Coincidentemente, um apito de trem corta o silêncio dos meninos, é o trem que passa lentamente no fundo do bairro Cigano anunciando sua chegada.

A saída dos amigos está marcada para a manhã seguinte, Victor e Betina que está carregando as mochilas com as pipas, estão sentados impacientes na porta de casa, finalmente Calango chega esbaforido com sua bicicleta, eles reclamam que o amigo chegou atrasado, ele se desculpa informando que precisou dar banho no cachorro antes de sair de casa.

Ao atender o chamado à aventura, os amigos irão passar pela feira livre, um local culturalmente importante para a cidade, de grande circulação de pessoas, onde irão encontrar seu primeiro obstáculo. Eles atravessam a feira apressados, entre carrinhos de frutas, pessoas se movimentando, até que Betina vê de longe Dona Tereza, a avó de Victor, ela está em sua barraca de tempero e folhas. O menino paralisa com medo de ser descoberto e volta correndo dizendo que não vai mais, os amigos insistem e eles combinam de andar disfarçado no meio da multidão para não serem vistos pela avó.

Porém, essa estratégia não funciona e a senhora acaba os vendo de longe e grita por Betina, os meninos tomam um susto e novamente paralisam, lentamente e sincronizados, se viram na direção da senhora, até que eles saem do susto e correm para perto dela.

Ao se aproximar da vó, demonstrando pressa e nervosismo os três chegam pedindo a bênção, ela abençoa-os com olhar de desconfiança e pergunta para onde estão indo, Victor aparenta nervosismo e então Betina toma a frente e responde que estão indo brincar de soltar pipa. Porém, vó Tereza chamou eles para ajudá-la a pegar mercadoria em outra barraca na feira, Calango com sua gaiatice toma a iniciativa e pega o carrinho de mão, ela dá as instruções enquanto os meninos já estão a caminho. Eles andam pela feira, Calango levando Betina no carrinho e Victor correndo atrás, vão até a barraca de Seu José das Flores que manda recado com gracejo à Dona Tereza junto com um pequeno buquê para ser entregue à senhora. No retorno, eles descarregam o carrinho e Calango entrega as flores com o recado, ela pega o buquê dizendo desaforo e abençoa as crianças que partem.

Os amigos pedalam pela cidade, até que o limite da área urbana acaba e eles seguem por uma estrada de chão, nesse momento um cachorro começa a segui-los. Por orientação de

Calango eles param numa cerca e deixam as bicicletas, o cachorro passa a cerca e eles vão atrás. Nesse momento, Victor pega o celular para vê a hora e revela com medo a possibilidade de encontrarem o trem na travessia, ele pensa em retornar mas os outros dois insistem e muito empolgados seguem mato a dentro.

A trilha é cheia de pequenos obstáculos, mas eles seguem o cão como guia, Calango vai a frente do grupo demonstrando confiança, até que determinado momento o cão some de vista, justamente num trecho em que há dois caminhos para seguir. Nesse momento Calango se desespera, e ele finalmente revela aos amigos que nunca havia feito a trilha com o primo e apenas ouviu as conversas. Os três entram numa briga generalizada e o desespero toma conta de todos. Victor pega o caminho de volta e os outros vão atrás buscá-lo, já estão ali e vão seguir com a trilha.

O cão reaparece e eles o seguem acreditando que estavam sendo levados para o local correto, eles correm num caminho de terra e o cão a frente. Até que escutam o apito do trem vindo de longe, e eles correm ainda mais. De repente, sobem um pequeno morro e encontram a linha do trem, Victor toca no trilho e sente que está quente e interpreta que o trem acabou de passar por ali, eles comemoram aliviados.

Os amigos começam a atravessar o pontilhão, quando eles estão bem no meio, escutam novamente o apito, só que agora muito mais perto, eles olham para trás e o trem está praticamente colado neles. Os amigos correm desesperados para se salvar, e ao final do pontilhão descem um barranco, eles respiram aliviados, até que Calango percebe que o cachorro não está por perto, eles começam a chamar pelo animal e um momento de tristeza os abate, porém ele reaparece do outro lado e os amigos comemoram de mãos dadas ao cachorro.

Após os momentos de tensão, eles seguem para a ponta do Pico do Urubu, onde finalmente podem realizar o tão desejado sonho. Os garotos tiram as pipas da mochila, e começam a soltar, até que a pipa de Betina aparenta estar quebrada e não consegue alçar voo, enquanto as pipas dos amigos já estão no ar, ela retorna ajusta com uma fita e finalmente se junta à brincadeira. As crianças brincam tranquilas até que a mãe de Betina aparece atrás deles, os amigos tomam um grande susto e se olham, está na hora de voltar para casa.

Proposta de Direção

A proposta de direção para "Bora soltar pipa!" busca capturar a essência da infância em Santo Amaro, destacando a relação das crianças com o espaço ao seu redor e os temas de

pertencimento, aventura e o imaginário coletivo. O estilo visual será marcado por tons quentes e terrosos, ressaltando a textura das paisagens do Recôncavo Baiano e o clima típico da região. Planos abertos destacarão a grandiosidade dos cenários naturais, como a Cachoeira do Urubu e o pontilhão, enquanto close-ups nos rostos das crianças capturarão suas emoções genuínas. Movimentos de câmera suaves, com travellings e uso de câmera na mão, trarão uma mistura de contemplação e dinamismo, acompanhando tanto os momentos de aventura quanto os de introspecção.

A direção de atores será voltada para a naturalidade, especialmente porque os protagonistas serão crianças sem experiência prévia com teatro ou cinema. Durante os ensaios, a improvisação será incentivada, permitindo que os jovens atores se sintam à vontade para trazer suas personalidades para os personagens. Jogos e atividades lúdicas antes e durante as filmagens criarão um ambiente descontraído, garantindo reações espontâneas e trazendo diálogos que refletem a fala do povo santoamarense de forma autêntica.

O design de som será cuidadosamente pensado para valorizar o som direto, capturando elementos ambientais como o som da linha do trem, os ruídos urbanos de Santo Amaro, como a feira-livre.

Cenários e figurinos são aspectos importantes do curta-metragem, e refletirão a vivacidade e simplicidade do cotidiano infantil, com destaque para cores vibrantes nas roupas das crianças, criando um contraste marcante com os tons mais neutros das paisagens. Objetos como a pipa terão um papel simbólico, representando liberdade, sonho e a união entre os amigos. A narrativa se concentrará em explorar a dualidade entre medo e coragem, destacando como as crianças reinterpretem os espaços ao seu redor e superam os medos herdados pela comunidade. A atmosfera do curta buscará equilibrar lirismo e aventura, convidando o público a revisitar a própria infância e os desafios de crescer.

Roteiro

BORA, SOLTAR PIPA!

FADE IN:

1.EXT. HUMILDES/CIGANO - DIA

Betina (13 anos), solta pipa enquanto é observada por seu amigo Victor (13 anos), que está confeccionando uma

rabiola, eles estão na pracinha do Humildes, um bairro simples de casinhas coloridas, com calçamento de paralelepípedos, fazendo margem ao Rio Subaé.

No alto, outra pipa surge e Betina começa a disputá-la com muita determinação, indo para cima do oponente, que desvia do embate. O dono dessa pipa é Calango (11 anos), amigo que mora na outra margem do rio, no bairro do Cigano.

BETINA

É você Calango? Eu vou te dar o seu! Peraê!

CALANGO

Vai nada, você vai ver.

Eles se olham e de longe se alfinetam, até que a pipa de Betina enrosca na fiação e ela a perde.

CALANGO

Tome ai! eu sou o brabo rapaz!

Ao ver a pipa da rival presa no fio, Calango cai na risada, enquanto sua pipa voa livremente, até que ela se prende na fiação e ele também a perde. Victor e Betina caem na risada e começam a zoar o amigo.

VICTOR

Nera você o brabo, Calango! Cadê você agora? aaaa

Calango vai embora resmungando.

2. EXT. PORTA DA CASA DE BETINA

A algazarra dos amigos é interrompida por Cláudia, mulher negra de aproximadamente 40 anos, mãe de Betina.

CLÁUDIA

Betina chega de brincadeira, tá na hora da escola.

De longe eles a ignoram. Cláudia entra em casa e volta novamente um pouco mais irritada.

CLÁUDIA

Betina! Passe para dentro. Eu não quero repetir.

Betina e Victor se levantam, ela entra em casa, sob olhar de repreensão da mãe.

CLÁUDIA

Quer almoçar aqui, Victor?!

VICTOR

Não tia, minha mãe tá me esperando.

3. EXT./INT. ESCOLA - DIA

Na escola, Betina e Victor chegam juntos, o portão se abre e o porteiro recepciona os estudantes que adentram o corredor formando uma pequena multidão. Entre os estudantes, Calango vem correndo, tentando alcançar os amigos, eles param em frente a um grafiti de dois meninos negros soltando flechas para o alto (referência a obra da artista visual Ani Ganzala), se cumprimentam fazendo um gesto combinado com as mãos.

BETINA

Temos que fazer pipas, perdemos todas!

CALANGO

Estou cansado de sempre perder as pipas, fazer pipa, perder pipa, fazer pipa, perder pipa.

VICTOR

Queria que tivesse um lugar onde a gente pudesse soltar pipas à vontade. Já pensou em um lugar onde não houvesse, fios, poste ou árvore? Seria massa!

CALANGO

Na verdade, tem sim e eu já

fui!

Eles olham para CALANGO duvidando.

VICTOR

(debochando)

Calango, ninguém acredita em você!
Sempre cheio de história, igual
aquela vez que você disse que
assistiu Pantera Negra no cinema. O
bicho nunca nem foi em Salvador.

Os amigos caem na risada.

CALANGO

(irritado)

Eu fui sim, se você não acredita em mim é problema seu, que nunca saiu daqui do Humildes.

VICTOR

Sim, e que lugar é esse?

CALANGO

Pico do urubu!

Os amigos começam a surtar com a informação.

BETINA

Você tá besta, Calango? E quem vai lá? Geral tem medo do trem!

CALANGO

É o único jeito, fala aí em outro lugar? Já fomos na praça, na feira, no Trapiche, no Sacramento e sempre a mesma coisa.

O sinal toca e os amigos se despedem!

4. INT. CASA DE BETINA - DIA

Os amigos estão na sala da casa de Betina, uma casa pequena, simples, colorida e organizada, a bagunça fica por conta das crianças que estão confeccionando pipas, rodeados dos materiais: vareta de bambu, saco plástico, cola e linhas.

CALANGO

Vamos para o Pico do Urubu amanhã!

BETINA

E quem decidiu?

CALANGO

Vocês não acreditam, mas fui com meu primo Carlos. Foi uma galera, ainda teve banho na cachoeira, foi massa.

BETINA

Todo mundo tem medo do trem? como a gente vai atravessar o pontilhão e se o trem vier.

CALANGO

Não vem não, a gente passa antes, e
se vier a gente corre.

Coincidentemente, nesse momento os amigos se assustam com o apito do trem que passa, do outro lado do rio, atrás da rua do Cigano.

BETINA

Victor, se você topar eu também topo!

VICTOR

Tá bom, tá bom! Vamos!

CALANGO

aeee, vamos para o pico! Agora fica ligado, a gente tem que atravessar antes das 11h, que é o horário que o trem passa por lá.

Os amigos se olham e ele começa a cochichar, nesse momento Cláudia entra em cena, saindo de casa.

CLÁUDIA

Que bagunça é essa? Vocês e essas pipas, quando voltar quero minha sala arrumada.

BETINA

Tá minha mãe!

5. EXT. PORTA DA CASA DE BETINA - DIA

Na manhã seguinte, Betina e Victor estão na porta de casa com suas bicicletas, ela arruma uma mochila e Victor mexe na bicicleta.

BETINA

Cadê calango? (impaciente)

VICTOR

Ele disse que estaria aqui 8h, olha que horas é? Não podemos nos atrasar.

Finalmente Calango chega esbaforido com sua bicicleta.

CALANGO

Desculpa pessoal, estava dando banho no meu cachorro.

VICTOR

Sim, a gente vai, mas eu tenho um plano!

Victor se levanta, configura o relógio dos amigos, pega o celular, coloca no guidom da bicicleta, coloca um capacete.

CALANGO

É o que? Vai pra Marte é?

Todos riem e eles partem.

6. EXT. FEIRA LIVRE - DIA

Os amigos andam enfileirados no meio da feira livre com suas bicicletas, entre pessoas, barracas de frutas e verduras, muitas cores e sons. De repente, Victor avista de longe sua avó Tereza, senhora negra de aproximadamente 60 anos, corpulenta, tem um jeito forte e ao mesmo tempo doce, é dona de uma pequena barraca que vende folhas medicinais e hortaliças.

BETINA

Disfarça, disfarça! Victor! sua avó está ali.

Victor se desespera e tenta voltar para casa, mas é impedido.

VICTOR

Vão descobrir a gente, vamos voltar!

BETINA

Calma, Victor. Vamos devagar e ela não vai ver a gente.

Eles caminham devagar se misturando à multidão para não serem vistos pela senhora, até que...

DONA TEREZA

Victor, venha cá!

Eles tomam um susto e novamente paralisam, lentamente e sincronizados, se viram em direção a senhora.

DONA TEREZA

Faça um favor, Victor!

Eles correm em direção a avó, demonstrando pressa e nervosismo.

VICTOR

Bença minha vó!

BETINA

Bença, Dona Tereza!

CALANGO

Bença, Dona Tereza!

DONA TEREZA

Deus abençoe, meus filhos! Para onde estão indo?!

Victor aparenta nervosismo e gagueja, Betina toma a frente e responde.

BETINA

Estamos indo soltar pipa!

DONA TEREZA

Ah bom, sabe o que é? Ajude sua velha, pega ali na barraca de seu Zé das Flores, umas caixas, o rapaz ficou de pegar e até agora eu não aguento pegar mais peso.

Os amigos se olham aliviados, Calango toma iniciativa e pega o carrinho de mão.

Eles andam brincando pela feira, Calango levando Betina no carrinho de mão, enquanto Victor tenta alcançá-los, desviando das pessoas.

7. EXT. FEIRA LIVRE/ ZÉ DAS FLORES - DIA

Os amigos chegam na barraca de Seu José das Flores, homem negro, forte, de aprox. 65 anos, ele usa roupa social surrada e um chapéu de palha. Seu nome "das flores" vem do seu ofício, vende flores há muitos anos na feira, além de plantas ornamentais que ele mesmo planta. Sua barraca é grande, e as flores ficam depositadas em baldes de tinta e as plantas pelo chão.

VICTOR

Oi seu Zé, minha vó pediu para pegar umas caixas aqui com o senhor.

ZÉ DAS FLORES

Eu já ia levar as encomendas da

minha velha, opa, não diga a ela que disse isso. Pegue aqui debaixo da barraca. Calango pega as caixas com dificuldade e coloca no carrinho.

CALANGO

Vocês não vão ajudar não?

BETINA

Tava olhando o brabo trabalhar.

Eles dão risada e enchem o carrinho de mão, antes das crianças irem embora, Seu Zé pega um pequeno buquê de flores e entrega a Victor.

ZÉ DAS FLORES

Toma, entregue a sua vó, diga que mais tarde apareço para tomar um café.

Eles se despedem de seu Zé e vão embora.

8.EXT. FEIRA LIVRE / DONA TEREZA - DIA

Na barraca de Dona Tereza, eles descarregam o carrinho, Calango pega as flores e entrega a senhora.

CALANGO

Uma flor para outra flor, aqui o que seu Zé mandou para senhora.

DONA TEREZA

Que isso? Aquele velho descarado.

VICTOR

Bora, bora, Calango deixe de gaiatice, respeite minha vó. Vamos galera, estamos atrasados.

9. EXT. RUAS DE SANTO AMARO - DIA

Na saída da feira Calango encontra João, homem negro de aprox. 30 anos, um conhecido vendedor de picolé, João está fardado e levava um carrinho refrigerado, ele pede para o homem parar.

JOÃO

(gritando)
Olha o picolé, tem amendoim, coco,
limão, maçã verde, manga e morango.
Gosto da fruta!

CALANGO
Qual foi aí, João! Descola um
picolé aí pra gente! Tá um calor
retado.

VICTOR
É o que Calango?

JOÃO
E aí Calango, vai pra onde assim?

CALANGO
Vamos ali soltar pipa no Pico do Urubu!

JOÃO
Cuidado com o trem, mas dá pra ir.
Já fui lá várias vezes.

BETINA
Calango, a gente precisa adiantar.

CALANGO
Vocês não querem um picolé, não?

Os amigos pegam o picolé.

JOÃO
E quem vai pagar isso, Calango?

CALANGO
Deixa ai na conta depois minha mãe
paga!

Eles se despedem de João e cada um segue com seu picolé.

10. EXT. ESTRADA - DIA

Os amigos pedalam pela cidade, até que o limite da área urbana acaba e eles seguem por uma estrada de chão. Nesse momento um cachorro vira-lata marrom começa a acompanhá-los correndo atrás das bicicletas.

11. EXT. INÍCIO DA TRILHA - DIA

Em determinado momento da estrada de chão, Calango dá sinal

para os amigos pararem, eles deixam as bicicletas para trás.

Victor pega o celular e liga o "maps" e vê a hora.

VICTOR

Já estamos em cima da hora, vamos correr! Vou checar o "maps" para nos guiar.

O cachorro passa por baixo da cerca e eles vão atrás.

12. EXT. TRILHA - DIA

Os amigos caminham na trilha cercada por vegetação densa, Calango toma a dianteira com o cachorro. Até que chega numa área mais íngreme, abaixo deles é uma pequena descida e eles precisam ter cuidado nesse momento. Victor hesita e é ajudado pelos amigos.

VICTOR

Não gente, não consigo atravessar. Olha essa altura.

BETINA

Vem que te ajudo!

CALANGO

Vem Victor, você consegue! Não é tão alto.

Betina pega Victor pela mão e direciona ele na travessia.

13. EXT. ENCRUZILHADA - DIA

De repente o cachorro some da vista deles, justamente num trecho em que há dois caminhos para seguir, como uma encruzilhada. Calango paralisa entre os dois caminhos e algo é revelado, ele não sabe para onde ir.

BETINA

E agora Calango para onde vamos?

CALANGO

Eu não sei!

VICTOR

Como assim, você não sabe Calango?

CALANGO

Eu não sei, eu nunca vim até aqui.
Eu só ouvi meus primos falarem que
conheciam. Eu não sei para onde ir.

Os amigos ficam bem agitados, falando ao mesmo tempo, o desespero toma conta. Victor pega o celular para verificar o "maps", aponta para o céu na esperança de algum sinal de internet.

BETINA

Eu sabia, eu sabia!

VICTOR

Pronto, aqui não tem sinal de internet e o "maps" não funciona, agora está quase na hora do trem passar. Vamos voltar!

Nesse momento o cachorro reaparece e Calango fica animado ao reencontrá-lo.

CALANGO

O cachorro, ele sabe para onde estamos indo.

VICTOR

E agora vamos confiar num cachorro?

BETINA

Bom, foi ele que nos trouxe até aqui. E agora eu que não volto. Depois acertamos com Calango.

Eles olham para onde o cachorro está indo e vão atrás, continuam a trilha. Até que escutam o apito do trem vindo de longe, eles param novamente.

VICTOR

Precisamos correr, o trem está por perto.

Eles correm.

14. EXT. TRILHA - DIA

De repente eles sobem um pequeno morro e finalmente encontram a linha do trem, Victor toca no trilho para sentir a temperatura.

VICTOR

Está quente, acredito que o trem acabou de passar.

CALANGO

E onde você viu que quando o trem passa, o trilho fica quente? Pode ser o sol, apenas!

VICTOR

Calango por causa de você estamos aqui, nessa. Não me amole.

BETINA

Sim, e onde você viu?!

VICTOR

(envergonhado)
Vi num filme!

BETINA

Ah pronto, um falso guia e outro cineasta!

VICTOR

Sim, vamos logo e já são 11 horas.
Provavelmente ele passou realmente.

Os amigos começam a atravessar o pontilhão, quando estão bem no meio, escutam novamente o apito, só que agora muito mais perto, eles olham para trás e o trem está praticamente colado neles, eles correm e ao final do pontilhão descem um barranco.

CALANGO

(desesperado)

O cachorro, cadê o cachorro? Ele não está aqui.

Eles olham ao redor procurando pelo cachorro, uma sensação de desespero toma conta deles, começam a se abraçar emocionados. Até que ele reaparece do outro lado e vai brincando até os amigos, eles comemoram de mãos dadas com o cachorro.

15. EXT. PICO DO URUBU - DIA

Eles seguem para a ponta do Pico do Urubu, onde finalmente podem realizar o tão desejado sonho de soltar pipas. Betina começa a tirar as pipas da mochila, e entrega a cada um. Eles preparam as pipas e começam a alçar voo, porém a pipa de Betina não sobe.

BETINA

Gente, tem algo errado! A minha pipa não tá indo.

Ela recolhe a pipa para consertar.

BETINA

Consegui!

A pipa da menina começa a alçar voo. E eles vivem um momento de tranquilidade com as três pipas no céu. De repente a tranquilidade é abalada, e eles ouvem uma voz.

CLÁUDIA

Betina, o que você está fazendo aqui?

Eles se olham, é hora de voltar para casa.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O memorial apresentado reflete sobre o meu percurso de vida e trajetória acadêmica profundamente conectados à arte, à educação e ao fortalecimento das narrativas negras, especialmente no campo infantojuvenil. O projeto do curta-metragem “Bora soltar pipa!” é uma síntese de um compromisso com a valorização das infâncias negras, as tradições do Recôncavo da Bahia e o papel transformador do cinema e da literatura como ferramentas de identidade e pertencimento.

A construção do roteiro evidencia como minhas vivências pessoais, as experiências profissionais e a formação em cinema e agora a licenciatura se entrelaçam para dar voz a histórias potentes e necessárias. Em “Bora soltar pipa!” espero não apenas destacar o protagonismo das crianças negras em um contexto regional, mas também colocar em pauta a importância do brincar e das interações comunitárias como direito fundamental, amparado pela BNCC, pelo ECA e pela Constituição Federal.

Os resultados esperados vão além da produção audiovisual em si. Deseja-se que o filme seja incorporado futuramente como uma ferramenta pedagógica em escolas, integrando debates sobre cultura, infância e identidade. Além disso, espera-se que o curta contribua para o fortalecimento de uma educação que valorize a diversidade e estimule reflexões sobre direitos das crianças, o brincar e a preservação das tradições culturais do Recôncavo da Bahia. Ao adotar o cinema como um recurso didático, o objetivo é que educadores e estudantes usem

"Bora Soltar Pipa!" para abordar temas interdisciplinares, promovendo discussões ricas e significativas dentro e fora da sala de aula, ampliando o impacto das narrativas audiovisuais no campo da educação.

Por fim, "Bora soltar pipa!" simboliza a continuidade de um projeto de vida que une a arte à educação. Ao dialogar com as novas gerações, a obra aspira inspirar futuros mais inclusivos e conscientes, lançando um olhar sensível e lúdico sobre a importância do território, das memórias e das representações no desenvolvimento das crianças.

REFERÊNCIAS

1. **ARAÚJO, Joel Zito.** *A negação do Brasil: o negro na telenovela brasileira*. São Paulo: Senac, 2000.
2. **BENTO, Maria Aparecida Silva.** Branqueamento e branquitude no Brasil. In: CARONE, Iray; BENTO, Maria Aparecida Silva (Orgs.). *Psicologia social do racismo: estudos sobre branquitude e branqueamento no Brasil*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002. p. 25-58.
3. **COSTA, Tatiana Carvalho.** QuilomboCinema: ficções, fabulações, fissuras. In: *forumdoc.bh.2020: 24º Festival do filme documentário e etnográfico – fórum de antropologia e cinema*. Belo Horizonte: Filmes de Quintal, 2020. p. 224-229 (Impresso); p. 226-231 (On-line).
4. **BRASIL.** Lei n. 13.006, de 20 de dezembro de 2014. Acrescenta § 8º ao art. 26 da Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica. Brasília, 2014. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13006.htm. Acesso em: 5 maio 2023.
5. **MEIRA, A. M.** Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea. *Psicologia & Sociedade*, v. 15, n. 2, p. 74-87, jul. 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/psoc/a/fZsqCqdWF6HRgsKqtvBDD5d/>
6. **OLIVEIRA, F. R. de; PRUDENTE, C. L.** A lusofonia de horizontalidade da imagem do ibero-ásio-afro-ameríndio versus a verticalidade da hegemonia imagética do euro-hétero-macho-autoritário: a dimensão pedagógica do cinema negro posto em questão. Lisboa: Aulp, 2017. v. 1.
7. **PORTUGUEZ, Anderson Pereira.** Obatalá: a viagem do rei negro na perspectiva da “jornada do herói”, de Joseph Campbell. *Territorialidades da Fé*, p. 8, 2022.
8. **PRUDENTE, C.** A fragmentação do mito da democracia racial e a dimensão pedagógica do cinema negro. *Revista Internacional em Língua Portuguesa*, n. 38, p. 157-171, 6 ago. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.31492/2184-2043.RILP2020.38/pp.157-171>. Acesso em: 5 maio 2023.
9. **PRUDENTE, Celso Luiz; OLIVEIRA, Silvana dos Santos Costa.** A dimensão pedagógica do cinema negro e a autoestima para o desenvolvimento da criança na escolaridade. *Revista Trama Interdisciplinar*, v. 11, n. 1, p. 46-63, 2020.
10. **PARRY, Becky.** *Crianças, cinema e alfabetização*. Primavera, 2013.
11. **SPIVAK, Gayatri Chakravorty.** *Pode o subalterno falar?* Tradução Sandra Regina Goulart Almeida, Marcos Pereira Feitosa e André Pereira Feitosa. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2010.
12. **QUEIROZ, N. L. N. de; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U.** Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. *Paidéia (Ribeirão Preto)*, v. 16, n. 34, p. 169–179, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0103-863X2006000200005>.