

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
Centro de Comunicação e expressão
Departamento de Artes
Cinema

Lucas Silveira Thys

Massa Falida - A Cidade Murada: Construindo a “Bíblia da série”

Trabalho de Conclusão de Curso

Santa Catarina

17/02/2020

Resumo

Este trabalho é sobre a constituição de uma "Bíblia de Série", feita para o edital do Prêmio Catarinense de Cinema, na categoria de "Desenvolvimento de Série". Por isso, foca na potência do projeto ao combiná-lo com uma pesquisa bibliográfica e referências no audiovisual. Ela contém sinopse, justificativa, referências e pesquisa, argumento do primeiro episódio, descrição de personagens, arco geral da primeira temporada, e o episódio piloto em forma de roteiro. A série trata de uma distopia brasileira, sobre uma cidade que funciona e se parece com um condomínio fechado, e as tramas políticas de seus membros mais distintos, sejam eles de classe alta ou baixa.

Palavras-chave: Série, Bíblia de Série, Condomínio, Distopia.

Como encontrar a história certa a se contar? Um memorial sobre a série “Massa Falida - A Cidade Murada”

por Lucas S. Thys

A série “Massa Falida - A Cidade Murada” teve seu início embrionário nos idos de 2011, meu primeiro ano de graduação no curso de Cinema. A idéia surgiu enquanto eu caminhava com meus amigos pela região em Florianópolis que é conhecida como “Bacia do Itacorubi”. Dado momento, notei que ela parecia estar sendo fechada por condomínios de prédios. Então surgiu a ideia: E se a cidade virasse um enorme condomínio fechado, e os prédios funcionassem como muralhas de um castelo? Então, ao longo de toda minha graduação, esta ideia se desenvolveu até chegar no formato atual: Um seriado em *live-action* sobre a vida política da cidade condomínio, posta em crise a partir da necessidade de sua expansão territorial. Com temporadas de seis (6) episódios, tendo cada um entre quarenta e cinco (45) e cinquenta e dois (52) minutos de duração, a série explora o fim da conciliação de interesses entre os setores que querem que a expansão seja total e sem concessões, os que querem que ela seja parcial e com benefícios para os afetados, e os que querem que ela termine de uma vez por todas.

O ator principal da série é a própria cidade, encarnada em seus seis (6) personagens principais: Helena, Camargo, Hélio, Estêvão, Pedro, e Luísa. Os personagens secundários também são muitos e tem uma boa dose de importância no arco-geral, sendo a multiplicidade de personagens uma característica marcante da série. Todos terão momentos de maior ou menor importância durante as temporadas. O potencial de desenvolvimento da série é grande, devido ao fato que todo cidadão é candidato a personagem, mas este trabalho se concentra na elaboração apenas das premissas teóricas fundantes do projeto, em conjunto com uma primeira tentativa de delinear a primeira temporada e o episódio piloto.

Esta temporada começa com o estopim necessário para que o jogo de conciliações em torno da expansão condominial acabe de vez por todas: O suicídio de seu líder máximo Paulo Otávio. Este homem era chefe executivo do Comitê Gestor, órgão de gestão da cidade condomínio, e ele era a favor de uma expansão moderada. Com a sua morte, os extremos

(pela expansão total e pelo fim da mesma), vêem um território livre para polarizar a até então pacata, ou talvez contida seja a palavra certa, vida política da cidade condomínio.

Esteticamente, a série se pretende verossimilhante. Apesar dela enquadrar no gênero da distopia, este universo pode ser montado através de locações reais, sem a utilização de efeitos especiais, muito comuns neste gênero cinematográfico. Este projeto, pelo contrário, preza pela escassez de recursos para construir este universo estranho que é a cidade condomínio. Isso porque, apesar deste projeto ter se iniciado com inspiração nos grandes clássicos de distopia, ficção e fantasia, em suma, produtos de mega produções, o desenvolvimento ao longo dos anos o levou a ser algo diferente de tudo isso. É sobre esse processo, o processo de encontrar a história certa de se contar, que trata este memorial.

É preciso notar que há duas fases de desenvolvimento do projeto. A primeira, compreendida entre o ano que entrei no curso de cinema, em 2011, até quando o tranquei, em 2014, é a fase do ostracismo. Aí, o projeto cresceu lentamente em minha cabeça. Juntei referências dispersas, e fui anotando diversas ideias, conceitos, leis de funcionamento deste universo narrativo, e esbocei os primeiros tratamentos. A segunda, compreendida entre o meu retorno ao curso de cinema, em 2016, até o momento atual, é onde me engajei de fato em sistematizar e delinear uma história para esta ideia vaga que eu tinha tido no início do curso.

Como disse antes, a ideia surgiu cotidianamente, enquanto caminhava com meus amigos. Naquela época, preoquei-me com a parte plástica e conceitual, como este lugar iria se parecer. Iria focar no conceito dos jardins planejados, portarias e design interno um tanto kitsch, como quem tenta emular algo aristocrático mas falha. Apesar desta referência no que via todos os dias, na época eu era muito interessado no que é conhecido como “world building”, o ato de construir um mundo, parte fundamental dos filmes de ficção científica, distopia e fantasia. Por isso, minha visão sobre essa cidade era um pouco mais fantasiosa, e menos verossimilhante. O ano de 2012 trouxe o sucesso massivo de “Jogos Vorazes” (Francis Lawrence), colocando a distopia de volta ao mapa dos debates, enquanto o mundo lentamente entrava na era da polarização política. Surgiu-me aí a provocação de fazer uma distopia brasileira, que seria esta cidade condomínio.

Quando comecei a tentar de fato transformá-la em um argumento, pretendia me basear em como a história surgiu, até porque gostava de histórias cotidianas: a ideia central era sobre esse grupo de amigos que caminhavam por entre as veredas do condomínio, pulando o muro e explorando as áreas externas, etc. Por este motivo o projeto recebeu o nome de “Entre

Muros”. Dentro da roupagem distópica, uma ação dramática mais lúdica decorre das reflexões que eles tinham sobre a sociedade condominial enquanto caminhavam por ela. Com o tempo o conceito da cidade-condomínio foi se desenvolvendo como uma análise pessoal de sociedade através deste recurso ficcional. Uma chance de fazer comentários através dos personagens. Então, começou a surgir o conceito de uma sociedade frustrada, que vive uma grande monotonia. Essa monotonia deveria ser quebrada pela história dos nossos personagens do núcleo jovem, que iriam passar por alguma experiência transformadora frente à isso. Esse conceito viria para ficar: A ideia de uma paz estabelecida que é subitamente transformada. De fato, nada muito diferente da jornada do herói. A diferença maior seria que a própria cidade, e os personagens que ela encarnam, que seriam os heróis. Começou-se a consolidar uma história que iria do individual ao múltiplo, do pessoal ao social. Isso foi se firmando como a ideia basilar do projeto.

Porém, ainda era demasiado vago. Nesse meio tempo, comecei a acompanhar a série “Game of Thrones”, e o conceito de uma disputa por poder com personagens que atuam na área cinza da moral social começou a me interessar. Pensei que talvez eu poderia avançar mais se eu fizesse o contrário do até então planejado: Os personagens principais deveriam estar intimamente ligados à vida pública. Dessa forma o salto entre pessoal-social/individual-múltiplo ficaria com nuances mais operáveis dentro de uma narrativa que precisa apresentar um universo complexo e totalmente novo. Acompanhando a natural polarização do Brasil pós-2013, principalmente após as eleições de 2014, meu interesse e estudo pessoal por política aumentou quanti e qualitativamente. Isso sem dúvidas começou a definir melhor o que de fato me interessava explorar nessa série, pelo menos na primeira temporada, para definir um piloto sólido. Eu queria um drama político. Porém, tinha pouca base para descobrir qual era o drama político central de uma cidade condomínio.

Então, voltei ao curso de cinema e as primeiras matérias após meu retorno foram de roteirização. Comecei a me encontrar na área de concepção de projetos e roteirização. Descobri, enfim, um nicho que de fato me movia. Isso fez com que o projeto retomasse a todo vapor, enquanto eu buscava aprofundá-lo. Neste contexto dei de cara com o livro “Sofrimento, Mal-Estar e Sintoma: Uma psicopatologia do Brasil Entre-muros”, de Christian Dunker, que me chamou a atenção pelo uso do termo “entre muros” (lembrando, era o título da série naquele momento). Comprei o livro, e para a minha surpresa o primeiro capítulo se chama “A Lógica do Condomínio”, onde ele faz uma análise do Brasil contemporâneo

através da ótica do estilo de vida em condomínio, como e porque ele surgiu e se enraizou na realidade nacional. Este livro deu a primeira guinada do projeto. Estabeleci toda a base moral, filosófica e ideológica dessa sociedade seguindo as reflexões de Dunker. É, ainda hoje, um guia, a base teórica definitiva. Aprofundaremos em sua análise na “Bíblia da Série”. O fato é que ele também serviu como porta de entrada para uma área mais abrangente: A história urbana do Brasil. Tive contato com o livro “Os Bestializados” de José Murilo de Carvalho, que narra os dois primeiros decênios da República Velha. Neste livro, há em imenso detalhe a reconfiguração urbana do Rio de Janeiro nos anos 10, promovida através de um Bota-Abaixo de moradias das casas populares, como as malocas e os cortiços. Este livro, por falar do samba, me levou à ler “Uma História do Samba” de Lira Neto, onde adquiri mais detalhes sobre a história do Bota-Abaixo carioca, além de cresce meu interesse pelo estilo musical, o que viria a influenciar a série. Descobrimo este gênero, me atinei nas músicas “Saudosa Maloca” e “Despejo na Favela”, onde o paulista Adoniran Barbosa faz samba sobre a modernização urbana de São Paulo em meados do século XX. Com tudo isso em mente, ficou claro que a lógica brasileira para a urbanização é baseada em ciclos de modernização que acontecem de tempo em tempo, atropelando todos os que impedem esse progresso, e gerando áreas de “cidade velha” por todas as metrópoles brasileiras, até os dias de hoje com a “condominialização” do espaço urbano. Isso me deu a certeza que uma história sobre a expansão da cidade condomínio era a história certa a se contar.

De certa forma, o memorial poderia começar aqui, pois o verdadeiro trabalho foi fazer com que todos esses conceitos, plots, artificios, virassem uma história coesa. Precisava sair do macro e ir cada vez mais para o micro. De certa forma essa foi a parte mais divertida do projeto. Com uma base sólida, eu devia ir apenas delineando cada vez mais os detalhes.

Apesar dessa longa trilha, sinto que só agora com o roteiro em seu primeiro tratamento completo, que estou começando minha caminhada. O roteiro em anexo, ao final do projeto, é a primeira tentativa de condensar uma ideia em algo palpável. No mercado de trabalho, um roteiro demora meses à sair, com diversos tratamentos, feitos à muitas mãos. Este não foi lido ainda por ninguém além de mim, e está em sua primeira forma completa. Ou seja, é ainda algo embrionário, que continuará se desenvolvendo após a entrega deste projeto de conclusão de curso. Pois o que há de mais positivo neste projeto é que, independente do mérito de qualidade do produto final, ele não se trata de algo que me veio de última hora, mas sim do trabalho árduo de um longo período focado em desenvolver uma visão até suas

últimas consequências. Tudo está lá: as relações de poder, a filosofia por trás da vida condominial, a sensação de uma ordem pré estabelecida que é quebrada através de um evento que une diversos personagens em uma única ação dramática. A ação dramática em si sendo o aspecto menos trabalhado nisto tudo. Não há ilusões aqui sobre o estado bruto que se encontra o roteiro. Ao mesmo tempo, a “Bíblia da Série”, com o trabalho de pesquisa e elaboração das bases da narrativa, garante que há potência nestas ideias, e que, com cuidado, elas podem ser esculpidas num grande drama distópico.

Por esta razão que o projeto em anexo explora, mais do que define, as possibilidades criativas que surgem através de uma gama de referências visuais, narrativas e teóricas estabelecidas na construção desse universo distópico tupiniquim.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

DUNKER, Christian. Sofrimento, Mal Estar e Sintoma: uma psicopatologia do Brasil entre muros. Boitempo, 2015

CARVALHO, José Murilo de. Os Bestializados. O Rio de Janeiro e a república que não foi. Companhia das Letras, 1987.

NETO, Lira. Uma História do Samba. Companhia das Letras, 2017.