



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA - UESB**  
**DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS - DFCH**  
**COLEGIADO DO CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL - CCCA**

**GUILHERME QUEIROZ MACIEL**

**ALÉM DO SANTUÁRIO**

(Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso, modalidade: Roteiro de narrativas seriadas)

**VITÓRIA DA CONQUISTA – BA**

**2025**

**GUILHERME QUEIROZ MACIEL**

**ALÉM DO SANTUÁRIO**

Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso na modalidade Roteiro de Narrativa Seriada, apresentado ao curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, como requisito obrigatório para obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Gildon Oliveira.

**VITÓRIA DA CONQUISTA – BA**

**2025**

**GUILHERME QUEIROZ MACIEL**

**ALÉM DO SANTUÁRIO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, como requisito obrigatório para obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Gildon Oliveira.

Aprovado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. Marcelo Oliveira Lima

---

Prof. Me. Mônica Medina Santos Almeida Neves

**VITÓRIA DA CONQUISTA - BA**

**2025**

## RESUMO

O presente projeto de Trabalho de Conclusão de Curso refere-se a elaboração de um memorial que sistematiza o processo de criação de uma narrativa seriada de ficção em formato de antologia, contendo a bíblia de série e o um piloto em formato episódico. Aborda-se nesta série a releitura de mitologias, nesta temporada, mitologia grega, em releituras contemporâneas à luz da cultura brasileira e baiana. Além disso, busca-se provocar uma reflexão sobre a profissão de roteirista, a relação que se estabelece no campo de trabalho, o uso da linguagem, as possíveis metodologias do meu processo de criação e como me adequo a elas, o uso do processo de exploração do gênero, que no caso do piloto é a tragicomédia. Para além disso, trata também da linguagem escolhida, que neste caso é a narrativa seriada, como ela se delimita, como ela se configura e que tipo de narrativa seriada está sendo criada. Aqui faço a adaptação de um mito muito conhecido, adequando-a e trazendo-a para a contemporaneidade da realidade baiana e para o gênero da tragicomédia, especificamente para a linguagem antologia mitológica.

**Palavras-chave:** Narrativa seriada; Roteiro; Tragicomédia; Mitologia; Ficção.

## ABSTRACT

This Capstone Project involves creating a memorial that systematizes the creative process for a serialized narrative. It includes both the series bible and my pilot script, aiming to explore mythologies and their relevance. The project offers insights into the rich diversity of ancient mythological and religious traditions, highlighting how these deeply influenced philosophical perspectives on life and can be adapted to our current reality. Beyond this, it seeks to prompt reflection on the screenwriting profession, the relationships within the field, the use of language, the potential methodologies of my creative process and how I adapt to them, and the exploration of genre (specifically tragicomedy in the pilot). It also addresses the chosen narrative format - the serialized narrative - detailing its scope, configuration, and the specific type being created. Here, I adapt a well-known myth, bringing it to the contemporary reality of Bahia and into the tragicomedy genre, specifically for the format of a mythological anthology.

**Keywords:** Serialized narrative; Script; Tragicomedy; Mythology; Fiction.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>7</b>
<b>1 O ROTEIRO E O CAMPO AUDIOVISUAL</b>	<b>12</b>
1.1 A profissão e a obra na cadeia de produção	12
1.2 Gênero dramático e sua aplicação	14
1.3 Temáticas abordadas	15
1.4 O exercício da linguagem	18
<b>2 O PROCESSO DE CRIAÇÃO</b>	<b>20</b>
2.1 As possibilidades metodológicas	20
2.2 Aplicações dos fundamentos da dramaturgia	25
2.3 As estratégias de produção dos efeitos dramáticos	27
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>37</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>40</b>
<b>APÊNDICES</b>	<b>43</b>

## INTRODUÇÃO

Meu contato com filmes vem desde pequeno. Ainda lembro que criança - na faixa dos 4, 5 anos - era viciado em assistir os videocassete dos clássicos da *Disney*, como *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937)<sup>1</sup>, *Pinóquio* (1940)<sup>2</sup>, *Dumbo* (1940)<sup>3</sup> e outros. Assisti repetidas vezes, incansavelmente, todos os filmes e lembro de minha mãe reclamar de ter que ficar rebobinando as fitas. Logo vieram os DVD 's, e lembro de um amigo de meu pai visitar nossa casa com os discos originais para eu escolher quais queria comprar. Meus filmes favoritos eram *Branca de Neve e os Sete Anões*, *Pinóquio*, *O Rei Leão* (1994)<sup>4</sup>, *Spirit: O Corcel Indomável* (2002)<sup>5</sup> e *O Planeta do Tesouro* (2002)<sup>6</sup>. Mas a vontade de fazer cinema surge no ensino médio, quando em uma aula de redação minha professora pede para que escolhêssemos um filme e comentasse em sala. O filme escolhido foi *Laranja Mecânica* (1971)<sup>7</sup>, de Stanley Kubrick. O filme me tocou de uma forma muito diferente. A realidade distópica futurista, a loucura do protagonista e cenas marcantes como a dos presos andando em círculo, referenciando a obra *Rodada dos prisioneiros* (1890)<sup>8</sup>, de Vincent Van Gogh, e a cena do tratamento nos olhos. Foram esses fatores que me fizeram olhar o cinema como algo diferente, e não apenas como entretenimento.

A partir dessa percepção com *Laranja Mecânica* começo a ver filmes com um olhar mais cirúrgico, buscando a magia implantada neles. *Interstellar* (2014)<sup>9</sup>, de Christopher Nolan, foi outro filme que me despertou esse fascínio pelo cinema, agora pela fotografia, cronologia,

---

<sup>1</sup> Filme: *Branca De Neve E Os Sete Anões* (1937), David Hand, Walt Disney Productions. Primeiro longa-metragem de animação da Disney, contando a história da princesa que foge de sua madrasta malvada e encontra refúgio com sete anões.

<sup>2</sup> Filme: *Pinóquio* (1940), Ben Sharpsteen E Hamilton Luske, Walt Disney Productions. Narra a jornada de um boneco de madeira que sonha em se tornar um menino de verdade.

<sup>3</sup> Filme: *Dumbo* (1941), Ben Sharpsteen, Walt Disney Productions. Conta a história de um elefante de circo que nasce com orelhas gigantes. Ele aprende a aceitar suas diferenças e a usar suas grandes orelhas para voar, tornando-se a grande estrela do espetáculo.

<sup>4</sup> Filme: *O Rei Leão* (1994), Roger Allers E Rob Minkoff, Walt Disney Feature Animation Walt Disney Pictures. Narra a jornada de Simba, um jovem leão herdeiro do trono, que foge após a morte de seu pai e a traição de seu tio Scar.

<sup>5</sup> Filme: *Spirit: O Corcel Indomável* (2002), Kelly Asbury E Lorna Cook, DreamWorks Animation. Conta a história de um cavalo selvagem e indomável que vive livre nas planícies americanas, porém, é capturado pelo exército dos EUA.

<sup>6</sup> Filme: *O Planeta do Tesouro* (2002), Ron Clements E John Musker, Walt Disney Pictures. Aventura animada que reimagina a história da Ilha do Tesouro no espaço, com Jim Hawkins partindo em uma jornada intergaláctica em busca de um tesouro alienígena.

<sup>7</sup> Filme: *Laranja Mecânica* (1971), Stanley Kubrick, Warner Bros. (EUA), Columbia-Warner Distributors (RUN). Obra distópica que segue Alex, um jovem violento e líder de uma gangue, que passa por uma série de experimentos numa reabilitação comportamental.

<sup>8</sup> Pintura: *Rodada dos prisioneiros* (*Runde der Gefangenen*) (1890), Vincent Van Gogh.

<sup>9</sup> Filme: *Interstellar* (2014), Christopher Nolan, Paramount Pictures, Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Syncopy, Lynda Obst Productions. Ficção científica que acompanha um grupo de exploradores em uma missão pelo espaço para encontrar um novo lar para a humanidade, enquanto a Terra se torna inabitável.

trilha sonora. Começo a ver filmes analisando suas peculiaridades, os tons que as cenas dão, as combinações de câmera e luz que podem ditar o sentimento da cena. É com isso que começo a buscar curiosidades e como foram pensados os filmes.

Escolhi o cinema pela fotografia, era uma área que já tinha conhecimento e tinha o interesse de me aprofundar. Fiz vários cursos de fotografia e edição de fotos, mas tudo por celular, não tinha condições de ter uma câmera e um computador para edição, então fazia o que estava ao meu alcance. Brinquei muito com jogos de câmera e luz, edições pelo celular, criando vídeos para internet, mas a vontade era de saber mais, aprofundar meus conhecimentos em uma câmera e ver algo bem produzido.

Ao chegar no curso, busquei me aprofundar em gravar e editar, porém, com tanta gente com o conhecimento avançado na área, já com equipamentos e atividades em produção, me vejo deslocado. Enquanto alguns já estavam no meio do processo, eu estaria iniciando, e com isso me vejo um pouco atrasado. Assim, tento buscar me adiantar em outra área que eu não precisasse de equipamentos caros para poder iniciar.

Começo tentando fazer análises e conciliar com psicologia (outra área de grande interesse) ao cinema, mas em pouco tempo descubro a área de roteiro e me encontro nela. Sempre tive aptidão para escrever histórias mas nunca tinha me aprofundado, mas com a matéria de Roteiro II consigo desenvolver um pouco do meu lado roteirista. Comecei a escrever histórias que tinham acontecido comigo e começo a despertar um gosto especial por escrever roteiros. Confesso que no começo não era fácil - como hoje ainda continua não sendo - mas a vontade de escrever algo bem elaborado era maior. Começo a de fato focar em entender a escrita, como elaborar uma logline, depois uma storyline e assim como pensar em uma história completa. Aprendi com meu orientador que por etapas conseguimos pensar e desenvolver um bom roteiro.

A ideia inicial para o meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) era uma produção de uma série que tinha idealizado a partir do consumo de muitos conteúdos sobre mitologia. Para tanto, seria necessário produzir o piloto de uma série informativa antológica, com um apresentador contando sobre os mitos, esclarecendo todos os seus detalhes, com animações e os próprios personagens dos mitos intervindo no conto e, logo após contar o mito, entraria uma representação dele nos nossos dias atuais, na Bahia especificamente.

O surgimento dessa vontade do programa acontece quando tenho contato com o programa *Mundo Mistério* (2020)<sup>10</sup>, da *Netflix*<sup>11</sup>. Como é dito na sinopse da série: “Mundo Mistério explora os mistérios da ciência e da história para provar que aprender pode ser divertido.”. A série aborda ciência de uma maneira descontraída, trazendo personagens para explicar assuntos específicos, mostrando através de ilustrações como os temas abordados foram se desenvolvendo e suas conclusões. Seria através desse método que eu desenvolveria o meu produto. Outra inspiração veio do programa *Mitologia*<sup>12</sup>, presente no canal do *YouTube* chamado Guilherme Analisa. Em seu programa, ele traz os mitos gregos clássicos, às vezes interpretando os personagens para deixar mais descontraído. Essa era minha ideia, juntar a produção bem desenvolvida de *Mundo Mistério* e as histórias da maneira que eram contadas no *Mitologia*.

Porém, tendo em vista que eu ainda teria que escrever o piloto, e que seria uma produção cara e demorada, vejo que levaria um tempo considerável para sair do papel, então resolvo escrever o roteiro com calma, para que fique bem construído e elaborado, visando ter um produto pronto para venda e conseguir produzir futuramente. Conversando muito com meu orientador, percebemos que uma narrativa antológica, envolvendo comédia, tragicomédia e drama seria mais eficiente para a série, do que um produto de cunho informativo. Esse tipo de narrativa me daria mais liberdade de criação, por trazer adaptações de histórias trágicas e temas mais complexos, já que meu foco é o público de +16. E com essa estrutura, acredito que seria mais eficiente para o mercado, podendo trazer mais oportunidades de distribuição.

Assim foi sendo nossas orientações. Pesquisas e mais pesquisas atrás de mitos para que fossem adaptados para o nosso cotidiano. Obtendo referências como *Orfeu Negro* (1959)<sup>13</sup>, de Marcel Camus, percebo que essas adaptações já estavam presentes em nossa realidade. Já havíamos feito adaptações mitológicas para um cotidiano brasileiro. *Gota d'Água* (1975), de Chico Buarque, é uma referência, agora literária, de como o mito pôde ser trazido para uma visão brasileira. Essas obras são exemplos que essa minha linha de raciocínio, de releitura, já foi pensada por grandes mentes do cinema brasileiro, e executadas

---

<sup>10</sup> Série: *Mundo Mistério* (2020), criada por Felipe Castanhari, dirigida por André Lefcadito, distribuída pela *Netflix*. Série brasileira que desmistifica a história e conceitos científicos de forma divertida e acessível, apresentada pelo *youtuber* Felipe Castanhari.

<sup>11</sup> *Netflix* é um serviço de streaming por assinatura de séries, filmes, documentários.

<sup>12</sup> *Mitologia* é uma série que faz parte do canal no *YouTube* Guilherme Analisa, onde é explicado sobre os mitos gregos de forma descontraída.

<sup>13</sup> Filme: *Orfeu Negro* (1959), Marcel Camus, Dispat Films, Gemma Cinematografica, Tupan Filmes. Obra franco-italo-brasileira que reimagina o mito grego de Orfeu e Eurídice no contexto do carnaval do Rio de Janeiro.

com maestria pois Orfeu Negro, apesar de ser classificado como uma obra ítalo-franco-brasileira, foi o primeiro filme a ganhar o Oscar de melhor filme internacional.

Outra obra mais recente que também foi adaptada é Os 12 Trabalhos (2006)<sup>14</sup>, de Ricardo Elias, que conta a história dos doze trabalhos de Herácles (ou Hércules). E com base nessas inspirações, opto por adaptar o mito do voo de Ícaro, que narra a história Ícaro, filho de Dédalo, que recebeu asas de cera para escapar do labirinto. Desobedecendo às instruções do pai, voou alto demais, perto do sol. O calor solar derrete a cera, e Ícaro cai no mar, encontrando seu trágico fim. A escolha desse mito vem por conta de sua ambição desmedida e a desobediência. Ícaro consegue o que quer mas, a partir do momento que isso se torna acessível, ele abusa da situação, o que a acaba levando-o ao seu declínio. Isso acontece muito nos dias de hoje, principalmente em casos de que a pessoa, por não ter nada, busca incansavelmente uma forma de conseguir o que deseja - geralmente poder - e depois que consegue fica cega pelo desejo de querer mais e mais, por exemplo.

A crença para o ser humano foi e é uma das formas principais na busca de respostas às suas dúvidas. É na crença que o homem começa a desenvolver os seus ideais, sua moral, sua ética, difere certo e errado, e designa seus conhecimentos. A crença é um dos principais fatores para o mito, pois é nela que o ser humano estabelece as suas explicações e verdades que estão presentes no mito. O mito existe para explicar a realidade. Segundo Eliade (1963, p.9),

[...] o mito é considerado uma história sagrada e, portanto, uma "história verdadeira", porque sempre se refere a realidades. O mito cosmogônico é "verdadeiro" porque a existência do Mundo aí está para prová-lo; o mito da origem da morte é igualmente "verdadeiro" porque é provado pela mortalidade do homem, e assim por diante.

Através de simbologias e arquétipos, o mito consegue transmitir ideias de um determinado grupo. Podemos dizer que o mito está a serviço da humanidade, pois pode acontecer em qualquer cultura. Seja um mito grego, nórdico ou brasileiro, todos eles vão ter algo em comum, seja concepção de mundo, reflexão de valores ou transmissão cultural. Isso acaba tornando o mito atemporal. Apesar de formulados a milhares de anos atrás, conseguimos facilmente encontrar personagens mitológicos presentes no nosso dia a dia. Uma história que conta a guerra de dois povos por conta de um rapto de uma mulher (Troia) poderia ser adaptada para uma guerra de facções, que acontece após o sequestro da mulher do

---

<sup>14</sup> Filme: Os 12 Trabalhos (2006), Ricardo Elias. Obra brasileira que acompanha Hércules, um motoboy de 18 anos que precisa realizar doze entregas em São Paulo.

traficante. Veja que as eras são diferentes, os artifícios usados são diferentes, mas a temática central (Guerra gerada após um rapto/sequestro) é mantida.

Em um trecho da tese de doutorado de Cabral (2021, p. 136), ela ressalta nossa condição de artista, lembrando da importância do nosso acesso com várias áreas da arte, “A multidisciplinaridade também é uma constante na definição do trabalho de roteirista. Quando envolvido com arte, o roteirista toma para si a condição de ‘artista’. [...]”

Trazendo isso, o roteirista tem um trabalho fundamental dentro do audiovisual brasileiro, sendo um deles a valorização do nosso território, e ter conhecimento de várias áreas é um fator agregador importante. Porém, ressaltado mais a frente por Cabral, do ponto de vista de mercado geral, essa busca pela arte é desvalorizada.

O conceito de arte é sempre desprovido de um intuito mercadológico, de um fim específico, de modo que, quando o roteirista se assume como um artista – apesar do uso da palavra, propriamente, não ter surgido em nenhum momento pelos outros entrevistados –, o campo dele muda [...] (Cabral, 2021, p. 136).

“Ícaro - Do nada ao nada” é o meu piloto da série “Além do Santuário”, que busca trazer por meio da tragicomédia uma visão do mito de Ícaro de forma clara e adaptada para o interior baiano, sendo possível notar a essência do conto em nosso cotidiano, e mostrar que não são meras histórias, mas também formas de agir e pensar, de maneiras como nos comportamos, mostrar que não estamos distantes dos gregos, hinduístas, egípcios e nórdicos.

No primeiro capítulo deste memorial, denominado “O Roteiro e o campo audiovisual”, falo sobre a profissão do roteirista e a relevância do roteiro na cadeia de produção de audiovisual brasileiro; o gênero escolhido para ser explorado na série e no piloto; a temática que foi abordada no piloto; e a linguagem escolhida para ser adotada na série: uma narrativa seriada episódica antológica. No segundo capítulo, “O Processo de Criação”, explico sobre meu processo de criação e por que adoto uma estratégia metodológica similar a de um longa metragem; as estratégias de composição de efeitos dramáticos e emocionais; e comparações das dinâmicas de elaboração (conflito, enredo, intriga, personagem e diálogo) adotadas do roteiro do piloto.

Nas Considerações Finais, resalto que este piloto ainda é o primeiro tratamento e que há uma necessidade de aprimorar e desenvolvimento do roteiro e bíblia de série para o lançamento no mercado, e como este projeto serve de contribuição para o curso de Cinema e Audiovisual e a instituição acadêmica, servindo de referência para outros discentes que desejam a graduação voltada para narrativas seriadas, contribuindo de forma que aumente ainda mais a visibilidade, mostrando que é possível e que caminhos já foram traçados. Após

isso estão minhas referências bibliográficas e referências online. E por fim estão os apêndices, que são todas as etapas do processo de criação.

## 1 O ROTEIRO E O CAMPO AUDIOVISUAL

### 1.1 A PROFISSÃO E A OBRA NA CADEIA DE PRODUÇÃO

A função do roteiro dentro da cadeia produtiva é fundamental para que projetos tomem forma, pois é com ele que vamos nos estruturar diante da história a ser contada com descrição de cenas, diálogos e ações das personagens. O roteiro é a alma do filme por esquematizar tudo previamente antes da produção, tudo tem que estar bem desenvolvido e explicado no roteiro para que haja o mínimo de dúvidas durante a execução do filme.

É através dele que os produtores conseguem uma previsão do que vai ser um filme, quais os investimentos necessários, e se vale a pena aprovar sua realização e planejar sua execução (Ceará, 2012, p. 11).

Entretanto, escrever um bom roteiro não é uma tarefa simples, requer vasto conhecimento nas áreas da dramaturgia e da literatura. Utilizando-se delas você irá conseguir elaborar uma progressão dramática cativante, desenvolver uma complexidade interessante para sua personagem e criar um universo único. Através da dramaturgia que traçamos o caminho para uma história, seja ela um roteiro ou peça teatral, que cativa o público.

De origem grega, a palavra “dramaturgia” significa escrever um drama, drama que por sua vez significa texto que pode ser encenado. Assim, podemos dizer que o termo dramaturgia significa a arte de escrever textos para serem encenados. Isso já observado por Aristóteles, Horácio e Longino em *A Poética* (1995), onde ele estabelece “regras” para que sejam adotadas, sendo chamados posteriormente de “dramas aristotélicos”.

Aristóteles, Horácio e Longino (1995) também observava um dos conceitos das narrativas clássicas como os 3 atos (início, meio e fim), o que está presente durante a série. Nesse sentido argumenta que

A tragédia é a imitação duma ação acabada e inteira, de alguma extensão, pois pode uma coisa ser inteira sem ter extensão. Inteiro é o que tem começo, meio e fim. Começo é aquilo que, de per si, não se segue necessariamente a outra coisa, mas após o quê, por natureza, existe ou se produz outra coisa; fim, pelo contrário, é aquilo que, de per si e por natureza, vem após outra coisa, que necessária, quer ordinariamente, mas após o quê não há nada mais; meio o que de si vem após outra coisa e após o quê outra coisa vem. As fábulas bem constituídas não devem começar num ponto ao acaso, nem acabar num ponto ao acaso, mas utilizar-se das fórmulas referidas (Aristóteles; Horácio; Longino. 1995. p. 26-27).

Esse instrumento artístico roteirizado, com um texto dramático bem construído, trazendo suas personagens a acontecimentos cruciais, é possível abordar temas sensíveis e de

extrema complexidade, acarretando comoção e reflexão no público. Daí a importância do roteirista, pois é ele quem é a força motriz da narrativa inicial. Ainda que, durante todo processo haja alterações, é o roteirista quem deve ser consultado para que não haja incoerência na mensagem a ser passada pelo filme/narrativa seriada, a fim de atingir a mensagem principal.

O papel do roteirista é mundialmente reconhecido e é fundamental em cadeias de produção - tanto que vemos isso desde sempre sendo valorizado em festivais como o de Cannes, o Oscar e o Festival Internacional de Cinema de Veneza, por exemplo - e começa agora a ganhar mais espaço no Brasil. Em mercados consolidados, roteiristas conseguem mais facilmente atingir essa prateleira de destaque por terem condições trabalhistas melhores, através de sindicatos e uma comunidade mais ativa em relação a busca de sua valorização, o que, no âmbito nacional, não se vê tanto por conta do mercado não necessariamente ser comandado ou direcionado apenas pelas políticas públicas, o que tem mudado bastante com os financiamentos de editais estaduais e regionais, trazendo consigo editais de desenvolvimento de roteiro e salas de roteiro, alcançando uma visibilidade maior para a área de escrita dentro do mercado audiovisual e cinematográfico.

Essa realidade é abordada por Giusti (2017) em matéria publicada no DOL - Diário Online, que verifica que

Com o aumento de editais para financiamento de projetos audiovisuais e de canais de TV paga com programação exclusiva, aumentou também a necessidade do roteirista no mercado. Junto com esse novo nicho, surgiram novos roteiristas atuando.

Nesse sentido, é possível perceber o mercado regional como um espaço interessantíssimo para nós roteiristas. É um ambiente que traz nossa devida valorização, dando visibilidade para nossa cultura e diversidade, tratando de nossas histórias, vivências e particularidades de maneira que irá cativar a público, por demonstrar que a vida interiorana também é arte e deve ser exposta assim como os grandes mercados como o eixo Rio-São Paulo, que recebem uma maior valorização em visibilidade por ser o centro comercial do mercado cinematográfico, como abordado por Mendes (2024, p.51)

De acordo com depoimento de Rex Schindler, eram muitas as barreiras encontradas para exibição dos filmes no mercado nacional. Essas dificuldades impossibilitavam o retorno financeiro para cobrir o capital investido e acabaram determinando a interrupção da produção baiana - situação que levou os cineastas baianos a buscarem condições de realização no eixo Rio-São Paulo.

Dito isso, a importância da descentralização do mercado cinematográfico no eixo sudeste do Brasil é de extrema importância para que novos destaques venham a ser exibidos, dando espaço aos novos artistas, incluindo roteiristas que, como dito anteriormente, acabam sendo os “cabeças” do projeto audiovisual, expondo vivências que irão emocionar, informar e provocar reflexão no público.

## 1.2 GÊNERO DRAMÁTICO E SUA APLICAÇÃO

Como o foco da série é abordar diversos mitos e suas reinterpretações, e por escolher o formato de antologia, opto por abordar e mesclar diversos gêneros, como comédia, narrativas sentimentais, tragédia, drama, enfatizando o cinema de gênero, para que pudesse ter mais versatilidade nas reinterpretações, podendo manter a essência mitológica, e trazer uma maior elaboração temática e emocional para a série. Segundo Cannito (2000, p. 77), “São os gêneros que estabelecem um acordo entre realizador e o público; e através desse acordo, uma relação estável e continuada é fixada.”.

A escolha do formato de antologia e de episódios episódios me permite explorar gêneros diferentes a cada episódio. Como gênero principal desse piloto, resolvi adotar a tragicomédia.

Tragicomédia, é basicamente um gênero que traz elementos da tragédia e da comédia. Considero a tragicomédia um gênero perfeito a ser explorado por poder explorar aspectos desses dois gêneros mencionados, estabelecendo uma dualidade de modos de agir e pensar, como dito por Rosa (2018, p. 30) “A tragicomédia, [...], estabelece o diálogo entre estas duas visões de mundo.”.

Para tratar de tragicomédia, tento trazer o que seria uma boa definição do que é comédia. Tendo origem na Grécia antiga, a comédia vem como uma sátira à política da época pelos poetas cômicos nos teatros, reafirmado por Frye (1957, p. 219) “A sátira é a ironia militante.”. O gênero comédia está muito presente no cotidiano brasileiro, é como se fizesse parte de nossa criação, pois está presente desde as chanchadas aos tempos atuais.

Gatti (2014, p. 62) diz “[...] O público brasileiro majoritariamente prefere as comédias, em suas várias modalidades. na seleção apontada, os filmes dramáticos representaram apenas 36,3% dos filmes listados. [...]”. Acredito que, em alguns casos, por tratar de temas mais cotidianos e simples, podem estabelecer uma conexão maior com o público, sendo considerada comédia uma sátira irônica à vida.

Ainda de acordo com Aristóteles, Horácio e Longino,

A comédia, [...], é imitação das pessoas inferiores; não, porém, com relação a todo vício, mas sim por ser o cômico uma espécie do feio. A comicidade, com efeito, é um defeito e uma feiura sem dor nem destruição; um exemplo óbvio é a máscara cômica, feia e contorcida, mas sem expressão de dor (Aristóteles; Horácio; Longino. 1995. p. 23-24).

A comédia teve destaque no cinema nacional e, de acordo com o que afirma Pereira (2014, p. 28)

A comédia tem sido quase que um sinônimo de sucesso comercial no cinema brasileiro. Ela vem proporcionando um elemento de identidade popular, bem como um riso que é ora autodenegador, denunciando nossa condição periférica, ora inclusivo. [...] talvez devêssemos considerar a comédia como o principal gênero cinematográfico brasileiro, [...].

Por sua vez, definição de tragédia grega vem de um gênero teatral antigo onde era caracterizado por ter peças sérias com finais infelizes. Essas peças buscavam provocar sentimentos parecidos como temor ou piedade em quem as assistia.

A tragicomédia utiliza dos fatores da comédia e da tragédia, podendo ser utilizado da sátira da comédia - trago através dos jogos de apostas que estão muito presentes hoje em dia - e dos finais infelizes e a provocação de piedade da tragédia - trago ao final do piloto quando Ícaro manda uma mensagem ao seu pai e logo em seguida é preso, com seu pai recebendo a notícia pela televisão.

É com a tragicomédia que exploro a complexidade da personagem principal por ele ser um homem extrovertido, cheio de amigos e querer fazer graça, sendo o centro das atenções, mas por conta de suas ações tomadas, por sua arrogância e ignorância, acaba acarretando seus momentos trágicos, trazendo mais veracidade para quem assiste.

O fato de eu ter uma série antológica, onde cada episódio é único e fecha em si mesmo, há a possibilidade de experimentar gêneros variados, podendo assim, atingir diversos públicos. Um grande exemplo disso seria *Black Mirror* (2011-Presente)<sup>15</sup>, uma série antológica que tem como base a ficção científica, e que em cada episódio trata de um tema diferente podendo se apossar de um gênero diferente a cada episódio.

### 1.3 TEMÁTICAS ABORDADAS

---

<sup>15</sup> Série: Black Mirror (2011-Presente). Produtores executivos: Charlie Brooker e Annabel Jones. Contém vários diretores. Distribuída pela Netflix. Série antológica que explora um futuro próximo distópico, de formas sombrias, impactando profundamente a sociedade e a natureza humana.

No piloto desse trabalho são apresentadas temáticas como a ambição humana, a desobediência, o orgulho e a imprudência, que são exploradas por Ícaro quando surge o desejo de sair do labirinto e seu pai, Dédalo, lhe forja asas de cera para voar para fora do labirinto, mas com o conselho de que não voe tão perto do sol para que suas asas não derretam e, não dando ouvidos ao pai, Ícaro acaba voando próximo demais do sol, derretendo suas asas e fazendo com que caia de uma altura muito grande, levando-o a morte.

Falar sobre mitos sempre foi algo que me despertou muito interesse, mas com esse trabalho eu consegui atingir o nível também de reflexão, e não só de fascínio. O interessante aqui foi estudar o mito e aprofundar em suas questões abordadas, explorar o por que dele ser interessante antes, na época em que se passa, e o porquê de também ser interessante agora. Souza (2013, p. 167) diz:

“Pode ser que tal mito surgiu pelo fato de o voo ser algo muito sublime e inexplicável aos olhos humanos, fugindo ao seu entendimento, então, criou-se uma história, como ocorre com vários mitos.”, é do ser humano buscar respostas e meios para compreender a vida em tudo o que vê, e podemos dizer que esse mito busca falar sobre o desejo enorme de alcançar algo de grande importância. Essa ambição de Ícaro pode ser interpretada como o desejo humano de superar barreiras e “alcançar o céu”.

Pode-se dizer que o voo de Ícaro significaria essa liberdade, atingindo um patamar inalcançável, quase divino, estando livre para alcançar lugares que só alguém importante atingiria, e é isso que eu trago para meu piloto.

O Ícaro de “Além do Santuário” é um rapaz de personalidade forte e nada tira seu foco, isso pode ser equiparado com o original quando no mito seu sonho era voar e atingir o céu, mesmo com os avisos de seu pai. O Ícaro do piloto deseja muito vencer na vida, e é capaz de fazer qualquer coisa para isso, quer ser muito rico e ter uma cobertura no maior prédio da cidade. Comparando esses fatores, podemos ver claramente os aspectos originais do mito empregados no piloto, a imprudência da personagem de querer fazer qualquer coisa que leve-o ao sucesso; o desejo de ter uma cobertura, o ponto mais alto do prédio - fisicamente e financeiramente falando - pode ser igualado ao voar da personagem no mito, quando atinge o seu desejo emocional e físico, chegou ao seu limite; o orgulho da personagem do piloto, exalando ignorância por, atingir um lugar de ter uma renda muito alta, sendo alguém importante midiaticamente, acha que é o “dono do mundo”, podendo ser comparado com um deus; e a desobediência de Ícaro para com Dédalo que, tanto no original quanto no piloto, após vários avisos para que ele tomasse cuidado com onde ele estava indo, Ícaro ignora totalmente os conselhos do pai, o que acaba acarretando em sua queda, no mito sua morte e no piloto a sua prisão, sendo a sua morte social.

A partir dos mitos, tento trazer uma releitura, à luz da contemporaneidade, humanizando as personagens.

É o caso da releitura que faço de Ícaro, um homem que deseja ser rico, gosta de sair, desobedece o pai, um ser comum na nossa atualidade que, por uma série de deslizes de imprudência e orgulho, acaba tomando decisões que transformam seu futuro. Isso está presente o tempo todo na nossa atualidade, pois, existe um fenômeno que vem acontecendo, principalmente nesses últimos anos, de jogos serem explorados digitalmente, em que as casas de apostas, as famosas “bets” e “jogos do tigrinho” tomaram conta das redes sociais. E em todas as cidades, por mais interioranas que sejam, há um influenciador que divulga esse tipo de “entretenimento”, fazendo com que, grande parte do público afetado, geralmente a população pobre, perca parte de sua renda apostando, acarretando no vício. O mito Ícaro está sendo relido a partir de alguns elementos da contemporaneidade que acontecem cada vez mais em diversas localidades, seja nas capitais ou seja nos interiores, que é o desejo das pessoas de enriquecer facilmente e assim alcançarem um maior nível social. Na atualidade são diversos casos de pessoas envolvidas com jogos de azar na esperança de mudança de vida.

Inclusive um caso recente, aqui na cidade de Vitória da Conquista - BA, ocorreu quase da mesma maneira, um influenciador ser investigado e preso por divulgar jogo de apostas. De acordo com matéria do portal G1 (2025)

Um influenciador digital foi preso nesta terça-feira (1º), em Vitória da Conquista, no sudoeste do estado, por suspeito de estelionato. Ele é apontado como divulgador de cassino virtual nas redes sociais, em plataformas ilegais de jogos online.

O roteiro já estava em fase de desenvolvimento quando o acontecido do influenciador Igor Moura veio à tona. Esse fator serviu para mostrar que a vida pode imitar a ficção, e que podemos ter releituras brasileiras, em nossa atualidade, de mitos de outras culturas.

A *Netflix* foi uma das minhas grandes inspirações por conta de duas produções, *Black Mirror* e *KAOS*<sup>16</sup>. *Black Mirror* pelo modelo antológico e episódico, e *KAOS* por ser similar a minha proposta de reler os mitos. Já existem várias críticas feitas a respeito da atualidade sendo representada em obras, como em *KAOS*. Conforme expõe Zuliani (2024)

Embora mantenham a aura de entidades mitológicas, os deuses de Kaos são versões escrachadas de si mesmos. Zeus (Jeff Goldblum) ostenta um agasalho esportivo bordado com raios; Poseidon (Cliff Curtis) desfila de sunga colorida em seu iate no meio do Mediterrâneo, quase sempre acompanhado pela esposa de Zeus, Hera (Janet McTeer), em versão divina de uma das protagonistas de *Desperate Housewives*. O

---

<sup>16</sup> Série: *KAOS* (2024). Criado por Charlie Covell. Dirigido por Georgi Banks-Davies Distribuída pela Netflix. Série de comédia sombria que reimagina a mitologia grega na atualidade, com os deuses do Olimpo se vendo ameaçados por um Zeus inseguro.

que permanece são seus egos inflados e disputas internas pelo poder, o que, como diz o próprio título da série, pode levar o caos total ao mundo.

*KAOS* traz essa contemporaneidade criando um novo universo de ficção, o que no meu caso, trago para um universo mais real, vide os casos que estão acontecendo recentemente.

#### 1.4 O EXERCÍCIO DA LINGUAGEM

Como o foco da série é abordar diversos mitos e suas reinterpretações, optei pela linguagem narrativa seriada de forma antológica. Os capítulos são episódicos por me darem mais liberdade no desenvolvimento do gênero adotado, e podendo escolher um mito por episódio, o que também pode ser propício para experimentar outras possibilidades de composição de narrativa para além da narrativa clássica.

Podemos definir narrativas seriadas, segundo Teixeira (2020, p. 11), como “as histórias terminam junto com cada parte, ou se continuam por múltiplas partes.” Nesse caso, a série “Além do Santuário” têm seus episódios traçados de forma antológica, o que pode-se referir a “terminam junto com cada parte”, fazendo com que cada episódio seja fechado nele mesmo, sem continuação em múltiplas partes.

Antologia, do grego, é uma coleção de trabalhos notáveis por um motivo específico, que nesse caso, é o conjunto da série, trazendo vários gêneros por episódio e várias temáticas abordadas por eles. Uma das obras de sucesso brasileira é a série (Des)Encontros<sup>17</sup>, que conta a história de casais na casa dos vinte e poucos anos, em seus encontros e desencontros, são histórias distintas que seguem a busca pelo amor; *As Cariocas*<sup>18</sup> é outra obra que também teve bastante sucesso, conta a história de dez diferentes mulheres, cada uma residente em um bairro do Rio de Janeiro. E a série de mais popularidade no tema de antologia presente é *Black Mirror* da *Netflix*, que aborda temas presentes na atualidade através da tecnologia, de uma maneira mais sombria. Antigamente esse tipo de obra era negligenciada, mas essas obras mencionadas conseguiram atingir grande notoriedade no mercado audiovisual, agregando grande valor para esse tipo de narrativa.

A narrativa episódica adotada é a interativa, explicada por Teixeira (2020, p. 14) como “O regime iterativo é aquele em que as tramas não continuam nas próximas partes e não

---

<sup>17</sup> Série: (Des)Encontros (2014) foi produzida pela Chocolate Filmes e também pela Sony Pictures Television. Dirigido por Rodrigo Bernardo e Isabel Valiante. Série brasileira antológica que explora as complexidades dos relacionamentos amorosos de jovens adultos na casa dos vinte e poucos anos.

<sup>18</sup> Tele Série: *As Cariocas* (2010) foi criado por Euclides Marinho, dirigido por Daniel Filho, Amora Mautner e Cris D'Amato, e produzido pela Rede Globo. Série brasileira que retrata a vida e os dilemas de dez mulheres distintas, cada uma moradora de um bairro diferente do Rio de Janeiro.

deixam consequências para elas.”. Cada episódio de “Além do Santuário” é completo por si só, ele começa e termina nele, apesar de passarem no mesmo universo, é apresentando aquela trama por episódio e se fecha nele. Isso pode ser caracterizado como circular, como o próprio Teixeira (2020, p. 14) diz mais a frente:

“Circular”, nesse caso, quer dizer que cada parte (episódio) resolve todos os conflitos e retorna aquele mundo ao estado original, preparando-o para que o próximo segmento possa se iniciar.

Nesse piloto faço o uso da linguagem clássica aristotélica, explorando o começo meio e fim, sendo o começo quando Ícaro está descobrindo o jogo e começa a desfrutar dos bônus que é concebido e mostrando a suas amizades, o meio quando ele já tem ciência de como funciona o jogo e começa a divulgar a plataforma para conseguir mais dinheiro e mais influencia, o que acaba o tornando ignorante, fazendo com que perca a confiança do pai e de algumas amizades, e o fim quando ele é descoberto pela Polícia Federal e começa sua busca no prédio, acarretando em sua captura e prisão.

## 2 O PROCESSO DE CRIAÇÃO

### 2.1 AS POSSIBILIDADES METODOLÓGICAS

Para a elaboração deste trabalho de conclusão de curso foram realizadas pesquisas sobre mitologia e seus mitos, separados numa macroescaleta<sup>19</sup> e depois selecionando o piloto, com o objetivo do desenvolvimento de uma narrativa seriada: um piloto de série. A idealização do projeto estava parcialmente pronta, mas com outro método de elaboração. Seria um programa de variedades em que o apresentador contaria sobre os mitos, com personagens e animações aparecendo para explicá-los, assim como na série *Mundo Misterio* (2020), da *Netflix*.

Na estruturalização da série, que teria 5 episódios de 25 minutos, o apresentador introduziria o mito do dia e o resumiria brevemente (cerca de 5 minutos). Essa parte servirá para quem não conhece a história e para quem já conhece fazer analogias. Logo após, um personagem introduz a releitura/adaptação contemporânea, esta é a parte central e mais longa do episódio. A filosofia por trás da criação dos episódios é que o mito precisa estar a nosso favor, ela está disponível para ser reinterpretada, ressignificada para encontrarmos sentidos para o cotidiano e a vida atual. Não fico preso ao mito original, uso dele como base para escrever, trazendo-o para a nossa realidade. O grande diferencial do programa é usar da história do mito, para assimilar a cultura brasileira e discutir como lidar com suas questões no dia a dia.

A ideia inicial seria realização da produção desse piloto, uma obra filmada que me deixaria mais à frente no mercado. Porém, sem recursos e a falta do roteiro concreto, poderia comprometer a qualidade do episódio. Esse levantamento de dados me fez parar para refletir e “voltar algumas casas”, reconfigurando meus planejamentos para o desenvolvimento aprimorado do roteiro.

Antes de começar toda pesquisa, houveram discussões com o orientador para escolher qual seria a melhor abordagem, pesquisar quais os mitos seriam selecionados para fazer a macroescaleta e referências sobre os mitos no audiovisual brasileiro e mundial.

Primeiramente, por se tratar de uma narrativa seriada, desenvolvi a macroescaleta, que é um dispositivo de venda voltado para a organização dos episódios, definindo o piloto, os episódios de importância para a narrativa, o que vem a acontecer no meio da série e o episódio de conclusão. Conforme Silva (2020, p. 24)

---

<sup>19</sup> Disponível no apêndice A.

Trata-se da mesma lógica de ordenação de uma escaleta, mas em proporção maior e voltada para obras que tenham um número elevado de episódios ou capítulos. [...] a macroescaleta é um modo de pensar a distribuição narrativa, considerando os efeitos que isso causa na estrutura como um todo.

A utilização da mesma surge no intuito de organizar a estrutura da série e definir os mitos de cada episódio, sendo paralelo ao processo de criação que adotei. É uma ferramenta interessante e necessária para narrativas que vão ter muitos episódios, como uma novela, mas quis adotar esse método de criação por ter aprendido nas aulas de Argumento e Roteiro, mesmo sabendo que a sua narrativa teriam poucos episódios

Paralelo a isso vou desenvolvendo a bíblia de série que, segundo Silva (2021, p. 7),

[...] a bíblia também serve para que o criador/roteirista ordene o seu processo criativo. Trata-se de um exercício de organização do pensamento e da criatividade, compondo um material que serve não apenas para a fundamentação dos roteiros, mas também como testamento do universo criativo do autor. O processo de elaboração de uma bíblia de série é pontuado por escolhas, destacando o que parece ser mais relevante entre suas concepções, além de compor um mostruário de suas referências e os encaminhamentos para o enredo e para as estratégias de composição da intriga. [...]

É na bíblia em que o imaginário estético da série é estabelecido. Nela é onde organizo todas as ideias da série, trazendo pontos principais como a *logline* e o conceito. A Bíblia é um documento que consolida o universo da série, personagens, arcos futuros e diretrizes para manter a coerência ao longo de múltiplos episódios, indo além da estrutura dos episódios individuais.

A *logline* é onde apresento a essência da série, é onde vou mostrar ao público do que se trata a história apresentada, com dito por Silva (2021, p. 15), “síntese da história principal em uma frase de até três linhas. A *logline* informa a ideia central da obra, sua essência.”. E o conceito é onde descrevo toda ideia da série, expondo como por exemplo o enredo, a previsão de número de episódios e minutagem, ditos em Silva (2021, p. 15)

Conceito da série: descrição do tema e da motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, universo da trama (suas regras e leis que podem controlar as ações das personagens), previsão de arco e de final da temporada, previsão do número de episódios por temporada, duração dos episódios, referências mais importantes e inspiradoras no processo da criação.

Foram semanas buscando quais seriam os mitos, pois não queria algo que estivesse no imaginário comum, como mitos sobre Zeus, o labirinto do Minotauro, a Odisseia, etc. A priori escolhi o mito de Jasão e Medeia como o piloto, pois é um mito que já recebeu várias adaptações na literatura, no teatro e no cinema brasileiro. Mas, apesar de ser muito intensa e interessante, é uma história grande e cheia de reviravoltas, e eu não queria fragmentá-la para

não passar por cima de fatores importantes para a construção da obra. Depois dessa pesquisa, escolhi os meus episódios e decidi meu piloto. Escolhi o mito do voo de Ícaro, porque, por mais que seja um mito famoso, ainda não é um dos principais que faz as pessoas lembrarem de imediato. A escolha desse mito é por não ter visto nada parecido exclusivamente de Ícaro, selecionei para que eu pudesse explorá-lo de forma livre.

Mitos escolhidos e definido o piloto, o orientador pediu para que fizesse um resumo de cada mito, do começo ao fim, e que extraísse a essência<sup>20</sup> primeira de cada um. O objetivo era ter uma visão concisa do enredo principal de cada mito selecionado e qual é a essência, a mensagem fundamental, ou a lição que a história traz, envolvendo refletir sobre o tema central, o conflito principal, ou o aspecto psicológico que a história aborda. Ao fim deste resumo, foi pedido que eu fizesse uma sugestão do que seria o possível episódio, implantando a essência de cada mito.

A série segue um estilo de narrativa antológica, ou seja, mesmo estando sob a mesma temática mitológica grega, cada episódio é independente e não interfere no próximo. Sendo assim, há a necessidade de adotar e desenvolver o processo de criação tal qual como de um longa metragem, adotando os processos de desenvolvimento de *storyline*, perfil de personagem, sinopse, argumento, escaleta e abertura de cenas e elaboração dos diálogos.

Dito isso, há uma necessidade de criação de uma macroescaleta, *storyline*, da sinopse, argumento, construção de perfil das personagens, escaleta e, no meu caso por ser uma narrativa seriada, a bíblia de série. Apesar do processo de criação de uma série episódica, antológica, ser diferente de um longa-metragem, eu escolho aproximar a metodologia de escrita como é feita no cinema, pois para poder atingir as mesmas cargas dramáticas, a elaboração por etapas foi, para mim, o que tornou o processo criativo mais fluido.

Por minha série se tratar de uma narrativa antológica, cada episódio é único, ele se inicia e conclui no mesmo, sem necessitar de continuidade na obra, apesar de acontecerem no mesmo universo. Silva (2021, p. 10) aponta que a elaboração de uma *storyline*<sup>21</sup> normalmente é maior que uma linha, descrevendo que o esqueleto de um *storyline* deve seguir a seguinte estrutura: 1 - Algo acontece. 2 - Alguma coisa precisa ser feita. 3 - A resolução do que foi feito. Separando dessa forma, é possível notar a presença dos três atos, dando um início, desenvolvimento e resolução, um dos fatores da narrativa clássica adotadas para o piloto. Em Comparato (1995, p. 25), ele menciona a sinopse ser fundamental na descrição do caráter das

---

<sup>20</sup> Disponível no apêndice B.

<sup>21</sup> Disponível no apêndice C.

personagens principais. Por outras palavras, a sinopse<sup>22</sup> é o reino da personagem. É ela quem vai viver essa história, onde e quando a situamos. Diferente das sinopses que vemos de filmes sendo veiculadas por aí, a sinopse em roteiro tem como foco contar o arco principal e sua conclusão.

A sinopse é um desenvolvimento da *storyline* e pode-se dizer que é dela que origina-se o argumento pois, dito em Silva (2021, p. 11)

O argumento no cinema consiste na descrição (com os verbos no presente) do enredo em sua íntegra, com começo, meio e fim e na ordem de acontecimentos que se imagina quando a obra estiver pronta. Se o enredo não é linear (ou seja, se ele não segue a sequência de ordenação temporal de passado, presente e futuro), a escrita do argumento também não deve ser.

Parafraseando-o, o argumento fornece uma quantidade maior de detalhes de personagens, descrições de ações e ambientes.

A construção dos perfis<sup>23</sup> das personagens deve ser feita para que sejam estabelecidos pontos cruciais da mesma, sendo elas nome, idade, gênero, classe social, características físicas e psicológicas, qualidades, defeitos, sendo interessante que haja uma breve história da personagem por ajudar em seu processo de escrita. A personagem é a alma da história, ela precisa ser bem desenvolvida para que desperte emoção, seja ela boa ou ruim, e identificação no espectador. Escolho mostrar que Ícaro é ambicioso, às vezes carinhoso, rude, determinado, e ridículo para que haja uma complexidade criada diante a personagem, despertando identificação, comoção e pena no espectador. Ícaro é um homem branco, de 24 anos, classe média baixa, ambicioso, extrovertido e sociável. Sua vida é confortável, nunca lhe faltou nada, mas para ele isso ainda é pouco e pode fazer qualquer coisa para mudar de condição de vida. Cursa administração na esperança de comandar sua própria empresa. É baladeiro e ama gastar, adora compartilhar cada nova experiência nos stories do Instagram, vivendo a vida com intensidade máxima. Ícaro é um típico jovem da atualidade de 2025, que adora compartilhar tudo o que vive nas redes sociais, documentando sua vida e construindo sua imagem.

Já Dédalo, seu pai, é um homem aposentado, que ama sua família. É pai solteiro e um bom conselheiro. Atencioso, compreensivo e bem-humorado. Essas características são trazidas para demonstrar um pai carinhoso, na função de trazer o espectador para perto de Dédalo, despertando uma compreensão na discussão dele com o filho.

---

<sup>22</sup> Disponível no apêndice D.

<sup>23</sup> Disponível no apêndice E.

E também a presença de Clitemnestra, uma mulher recém-aprovada no concurso da Polícia Federal. Ela é meiga, porém rígida quando necessita e não abaixa a cabeça para ninguém. Essa personagem desenvolve um lance amoroso com Ícaro, mas com o decorrer dos acontecimentos, ele acaba demonstrando ser um homem agressivo e machista. A presença dela é importante para mostrar sua potência, ridicularizando Ícaro e mais a frente prendendo-o.

Esse desejo hoje em dia de vir expor a vida nas redes sociais é resultado da cultura dos influenciadores digitais, que muitas vezes o reconhecimento online é traduzido em sucesso, sendo uma forma “mais fácil” de ser bem-sucedido. O amor por gastar também é algo muito presente na realidade dos jovens atualmente, podendo ser um resultado de ansiedade coletiva. Esse fascínio por compras pode demonstrar uma superficialidade nos sentimentos dos jovens, onde adquirir e mostrar, principalmente nas redes sociais, é um sinônimo de riqueza, popularidade e ascensão social. Isso tudo é refletido em Ícaro quando ele, assim que consegue faturar muito, começa a gastar sem se preocupar e postar tudo o que está acontecendo em sua vida, querendo demonstrar para seu público que ele ascendeu socialmente, que não é mais um qualquer e sim um influenciador dos grandes. A ideia com Ícaro era atingir um nível de influenciador muito conhecido que já divulgaram/ainda divulgam casas de apostas, como Carlinhos Maia ou a Virgínia, que recentemente foi levada a júri para depor na CPI das Apostas.

Após construir o argumento<sup>24</sup>, seguimos para a escaleta<sup>25</sup>, que é um processo de organização para o desenvolvimento da história. Depois de detalhar tudo no argumento, a escaleta vai servir de esqueleto para o roteiro, com todos os acontecimentos, descrição de cena, definindo se ela é interna ou externa, descrição das ações das personagens, mas sem os diálogos, montando de forma cronológica e dando sentido para o roteiro. Escaletas feitas, seguimos para os diálogos e a conclusão do roteiro.

Após montar todo esse processos de criação e pesquisa que, passa além de ser apenas sobre mitologia, mas também uma pesquisa sobre o que já foi feito no cinema brasileiro, no quesito de adaptações, e no que eu poderia utilizar a partir dessas interpretações anteriores a minha, fui notando que tornava-se mais interessante o episódio completo ser o desenvolvimento da adaptação (principalmente depois de ter assistido a série *KAOS* da *Netflix*), removendo a parte expositiva, pois poderia se tornar um produto com uma circulação maior. Então resolvi estender o tempo do episódio a 45 minutos, deixando ele mais completo

---

<sup>24</sup> Disponível no apêndice F.

<sup>25</sup> Disponível no apêndice G.

em relação ao universo em que se passa a história e desenvolver melhor as motivações e os conflitos internos da protagonista (dela mesma e com as personagens secundárias).

Reestruturo algumas ideias e chego na história principal. Foram vários ajustes até atingir o enredo principal da história, com as personagens secundárias desenvolvidas, espaços ambientados no interior baiano, dialetos regionais estabelecidos.

## 2.2 APLICAÇÕES DOS FUNDAMENTOS DA DRAMATURGIA

Para que uma narrativa cativa verdadeiramente e sustente o interesse do espectador, é notável a construção de elementos cuidadosamente elaborados, como o conflito, o enredo e a intriga, a personagem e o diálogo. Dentre esses elementos, o conflito surge como o pilar fundamental, pois é a partir dele que a trama ganha impulso, progredindo e desdobrando as ações dramáticas essenciais ao desenvolvimento da história. Field (2001, p. 15) diz “Todo drama é conflito. Sem conflito não há personagem; sem personagem, não há ação; sem ação, não há história; e sem história, não há roteiro”. Sendo assim, um conflito bem desenvolvido para seu roteiro é essencial para o desenrolar da história.

Segundo Berton, Pereira, Oliveira (2019, p. 277), o conflito é definido como “a tensão produzida pela presença simultânea de vontades contraditórias, ele constitui a essência do drama e é caracterizado pelo choque de interesses”. Essa tensão existe quando as vontades da personagem (desejos, objetivos, necessidades) entram em conflito, no caso de Ícaro ele deseja ser reconhecido, ter muito dinheiro e prover para a família, mas o jeito que ele tenta buscar essa fama e o dinheiro, por mais que seja de uma maneira legal, lesiona várias pessoas e seus relacionamentos, de amigos e familiares. Ao decorrer da trama ele se depara com conflitos menores, como um encontro, em que queria muito conhecer a garota, que dá errado, ou as perdas no aplicativo de apostas. Esses pequenos conflitos se tornam um agregador na trama, pois, como Field (2001, p. 25) esclarece, “é responsabilidade do escritor gerar conflito suficiente para manter o público, ou o leitor, interessado”.

Definindo o conflito, partimos para o enredo que se refere à sucessão de fatos executados pela personagem em um tempo específico, é muito comum também o uso do termo trama. Posso definir o enredo desse piloto como: Ícaro descobre um jogo de apostas que o faz ganhar muito dinheiro. Na busca de obter mais dinheiro ele escala isso e compartilha com várias pessoas, fazendo com que elas percam muito dinheiro. Após um tempo, Ícaro é preso pela Polícia Federal por estelionato. O enredo então fica definido como a

história que Ícaro perpassa - a sua desilusão amorosa, as brigas, as apostas - até se concluir na prisão.

Já a intriga, é como isso tudo é apresentado ao público. Conforme Silva esclarece (2018, p. 223 *apud* Nunes, 2021, p. 11),

Paul Ricoeur (2010) defende a noção de intriga para traduzir o termo mito (mythos) da Poética aristotélica. A intriga seria, com base em sua leitura do texto de Aristóteles, um agenciamento de fatos ou acontecimentos em um sistema coerente; efetuando uma operação de configuração que transforma a sucessão dos acontecimentos em um todo significativo. Nessa medida, a intriga não está no agrupamento de ações pura e simplesmente, mas sim, na manobra, na manipulação dessas ações, na eleição de uma ordem que posiciona os fatos e assim lhes dá coerência. Essa orquestração produz uma unidade que deve ter um sentido

Em “Ícaro - Do nada ao nada” o espectador segue uma história linear e cronológica. A escolha da narrativa clássica foi optada por trazer uma gradação nos acontecimentos até o ápice deles, de uma base até seu máximo e por fim trazendo sua queda, como se fosse o voo de Ícaro. A construção linear foi feita para mostrar ao espectador que o protagonista começa de baixo, ele vai crescendo e alcançando suas conquistas e emoções até chegar no topo, onde ele acha que está seguro, mas logo em seguida vem sua queda.

A narrativa linear e cronológica se dá ao fato dos acontecimentos serem apresentados em uma ordem que são as viradas de emoções da personagem. Durante o episódio, vemos o começo de um possível relacionamento de Ícaro com Clitemnestra, a descoberta do jogo de apostas, sua vida simples, vemos também o seu tratamento com Dédalo, o relacionamento com seus amigos, o suposto abandono de Clitemnestra, os sermões de seu pai e amigos, a ascensão de Ícaro e logo em seguida sua queda. Tudo isso é colocado na seguinte ordem para mostrar o encanto de Ícaro por Clitemnestra, que mais a frente se torna uma desilusão amorosa e a vingança de Clitemnestra; O relacionamento de Ícaro com o pai, que era o seu elo mais forte, sendo rompido pela ganância; A relação com seus amigos que, após se mostrar orgulhoso e supérfluo - se importando apenas consigo mesmo - é quebrada; E todo o seu ganho em apostas e recomendações, é inútil no final, pois ele perde tudo o que construiu (as amizades, o amor, a família e todo seu patrimônio, social e monetário).

Porém, para que tudo isso aconteça com maestria, é necessário que haja personagens complexos, com cargas dramáticas fundamentais que vão ajudar durante todo processo de roteirização. A definição de personagem, parafraseando Silva (2021, p. 8), é o guia para o espectador, pois é por meio dele que é desenvolvida uma identificação e a empatia com o público para maior envolvimento com a obra. Assim, “[...] sem a personagem não existiria ficção[...].” Silva (2021, p. 8). A necessidade da personagem deve ser clara, e no caso de Ícaro

(personagem principal) ele quer ser muito rico e reconhecido, e é através dos obstáculos encarados por ele até conseguir seus objetivos que a história é impulsionada à sua resolução. Ícaro é jovem e ambicioso, gosta de ser o centro das atenções, é a definição de personagem principal. Tratando-se de personagens secundárias e antagonistas, busquei trazer as personagens secundárias como apoio de Ícaro, para poder contrastar das antagonistas. Pátroclo, Peleu e Selene entram como secundários, sendo Pátroclo o melhor amigo de Ícaro, Peleu e Selene apoiando Ícaro em tudo, mesmo eles sabendo que as ações de Ícaro são duvidosas. Dédalo, Clitemnestra e Ísis os antagonistas. Dédalo como o pai, que quer sempre o melhor para o filho, ele vem trazendo proteção e instrução, tentando guiar o filho para longe de seu declínio. Clitemnestra como uma desilusão amorosa que, por falta de comunicação, eles se desentendem e brigam, o que vai resultar no final da história, com ela se vingando das ofensas dele. Ísis como a amiga que tenta avisar desde cedo, que o caminho em que Ícaro estava percorrendo não era o melhor e que lá na frente ele lidaria com o fracasso.

Um ponto importantíssimo e crucial para o bom desenvolvimento dos tópicos acima é o diálogo. “O diálogo é a linguagem essencial do drama [...]”(Comparato, 1995, p. 234). Field (2001, p. 32) ainda esclarece que

O diálogo tem que comunicar informação ou os fatos da sua história para o público. Tem que mover a história para adiante. Tem que revelar o personagem. O diálogo deve revelar conflitos entre e dentro dos personagens, estados emocionais e reversões de personalidade dos personagens; o diálogo emana do personagem.

É por ele que a história é resolvida, tramas são traçadas, por ele onde capta parte da atenção do público, pois, um filme pode até não ter uma bela fotografia, mas se o diálogo não é bem desenvolvido, dificilmente despertará interesse no espectador. Através do tipo de diálogo utilizado no roteiro, foco na busca de identificação e valorização nos modos de fala da população do interior baiano. Os diálogos de “Ícaro - Do nada ao nada” foram pensados em como seriam executados a cada personagem, sendo com seus amigos em um tom mais leve, com falas mais curtas, quase entrecortadas, pois há uma intimidade entre eles. São falas trazidas para dar ritmo entre, focada na linguagem mais jovial.

Com seu pai, utilizo quase a mesma linguagem usada com os amigos, para poder demonstrar intimidade na relação de pai e filho. Porém, mais a frente na cena da briga dos dois, o diálogo utilizado é outro, pois Dédalo precisa se impor como autoridade, impor que ele não aprova o tipo de comportamento de Ícaro.

E com Clitemnestra é outro, no começo é um flerte, eles trocam mensagens na intenção de fazer com que um se apaixone pelo outro. Eles não possuem tanta intimidade, por

isso a curiosidade nos interesses de cada um. Mais a frente eles entram em uma briga em que Ícaro ofende profundamente Clitemnestra. Esse ponto é usado de pista para que no final, quando há o reencontro deles, mostre a autoridade dela sobre ele, em que ela foi ferida anteriormente e agora está dando o troco.

### 2.3 AS ESTRATÉGIAS DE PRODUÇÃO DOS EFEITOS DRAMÁTICOS

A função do roteirista não é representar a realidade de maneira verídica, ele se inspira a partir do real e transforma a situação com linguagens artísticas e narrativas. Assim, criar um roteiro vai além de representar a vida como ela é, e sim entender a essência dos fatores para poder empregar os efeitos dramáticos. Gomes (1996, p. 7) ressalta que isso se dá

Porque muito simplesmente o poeta não procura representar o real, devendo a ele ser fiel; representa o plausível. Não é seu ofício representar no sentido de rerepresentar um fato acontecido, mas no sentido de simular o que é possível. Como o possível se representa apenas tendo em vista a natureza ou essência dos eventos.

Cada gênero cinematográfico possui suas próprias estratégias de composição, o que ajudam o roteirista a alcançar os efeitos desejados no espectador. Gomes (1996, p. 9) diz “a poética estuda a produção [...] dos efeitos específicos de cada gênero de poesia sobre os seus fruidores.”. No meu caso, a melhor estratégia foi fazer com que o público se aproximasse das personagens e se identificassem com elas.

A narrativa precisa escalar progressivamente, mostrando o crescimento da situação ou do status da personagem. Nesse episódio, a ascensão de Ícaro é como o voo da personagem no mito, ele deseja muito algo, atinge o seu objetivo, mas isso não é suficiente, ele deseja mais, busca mais e mais, até atingir seu declínio. Porém, isso é construído durante toda a trama, são escolhas, fatores e acontecimentos que culminam para que Ícaro perca tudo.

Esse trecho de Gomes (1996, p. 13) aborda a caracterização das personagens trazendo o foco também para suas ações, o que busquei aplicar em Ícaro:

[...] a trama dos fatos é mais importante que os outros objetos pelos quais se dá a representação. A caracterização dos personagens é importante, mas o efeito trágico ou cômico não se obtém apenas pela construção psicológico-moral dos personagens, mas pelas ações que se realizam sobre e/ou pelos personagens caracterizados

“Ícaro - Do nada ao nada” é uma narrativa focada na tragicomédia - que é uma obra que traz elementos da tragédia e da comédia - principalmente nas formações de idioletos, o que seria novas formas de fala, focando nos maneirismos das falas. Com elas busco trazer a

identificação do linguajar baiano, na sua forma de se comunicar, através de gírias e maneiras de fala específicas do interior da Bahia.

22<sup>26</sup>. **EXT. TERMINAL DE ÔNIBUS - DIA**

Ícaro está no ponto à espera de outro ônibus e encontra Peleu.

**ÍCARO**

Oh, cabeça! Fala comigo, pega na mão do humilde.

**PELEU**

Atrasou também?

**ÍCARO**

Pô, vei, despertador esqueceu de me acordar, bota fé?!

**PELEU**

(ri)

To ligado, comigo também foi assim...  
Vai nesse?

**ÍCARO**

Um bó.

O ônibus chega e eles entram.

Esse trecho tirado do piloto retrata exatamente isso. A forma como a interação de Ícaro e Peleu foi abordada é específica de minha região (Jequié-BA), e escolhi essa forma de diálogo justamente para mostrar que, maneirismos regionais podem despertar interesse em quem consome. O uso de idioletos específicos está presente em várias comunidades, sendo elas em grupos de informática, cabeleireiros, mecânicos, e até em grupos de garotas (os) de programa, sendo utilizado esses códigos de linguagem para tratarem de coisas específicas.

Porém, o roteiro não se resume a apenas maneirismos de fala e gírias. Essa forma de escrita é um agregador para o modo como a história tem desenvolvido suas dramaticidades. As cenas de comédia podem se intensificar e ficar ainda mais cômicas através desse modo de fala e os dramas ou tragédias podem se tornar ainda mais tocantes por trazer um sentimento

---

<sup>26</sup> Esses trechos retirados do piloto estão sendo utilizados para elucidar sobre os pontos apontados durante os tópicos do memorial. Todo o roteiro é um trabalho elaborado pensando exatamente nas estratégias para o todo, em cada cena e em sua totalidade. São trechos ilustrativos, não significando que são os mais importantes, mas sim exemplos.

de realidade e proximidade das personagens para com o espectador. Gomes (1996, p. 9) diz que

Em cada gênero de representação ficcional dramática ou narrativa, deve o poeta buscar o efeito que lhe é próprio. Ou, dito de outra forma, cada gênero possui um efeito que lhe convém e que deve ser buscado pelo poeta prioritariamente sobre todos os outros efeitos possíveis.

Trazendo a fala de Gomes para “Ícaro - Do nada ao nada”, busquei trazer o espectador para perto das personagens criando uma afetividade de Ícaro com o pai, uma relação de amizade em que podem ser abertos e falar de tudo um com o outro, misturando esse efeito com a comédia, podendo haver duplo sentido na interação.

Ícaro<sup>27</sup> joga o celular no canto da cama e dá um sorriso de canto. Porta da cozinha bate.

Dédalo aparece na porta do quarto.

**DÉDALO**

Zorinho<sup>28</sup>, quem era essa aí?

**ÍCARO**

É uma mulher que eu to desenrolando de sair aí.

Dédalo dá um sorriso.

**DÉDALO**

É da faculdade?

**ÍCARO**

Não, a gente deu match.

**DÉDALO**

Match? Diabo é isso?

**ÍCARO**

Quando duas pessoas curtem o perfil um do outro, fica disponível para elas conversarem, ai chama de match.

**DÉDALO**

Ah, então antes não dá para

---

<sup>27</sup> Trecho retirado da cena 10 do piloto.

<sup>28</sup> Zorinho, apelido dado por Dédalo a Ícaro quando pequeno, é uma referência à minha família, pois era o apelido que meu avô deu a minha mãe, por ela estar sempre seguindo-o, assim como um besouro. Besouro, besourinho, Zorinho.

conversar, só se vocês tiverem  
interesse um no outro?

**ÍCARO**

Isso, zé.

Dédalo faz cara de que entendeu.

**DÉDALO**

Justo... E ela faz o que então?

**ÍCARO**

Ela acabou de passar no concurso.

**DÉDALO**

Porran... De que?

**ÍCARO**

Da polícia.

**DÉDALO**

Militar?

**ÍCARO**

FEDERAL.

**DÉDALO**

(entusiasmado)

Porra, ai é de resposta... Vacila com  
ela não, sacana, se não tu tá fudido  
(ri)

**ÍCARO**

Jamais.

(ri)

Ela é muito gente boa, muito  
bonita...

**DÉDALO**

(ri)

Ih já apaixonou

**ÍCARO**

Sai fora, zé.

Dédalo parado na porta, encara o corredor com um olhar vazio.  
Respira fundo e olha para Ícaro.

**DÉDALO**

Vai perguntar de sua vó não?

**ÍCARO**

Eai, como foi lá?

**DÉDALO**

Foi bom... Seus tios estavam lá também.

(pausa)

Sua vó perguntou de você... Ela sente sua falta.

**ÍCARO**

Sério? Ela tá bem?

**DÉDALO**

Tá melhorando, mas não tá lá essas coisas... Vai levar um tempo para ficar boa.

(pausa)

Era bom de você ir visitá-la.

**ÍCARO**

Tá, vou ver de ir lá essa semana.

**DÉDALO**

Sim, cabeça, já comeu?

Ícaro aponta para o prato.

**ÍCARO**

Aqui, acabei de comer.

**DÉDALO**

Beleza, eu vou deitar então. Vai levar isso para pia, menino... E aproveita e lava o restante da louça que tá lá.

**ÍCARO**

Tá bem, já tô indo.

**DÉDALO**

Demora não.

A criação de proximidade e amizade entre pai e filho é projetada para que o espectador se apegue aos jeitos dos dois, pois, de acordo com Gomes (1996, p. 9):

A poética, dito de outro modo, ocupa-se com a construção prévia, por arte, da recepção de uma determinada obra. Assim a obra é um mecanismo de acionamento de efeitos através das tentativas, eliminações e escolhas de que ela resulta.

A conversa entre Ícaro e Dédalos foi criada na intenção de despertar comicidade e

carinho no público. Isso é exposto quando Dédalo chama Ícaro pelo apelido - Zorinho - mostrando carinho pelo filho, e a comicidade vem quando o pai fala que Ícaro se apaixonou e logo após fazem um trocadilho de duplo sentido.

Essa construção de emoções foi desenvolvida para que lá na frente ela fosse corrompida quando Ícaro, tomado pela ganância, ambição e orgulho, se revolte com o pai, resultando em uma briga que faz ele se afastar do pai e dos amigos posteriormente. Aqui construo o diálogo na intenção de provocar no espectador uma revolta, achar Ícaro ridículo e, posteriormente, ter pena dele, por ver ele ser preso e ver essa construção de pai e filho ir embora. Deixo aqui o trecho em que Dédalo e Ícaro brigam.

#### 45. INT. CASA DE DÉDALO / COZINHA - TARDEZINHA

Ícaro com várias sacolas nos braços vê seu pai em pé perto da pia da cozinha tomando um café e com um olhar reflexivo.

**ÍCARO**

Qual foi zé, que passa?

**DÉDALO**

To indo na casa de sua vó.

**ÍCARO**

O que que houve?

**DÉDALO**

O quadro dela piorou, to indo ficar um tempo com ela.

(pausa)

Você vai? Já tem tempo que você foi lá.

Ícaro põe as sacolas no chão e olha com deboche para o pai.

**ÍCARO**

Eu não... Oh, meu pai, aceite, o caminho é esse.

**DÉDALO**

(estressado)

Isso é jeito de falar de sua avó?!

**ÍCARO**

A velha na beira do penhasco, querendo pular já, e o senhor cheio de coisinha... Ah para né, coisas da vida, é normal.

**DÉDALO**

(indignado)

Meu Zeus, onde foi que eu errei com esse moleque?

**ÍCARO**

Em lugar nenhum, eu sou é perfeito!

Dédalo com raiva aponta para Ícaro.

**DÉDALO**

É isso aí olha, essa sua arroganciazinha, essa tiração, o deboche, mais cedo até me comprar tentou

(pausa, olha Ícaro de cima a baixo)

Depois desse joguinho você ficou todo estragado, mal educado

(pausa)

To preocupado com você.

**ÍCARO**

Aaah por favor né. Eu to bancando essa casa , só tentei te agradar. Pago todas as contas, ponho tudo de bom para dentro dessa casa

(pausa, alto, sarcasmo)

Até banco seus parentes que me pedem dinheiro escondido. Esse povo nunca pensou em mim, mas eu to bancando eles e dando uma vida boa porque EU SOU BOM. Então, meu pai, acho que ninguém tem o poder de dar pitaco no que eu faço ou penso não.

**DÉDALO**

Mas ninguém nunca te pediu nada disso! Eu nunca te cobre nada, sempre te disse que fizesse seu curso, passasse nas matérias e da casa eu cuidava. A gente sempre conseguiu dar um jeito, você sabe disso!

**ÍCARO**

Caralho, vocês são muito ingratos mesmo

(ri)

Eu to dando tudo e mais um pouco de

mim e vocês não estão nem aí.

**DÉDALO**

Você acha que tá falando com quem?

(pausa)

Eu sou seu pai, rapaz. Me respeite!  
Não sou seus amiguinhos não, reveja  
suas ações.

**ÍCARO**

Que rever ações do que?

(respira fundo)

Vocês na verdade são um bando de  
invejosos! Agora que tem alguém na  
família que está bem de vida, agora  
que EU to voando vocês querem podar  
minhas asas!!

**DÉDALO**

Ninguém aqui quer te podar de nada.

(pausa)

Escuta: você está voando alto, mas  
tome cuidado. Quanto mais alto o voo,  
maior é a queda, e olha, se te  
acontecer algo não conte comigo. Essa  
é a última vez que te alerto.

**ÍCARO**

Aaah meu caralho, dando sermão hora  
dessa? Vai para merda em!

(respira)

Eu sei o que eu to fazendo beleza?!

Dédalo bebe o resto do seu café.

**DÉDALO**

Eu to indo lá, espero que lembre  
dela...

Dédalo pega as chaves e caminha em direção a porta.

**ÍCARO**

(Sarcástico)

Ta, ta, depois eu vejo.

Dédalo olha com decepção para Ícaro e fecha a porta da cozinha.

Ícaro empurra as cadeiras e sai da cozinha.

Vemos que anteriormente a relação entre pai e filho era bem diferente, ambos conversavam de maneira muito amigável e havia amor e cuidado vindo do pai, podemos ver

isso quando Dédalo pergunta a Ícaro se ele já tinha se alimentado e pede para que leve o prato para a pia e lave a louça. Já com Ícaro, via-se uma relação de amigo com o pai, por estar compartilhando sobre a menina com quem estava conversando, o que pode ser difícil para alguns jovens compartilhar a vida amorosa com os pais. Após Ícaro ganhar uma quantidade enorme de dinheiro com as apostas e as recomendações, ele desenvolve uma personalidade totalmente diferente, pois algumas pessoas, em suas redes sociais e no seu convívio, começam a cobrá-lo de estar ganhando esse dinheiro de uma forma imoral, se aproveitando da fragilidade das pessoas com jogos e apostas. Vendo que todos estão “contra” ele, Ícaro começa a tratá-los como inferiores, como se fosse um Deus por estar em uma condição privilegiada e eles não entenderem.

No caso do trecho mencionado anteriormente, a relação de pai e filho é abalada por conta da suposta superioridade de Ícaro. Por estar em boas condições financeiras, Ícaro começa a quitar as contas e sustentar a família, e com isso, acha que está no direito de tratar o pai e os amigos de qualquer jeito, sendo grosseiro e rude, porém, isso nunca foi requisitado por Dédalo, questionando o comportamento de Ícaro, acarretando em briga.

Todos esses acontecimentos foram construídos de forma cronológica, no sentido de que as ações precisavam ser elaboradas e escaladas para que pudesse despertar emoções no público. A forma como a relação de Ícaro e Dédalo foi montada é para fosse possível uma identificação do espectador com os afetos familiares das personagens. Espera-se que emoções como raiva (quando Ícaro briga com Clitemnestra), pena (Dédalo dando o último sermão em Ícaro na sua prisão) e a provocação de riso (quando Ícaro está com seus amigos ou quando está conversando com o pai) sejam despertadas no público.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da construção desse roteiro de um piloto de série, pude entender as várias maneiras de aprendizado, sejam elas por meio das pesquisas para a elaboração do roteiro e da idealização da série, ou pelos métodos de adquiridos pelos processos de criação, que me deram uma visão mais ampla de como atuar em outros tipos de roteiro, não somente os de comédia tragicômica.

Todo o processo de desenvolvimento deste roteiro, desde a ideia inicial de uma série expositiva, que surgiu durante a matéria de produção, até a consolidação da ideia de um material narrativo, foi muito revelador para mim. Poder descobrir e exercitar um novo jeito de abordar os mitos, que não fossem da maneira tradicional, e ver que isso já havia sido executado anteriormente foi uma descoberta importantíssima para mim.

Foi um ano de muito esforço e trabalho, com muitos exercícios e muitas revisões, que me possibilitaram abrir os olhos para uma nova forma de realização de roteiro, quantas vezes forem necessárias, conseguindo organizar minhas ideias para que pudesse pô-las em prática. Isso me deu confiança em relação ao meu futuro na carreira de roteirista, e me fez enxergar que, apesar da ansiedade, eu consigo traçar uma ideia e desenvolvê-la bem.

Entendo que, mesmo o roteiro sendo aprofundado, seja para narrativas seriadas ou para o cinema, ele nunca é um trabalho finalizado, por isso o chamamos de "tratamento", sendo um processo contínuo que não se encerra por agora. Houveram várias alterações, algumas ditas acima, como a ideia inicial do projeto, e outras relacionadas a algumas cenas e a maneira em que a história prosseguia. Assim, a primeira versão que elabore em um contexto universitário é apenas o ponto de partida.

Como roteirista, entendo que se faz necessária a constante adaptação do roteiro para as exigências do mercado, e que devemos desenvolver a habilidade de ajustar nosso trabalho e criar outras versões ou tratamentos. Por isso, pretendo a veiculação do roteiro e da bíblia de série em laboratórios e oficinas de desenvolvimento de roteiro, como o FRAPA<sup>29</sup>, o

---

<sup>29</sup> Fundado em 2013, O FRAPA (Festival de Roteiro Audiovisual de Porto Alegre) é o maior evento de roteiro de cinema e TV na América Latina, um ponto de encontro para roteiristas, produtores e profissionais do audiovisual. É um festival anual que promove a troca de experiências, aprimoramento profissional e a valorização do roteiro.

NordesteLAB<sup>30</sup>, BrLab<sup>31</sup>, Porto Iracema das Artes<sup>32</sup>, b\_arco<sup>33</sup>, a fim de um maior desenvolvimento do piloto e na criação dos próximos episódios. É através desses laboratórios e oficinas que terei retorno dos produtos apresentados que são essenciais para o mercado de venda da série. É através deles que poderei concluir a minha obra, recebendo retorno e aprimorando minha obra.

É importante a veiculação deste trabalho em mostras, laboratórios e oficinas de desenvolvimento com foco em saber o que está em tendência no mercado; obter consultorias; e saber das possibilidades de modificações, a fim de adaptar o meu produto para a venda.

Entendendo para o campo acadêmico, o projeto apresentado pode servir como uma das referências para aqueles que desejam o desenvolvimento de um roteiro, inclusive a roteirização de narrativas seriadas. Neste trabalho trago referências que podem ser úteis para a sistematização do processo de criação para os próximos discentes, já que há uma escassez na modalidade de roteiro de narrativas seriadas. Entendo que com a elaboração dessa narrativa, que se passa em cidades do interior baiano, mostro e exponho a representação de uma cultura em evidência.

Esse memorial torna-se um registro de processo de sistematização de uma metodologia de criação, para além da obra. Este memorial e os produtos, bíblia e roteiro, pode-se tornar uma das referências para quem deseja realização de construções de narrativas seriadas dentro desta academia. Essa obra pode ser um passo na minha inicialização no mercado do cinema brasileiro.

Apesar de eu estar abordando sobre mitos gregos, ponho eles sobre uma visão cultural brasileira, nordestina e baiana, o que pode-se tornar futuramente um referencial aos próximos que desejarem a realização de uma narrativa seriada, através dos processos metodológicos usados, as aplicações de conceitos, estratégias de produção, e etc. A arte me possibilita imaginar esses tipos de cenários, e mostra o quanto as mitologias podem ser contemporâneas.

---

<sup>30</sup> Fundado em 2022, o NordesteLAB é uma plataforma de articulação e fomento ao mercado audiovisual no Brasil, com foco principal na região Nordeste, mas também abrangendo as regiões Norte e Centro-Oeste. O evento, que se realiza anualmente em Salvador, é o maior do mercado audiovisual fora do eixo Rio-São Paulo.

<sup>31</sup> Criado em 2011, o BrLab é um evento anual destinado ao mercado audiovisual, com ações de formação em diferentes workshops e labs simultâneos destinados a filmes em fase de desenvolvimento, financiamento e montagem.

<sup>32</sup> A Porto Iracema das Artes é a escola de artes da Secretaria da Cultura do Estado do Ceará (Secult), gerida em parceria com o Instituto Dragão do Mar (IDM). Inaugurada em 29 de agosto de 2013, há dez anos se consolida como a Escola de formação e criação artística do Ceará. Sediada em Fortaleza, conta com três esferas formativas: Programa de Formação Básica, Cursos Técnicos e Laboratórios de Criação.

<sup>33</sup> O b\_arco é um centro cultural contemporâneo. Um espaço que une educação e arte criado para transmitir e aprofundar conhecimento, desenvolvendo pesquisas e produzindo conteúdo nas mais diversas formas de expressão cultural. Um lugar de debate, reflexão e criação que há mais de 17 anos fomenta o intercâmbio permanente entre público, artistas e agentes culturais. Existem cursos na área de roteiro audiovisual, que apresentam as principais estruturas e recursos para fazer roteiros para filmes, séries para TV e outros formatos.

Salles (1998, p. 97) diz “[...] a realidade é a matéria-prima da criação literária.” Essa frase define bastante o que acredito, pois é a partir das nossas vivências e percepções que conseguimos dar uma base para as nossas histórias. E o que reforçou esse meu pensamento foi, a coincidência da vida me mostrar vários casos similares ao meu durante o processo de desenvolvimento.

Futuramente, almejo esse processo e investimento em outras temporadas, inclusive a abordagem na cultura brasileira.

Esse é apenas o começo da minha jornada como roteirista. Também é o primeiro tratamento da minha série, que buscarei aprofundar e desenvolver da melhor maneira este projeto.

## REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES; HORACIO; LONGINO. **A Poética Clássica**. Introdução por Roberto de Oliveira Brandão. Tradução: Jaime Bruna. 12. Ed. São Paulo: Cultrix, 1995. Disponível em: <[https://presencial.moodle.ufsc.br/pluginfile.php/570702/mod\\_resource/content/1/POE%CC%81TICA%2C%20de%20Aristo%CC%81teles.pdf](https://presencial.moodle.ufsc.br/pluginfile.php/570702/mod_resource/content/1/POE%CC%81TICA%2C%20de%20Aristo%CC%81teles.pdf)>. Acesso em: 17 abr. 2025.
- BERTON, Paulo Ricardo; PEREIRA, Aline de Fátima; OLIVEIRA, Waleska Geogiana de. O conflito como Fundamento do Drama. In: OLIVEIRA, Heitor Martins (Org.) **Dramaturgias: Dossiê Composição, dramaturgia e performance na música-teatro pós-1960**. [S. l.], n. 11, p. 273-293, 2019. Disponível em: <(PDF) Revista Dramaturgias n. 11. Composição, Dramaturgia e Performance na Música-Teatro Pós-1960>. Acesso em: 21 abr. 2025.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega**: volume I. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1987.
- \_\_\_\_\_. **Mitologia grega**: volume II. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1987.
- \_\_\_\_\_. **Mitologia grega**: volume III. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1987.
- BUARQUE, Chico; PONTES, Paulo. **Gota D'Água**. São Paulo: Círculo do Livro, 1975. Disponível em: <<https://dinodealcantarablog.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/12/chico-buarque-gota-dc3a1gua.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2024.
- CABRAL, Melissa de Araújo. **Produção e consumo do audiovisual**: o trabalho de roteirista e o poder do cineasta no cinema brasileiro. 2021. 208f. Tese (doutorado) –Pontificia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Comunicação Social, 2021. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/54361/54361.PDF>>. Acesso em: 21 abr. 2025.
- CANNITO, Newton. **Por um cinema brasileiro de gênero**. Sinopse (São Paulo), São Paulo, Brasil, v. 2, n. 4, p. 77–79, 2000. DOI: 10.11606/issn.1807-8907.v2i4p77-79. Disponível em: <<https://revistas.usp.br/sin/article/view/205641>>. Acesso em: 26 abr. 2025.
- CEARÁ (Estado). Secretaria da Educação. **Escola Estadual de Educação Profissional -EEEP: Ensino Médio Integrado à Educação Profissional - Curso Técnico em Produção de Áudio e Vídeo Processo de Criação Roteiro Audiovisual**. Fortaleza: [s.n.], 2012. Disponível em: <[https://www.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/37/2012/11/producao\\_de\\_audio\\_e\\_vid\\_eo\\_processo\\_de\\_criacao\\_roteiro\\_audiovisual.pdf](https://www.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/37/2012/11/producao_de_audio_e_vid_eo_processo_de_criacao_roteiro_audiovisual.pdf)>. Acesso em: 21 abr. 2025.
- COMPARATO, Doc. **Da Criação ao roteiro**: Teoria e Prática. 5. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- ELIADE, Mircea . **Mito e Realidade** - Revisão e Produção. Tradução: Pola Civelli. São Paulo: Editora Perspectivas S. A., 1963.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico**. 14ª ed. Rio de Janeiro: Objetiva LTDA, 2001.

FRYE, Northrop. **Anatomia da Crítica**. Tradução: Péricles Eugênio da Silva Ramos. São Paulo: Editoria CULTRIX LTDA., 1957.

G1. Influenciador digital é preso suspeito de estelionato por divulgar cassino virtual no sudoeste da Bahia. **G1**, 01 abr. 2025. Disponível em: <<https://g1.globo.com/ba/bahia/noticia/2025/04/01/influenciador-digital-e-presosuspeito-de-e-stelionato.ghtml>>. Acesso em: 4 abr. 2025.

GATTI, André Piero. Gênero e Mercado. In: CORREA, Liana (Cord.) **Filme Cultura - O Cinema de Gênero Vive!** Rio de Janeiro: CTA/SAV/MinC - Centro Técnico Audiovisual, 2014, p. 58-62.

GIUSTI, Dominik **Mercado cresce para roteiristas**. DOL - Diário Online, 01 maio 2017. Disponível em: <[https://dol.com.br/entretenimento/cinema/noticia-410874-mercado-cresce-para-roteiristas.html?\\_amp](https://dol.com.br/entretenimento/cinema/noticia-410874-mercado-cresce-para-roteiristas.html?_amp)>. Acesso em: 7 maio 2025.

GOMES, Wilson S. Estratégias de Produção de Encanto. O Alcance Contemporâneo da Poética de Aristóteles. v. 35. **Textos de Cultura e Comunicação**, Salvador, p. 99–125, 1996.

MENDES, Euclides Santos. O Ciclo Baiano de Cinema e o ideário neorrealista: reflexões sobre um processo de formação sociocultural na Bahia. In: GUSMÃO, M. S. et al (Org.) **Memórias e Histórias do Cinema na Bahia**. Salvador: Editora da UFBA, 2024. p. 43-83

NUNES, Gabriel Borges da Costa Nunes. **Ada Noir: Reflexões Sobre o Processo de Criação de Roteiro de Longa-Metragem de Ficção**. 2021. 138f. Trabalho de Conclusão de Curso - UNIFTC, Salvador, 2021.

PEREIRA, Carlos Eduardo. A Comédia de Todos Nós. In: CORREA, Liana (Cord.) **Filme Cultura - O Cinema de Gênero Vive!** Rio de Janeiro: CTA/SAV/MinC - Centro Técnico Audiovisual, 2014, p 23-28.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**, 1. ed. São Paulo: Fapesp, 1998, p. 97.

SILVA, Gildon Oliveira. Caminhos da criação: Elaboraões para bíblias de séries de TV. In: FREDERICO, Sofia; CARVALHO, Tatti (Cord.). **Programa de Formação NarrAtiVas Audiovisual da Bahia**. Coleção narrativas, Salvador: Benditas, 2021.

\_\_\_\_\_. A personagem dramática e o que ela diz: elementos fundamentais para a ficção seriada de TV. Volume 1. Para botar no papel [recurso eletrônico]. In: FREDERICO, Sofia; CARVALHO, Tatti (Cord.). **Programa de Formação NarrAtiVas Audiovisual da Bahia**. Coleção narrativas, Salvador: Benditas, 2021.

SOUZA, Andressa Oliva de. **O Mito de Ícaro nas Artes: A Sobrevivência de um Tema/ Literatura Comparada e Intertextualidade**. In: DIÁLOGOS LITERÁRIOS, 2, 2013,[s.l.]. **Anais eletrônicos....Paraná:UNESPAR**, 2013, p. 163-178. Disponível em:

<<https://dialogosliterarios.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/12/51.pdf>>. Acesso em: 4 abr. 2025.

ROSA, Carlos Gontijo. A Tragicomédia na Europa e o que chegou a Portugal. **Dramaturgia em foco**, Petrolina-PE, v. 2, n. 1, p. 25–44, 2018.

TEIXEIRA, João Senna. Regimes de serialidade. Vol. 3. In: FREDERICO, Sofia; CARVALHO, Tatti (Cord.). **Programa de Formação NarrAtiVas Audiovisual da Bahia**. Coleção narrativas, Salvador: Benditas, 2020.

ZULIANI, André. **Em Kaos, Jeff Goldblum lidera releitura cafona e deliciosa da mitologia grega**. Omelete, 24 ago 2024. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/series-tv/criticas/kaos-critica-netflix-serie>>. Acesso em: 13 jun. 2025.

## APÊNDICES

### Apêndice A - Macroescala

<b>EPISÓDIO 2</b> “ORFEU EM TERAPIA”	Orfeu vai a um terapeuta holístico em busca de saber o que está lhe causando uma tristeza tão grande.
<b>EPISÓDIO 3</b> “HADES E PERSÉFONE”	Hades e Deméter entram em discussão a respeito de Perséfone, mas não esperam que quem está manipulando os 2 é a própria.
<b>EPISÓDIO 4</b> “OS 12 TRABALHOS”	Após ser preso por matar sua família, Hércules quer sair da cadeia a todo custo e para isso ele terá que executar 12 trabalhos para um policial.
<b>EPISÓDIO 5</b> “A FÚRIA DE MEDÉIA”	Jasão casa-se com Medéia após adquirir sua fazenda. Tempos depois eles se mudam por conta de algumas complicações. O dono dessa nova fazenda oferece a sua filha a Jasão que aceita sem hesitar. Medéia enfurecida busca vingança.

### Apêndice B - Essência dos mitos

**Contos** - 1 página para cada

**Essência de cada história**

**Quais as possibilidades de releitura** - 1 parágrafo

#### **Hades e Perséfone**

O mito conta que Perséfone estava num jardim, colhendo narcisos (postos por Zeus para ajudar seu irmão) quando, submergiu do solo o deus dos mortos Hades, que era apaixonado por ela e, que usando de força e violência, a rapta e a conduz aos seus domínios, embaixo da

terra. Deméter quando se deu conta do desaparecimento de sua filha, a deusa do cereal e de tudo o que floresce, ficou transtornada.

Depois de tanto procurar e ninguém dar notícias, o deus da luz, Apolo, resolve dizer o que tinha acontecido: acompanhado pelo Cérbero, o bestial cão de três cabeças, Hades raptou a jovem e a levou ao submundo.

Deméter, indignada com a ousadia do deus do submundo e dos mortos, protesta na assembleia dos deuses olímpicos. Faz um apelo a Zeus, seu irmão, para que ocorra a reparação imediata por parte de Hades, seu irmão e tio de Deméter. Zeus nega o pedido de Deméter e diz que logo ela reaparecerá.

Contida pela tristeza e pela fúria de não ser ajudada nem pelo deus do Olimpo e nem por outros deuses, Deméter decide que nada a partir dali cresceria, criando uma grande seca no mundo. Os seres humanos se depararam com uma escassez de alimentos e com o passar do tempo nada melhorava, pediam aos deuses, principalmente Zeus, que dessem um jeito mas nem as orações estavam dando certo. Como nada surtia efeito mais, os humanos começaram a duvidar das divindades fazendo com que Zeus entrasse em ação.

Sendo assim Zeus pediu para que Deméter comparecesse ao Olimpo e que desfizesse tal “maldição”. Deméter concordou em voltar a fazer com que as plantas voltassem a ser verdes, porém só com a condição de que sua filha voltasse para seus braços. Zeus, com medo de perder os humanos e sua idolatria pelos deuses, concorda e manda Hermes buscar sua irmã.

Hermes chega no submundo para levar Perséfone mas, Hades, apaixonado com sua rainha do mundo dos mortos, faz com que ela coma 4 sementes de romã, prendendo-a no mundo subterrâneo. Deméter ao saber disso entra em fúria e diz a Zeus que não hesitará em dizimar os mortais. Zeus então propõe aos seus 2 irmãos que fizessem uma partilha, 1/3 do ano (4 meses) ela ficaria com seu amado Hades no submundo e os outros 2/3 (8 meses)

ficaria com sua querida mãe Deméter na Terra. Ambos aceitam e Deméter fica feliz com a volta de sua filha, assim voltando a fazer com que as plantações floresçam e deem frutos. Assim é classificada a história das estações, quando a época em que Perséfone desce para ficar

com seu amor Hades está chegando perto, Deméter começa a ficar triste (outono), quando Perséfone vai ficar com seu amado, Deméter entra em tristeza (inverno), quando Perséfone volta à Terra, traz a alegria de sua mãe de volta trazendo consigo as plantações de volta aos mortais (primavera e verão).

### **Síntese-Essência**

Creio que o mito fala muito sobre egoísmo, obsessão. Os irmãos querem ter uma coisa que não é deles. Perséfone aprendeu a gostar do Hades mas teve sua liberdade privada.

Demeter num ato de egoísmo parecendo uma criança birrenta (quero minha filha porque quero e pronto, se eu não tiver o que eu quero ninguém vai ter nada também, parece muito aqueles meninos de bairro que é o dono da bola, se ele não jogar ninguém joga, ele pega a bola e vai pra casa) quase devastou a humanidade.

Hades achou linda sua sobrinha e resolve sequestrá-la. Faz com que a mesma coma as sementes para que fique presa no submundo só pra poder ficar com ela, isso não é amor.

E em momento algum perguntam o que a pobre da Perséfone quer. É uma briga de irmãos birrentos por algo que não é deles, um cabo de guerra chato.

Acho que uma possível analogia seria um ex-casal disputando pela guarda da filha. Na busca de ficar com sua amada filha, o pai sequestra-a. A mãe entra em desespero e começa a caçar o ex, destruindo os seus bens. O tio da mulher, que é um juiz aposentado, propõe um acordo a eles para que as coisas se resolvam.

### **Jasão e os Argonautas**

Jasão era filho do rei Esão, da cidade de Iolco. Pélias, irmão de Esão, usurpou o trono e obrigou Jasão e sua mãe a fugirem. Jasão ficou com Quirão, quem lhe treinou e deu ensinamentos até atingir idade necessária para reivindicar o trono. Jasão retornou a Iolco depois de adulto para reivindicar o trono de seu pai. Pélias pede que Jasão se aproxime e pergunta como que ele castigaria a pessoa que lhe ameaçasse, se ele fosse rei. Sugerido por Hera (que estava profundamente irritada com Pélias, por não lhe prestar as devidas honras e

queria arranjar um meio de trazer Medéia, a fim de que a bruxa o matasse), Jasão responde que ele mandaria buscar o velocino de ouro, que estava escondido em uma árvore na Cólquida. Pélias então manda que Jasão vá buscar tal velo, no qual ele concordou e saiu para a jornada.

Jasão chamou Argos, que construiu então um nau (tipo de navio), e o nomeou de Argos. Reuniu uma tripulação de 50 homens que partiriam para a Cólquida, dentre os tripulantes estavam Peleu, pai de Aquiles, o médico Asclépio, o poeta Orfeu, os irmãos alados Zetes e Cálais, Herácles e Hilas, entre outros.

Partiram da Tessália em direção a Cólquida. E ao longo da viagem, os argonautas enfrentam diversas provações como as sereias, que sabiamente Orfeu pede para que a tripulação cubram os ouvidos com cera de abelha e amarre-o ao mastro do nau para que ele pudesse ouvir sua música e neutralizar o canto das sereias; Param na ilha de Mísia para pegarem uma árvore para fazer um remo novo, pois o de Herácles havia quebrado por remar muito forte, nisso Hilas se perde no bosque fazendo com que Herácles saia para procurá-lo, mas os argonautas nao podiam para a excursão, então deixam os 2 na ilha e seguem viagem; E outra seria a das Harpias, eles para em Trácia e Fineu, rei do local, pede que eles matem as harpias e assim ele os ajudaria, os irmão alados Zetes e Cálais se propõem a matar os monstros e numa batalha muito intensa eles conseguem mas acabam morrendo juntos.

Por fim, chegaram em Cólquida, reino de Eetes, onde cabia a Jasão a tarefa final de capturar o velocino de ouro. Medéia, filha do rei e conhecida por suas habilidades na arte da feitiçaria, apaixonou-se intensamente por Jasão e não mediu esforços para auxiliá-lo nas tarefas contanto que ele se casasse com ela. Jasão aceita e assim consegue executar todas as tarefas. Com o velocino em mãos, Eetes se nega a cumprir a promessa feita e ainda ameaça incendiar o nau Argo, Jasão foge com Medéia e leva seu jovem irmão Apsirto como refém.

Eetes convoca seu exército para resgatarem os seus 2 filhos e, a fim de despistar seu pai, Medéia mata seu irmão e vai lançando ao mar seus pedaços. Vendo isso, o rei Eetes pede que sua tripulação busque os pedaços de seu filho para que possam fazer um funeral digno e assim Jasão e Medéia conseguem fugir e chegar a Iolco.

Chegando em Iolco, Pélias mais uma vez demonstra sua natureza traidora e se recusa a cumprir a promessa feita a Jasão encontrando novas desculpas para não abdicar do trono. Indignada com a traição de Pélias e a covardia de Jasão em não confrontá-lo, Medéia decide agir por conta própria utilizando seus poderes, ela manipula as filhas do rei Pélias dizendo que

poderia rejuvenescer-lo. Ela faz uma demonstração com um bode, esquartejando-o e cozinhando o bicho, minutos depois aparece um pequeno bode. Assim, Medéia convence as meninas a esquartejar Pélias e cozinhá-lo em uma caldeira, prometendo que ele ressuscitaria mais jovem e forte. Claramente era engano e assim as filhas matam o pai.

Jasão, assim, consegue assumir o trono e governa por um tempo ao lado de sua mulher Medéia, porém, a população de Iolco se horroriza com a morte de Pélias e com os métodos crueis utilizados por Medeia. Jasão, Medéia e seus filhos são exilados do reino e vão para Corinto. Lá, o rei Creonte dá a ideia de Jasão se casar com sua filha, Glauce. Jasão aceita sem titubear e o rei Creonte bane Medéia de Corinto. Ela implora ao rei para ter pelo menos um dia para poder se despedir de seus filhos, mas aí ela já estava armando seu plano. No dia do casamento de Jasão e Glauce, Medéia manda um presente à noiva, um véu e uma coroa encantados. Glauce acha lindo o presente e resolve usar, porém, assim que punha-os ela começa a pegar fogo intensamente. O rei Creonte tenta socorrer a filha mas acaba sendo envolvido pelo fogo inextinguível, os 2 morrem.

Jasão aterrorizado vai de encontro a Medéia, mas quando chega a cabana em que ela estava residindo encontra apenas os corpos de seus filhos mortos, para que Jasão sofresse uma solidão mais aterradora do que a dela. Ela diz:

“Mas aqui mudo minha maneira de falar e gemo sobre o que terei de fazer a seguir: matarei meus filhos queridíssimos e ninguém pode salvá-los. E, quando tiver aniquilado toda a família de Jasão, sairei desta terra, expulsa pelo assassinato de meus filhos queridos, e pelo crime horrendo que tiver ousado cometer. (Med. 790-796).”

Medéia foge para Atenas deixando essa carta. Ela age de tal forma porque tudo o que ela fazia, ela sempre usou a paixão de fio condutor de suas ações. Jasão pereceu tragicamente em Corinto. Um dia de muito calor, descansava sob a nau Argo, que havia sido retirada do mar para conserto e uma viga da nau, caindo sobre ele, o matou.

### **Síntese-Essência**

Nesse vejo a obsessão, o aproveitamento de Jasão. Creio que tinha uma boa vida com Quirão, mas acho que em respeito ao pai ele vai em busca do trono. Ele vê que tem muito a conquistar e vai a fundo, mas sempre se aproveitando de alguns. Assim que conhece Medéia ele percebe que ela não era uma mulher normal, ela lhe promete ajudar numa das tarefas mais difíceis que

ele tinha de fazer, e assim ela lhe ajuda com êxito. Ela é uma mulher poderosa e apaixonada, capaz de qualquer coisa. Assim ele poderia ter notado quando ela mata o próprio irmão a fim deles poderem fugir e se casar.

Mostra isso novamente quando chega em Iolco, quando sem nem hesitar, elabora um plano para que as próprias filhas do rei matassem o seu pai Pélias. Depois desse esforço todo de abandonar o reino em que vivia, esquartejar o irmão, matar um outro rei, ela ainda queria estar com o Jasão mas, em sua obsessão de querer ser da realeza, ser rei, a primeira que lhe é oferecida ele troca Medéia sem nem pensar 2 vezes. Ela não sentia o peso de matar, mas ser trocada era demais pra ela. Acho que ela poderia matar o mundo por Jasão, mas ser traída assim não era uma dor que ela iria carregar sozinha.

Acho que uma adaptação poderia ser Jasão sendo um homem da cidade que está em busca de comprar um terreno no interior. Ele sai interior a fora e acha o Rancho Cólquida, se encanta com o local e com a filha do dono, Medéia. Ele quer comprar o rancho mas o dono não quer vender e, após conversar muito com Jasão, ele cede mas quer o pagamento em dinheiro vivo. Nisso, Jasão volta dias depois com o dinheiro e Eetes, o dono, recebe Jasão com uma espingarda e rouba-o. Medeia vendo aquilo mata o pai e eles enterram o corpo além dos morros do local, vivem tranquilamente por alguns anos. A população com quem Eetes fazia comércio fica sabendo do acontecido e para de comercializar com o casal. Dias após aparece um homem arrumado na porta do rancho chamando por Jasão e lhe promete uma casa e vida nova na fazenda Corinto. O casal se muda e após algum tempo na fazenda o dono, Creonte, oferece sua filha Glauce em casamento para Jasão e promete a fazenda e seu nome, Jasão aceita sem hesitar, seria a mudança de sua vida. Creonte diz que Medéia poderia ficar de empregada doméstica na casa e não precisaria ir embora. Medeia toma conhecimento e arma um plano. No dia do casamento ela envenena o dono da fazenda, Creonte, e mata a noiva Glauce em seu quarto. Jasão vai atrás dela para tirar satisfação e quando chega na casinha onde moravam quando chegaram na fazenda, estão os filhos mortos na cama. Ela sai de trás da porta e conta a dor que sentia, dá um tiro na perna de Jasão, rouba as joias da casa principal e foge. “Cuidado com o que você projeta nas pessoas Jasão, eu também tenho sentimentos e não vou sentí-los sozinha”

## **Héracles**

Héracles é filho biológico de Zeus com Alcmena, se tornando um semideus, e bisneto de Perseu. Zeus desenvolveu um carinho muito especial com Héracles e sabendo que ele seria o próximo da linhagem de Perseu, ordenou que o próximo descendente de Perseu a nascer se tornaria o maior rei que já havia existido, Hera percebendo a traição de Zeus, executou um plano fazendo com que o próximo descendente a nascer fosse Euristeu, destronando Héracles. Zeus descobre o ato de Hera e brigam, mas logo no dia seguinte eles ficam mais calmos. Atená suspeita da calmaria de Hera e com medo de que ela fizesse algo contra seu meio irmão ela bota um plano de torná-lo imortal. Atená coloca Héracles no meio da floresta e chama Hera para dar uma caminhada. Minutos após elas avistam o bebe chorando, Atená acolhe o bebe e diz que ele parece estar com fome e sugere que Hera o alimentasse já que ela é a deusa do casamento. Hera, sem saber que o bebe era o ser que ela mais odiava no mundo, aceita, com repulsa, mas mesmo assim alimenta o garoto. Após um tempo se alimentando, Héracles morde o peito de Hera, que espirra leite em direção aos céus e assim se forma a via láctea. Hera joga o bebe no chão e vai embora, Atená socorre o bebe e ao ver que o menino não sofrera nenhum arranhão, ela confirma que ele tivera se tornado imortal.

Primeiramente ele era chamado de Alcides, mas após ser amamentado por Hera, recebe o nome de Héracles, que significa “A glória de Hera”.

Depois de um tempo, Hera enviou duas enormes serpentes para matá-lo, mas o pequeno Héracles, com sua força sobre-humana, estrangulou as serpentes, demonstrando desde a infância seu poder excepcional. Após ver que o garoto não era um bastardo comum e que seria necessário muito esforço para matá-lo e que isso ficaria muito evidente, ela resolve esperar um pouco para se vingar da humilhação de um recém nascido ter “derrotado” uma deusa do Olimpo.

Héracles foi criado Alcmena e Anfitrião, sua mãe e seu pai adotivo, ao lado de seu meio irmão Íficles. Héracles durante seu crescimento teve muitos mestres de combate mas acabou superando todos eles e Zeus sabendo disso, decide que ele vai treinar agora com o Quirão, o melhor professor de toda mitologia grega. Quirão o treina até ficar adulto. Após um tempo ele descobre que o reino de Tébas estava sendo oprimido pelos Mínios, e durante esse período ele conhece a princesa Mégara, filha do rei Creonte. Depois de solucionar o problema do reino, o

rei oferece a mão de sua filha em agradecimento. Eles se apaixonam loucamente, se casam e têm filhos.

Hera, vendo agora a felicidade de Hércules com sua família, descobre seu ponto fraco. Ela encontra-se com Lyssa, a deusa da loucura, e a convence a enlouquecer Hércules. Lyssa diz que o efeito duraria apenas algumas horas, mas Hera diz ser o suficiente.

Hércules dormia tranquilamente ao lado de sua família, quando de repente é tomado pelo espírito da loucura de Lyssa. Ele abre os olhos assustado e desesperado, ele não via sua amada Mégara e sim um monstro. Rapidamente ele pega sua espada e crava no monstro repetidas vezes. Logo em seguida ele ouve um grito de outro monstro nos pés da cama, sem hesitar ele também mata-o.

Horas depois o efeito do encantamento passa e ele vê o que realmente tinha feito. Ele acabara de ver sua família morta por suas próprias mãos e Hera vendo isso caía em graças, vendo a reputação e a felicidade do jovem ir por água abaixo. Tal ato chocou até os deuses, principalmente seu pai Zeus. Hera convoca uma assembleia dos deuses para que Hércules fosse devidamente punido. Após várias discussões entre os deuses e Hera querendo condenar Hércules à morte, Atená convenceu Zeus que Hércules nunca faria isso sem que estivesse possuído, e que ele tinha sido enfeitiçado. Zeus então decretou que Hércules não seria condenado mas também não sairia impune, ele deveria executar as tarefas mais difíceis existentes, as tarefas que nenhum mortal jamais conseguiu fazer para que ele obtivesse sua redenção. Eles discutem para ver quem escolheria as tarefas, visto que ninguém seria imparcial. Então Hera lembra da promessa de Zeus que Euristeu, o descendente de Perseu que nasceu primeiro que Hércules, tinha se tornado o maior dos reis, e que ele deveria ditar os trabalhos de Hércules, todos concordam. Euristeu é avisado de que vai ter que escolher os trabalhos de Hércules.

Depois de matar sua família, Hércules se isola. Seu corpo começa a enfraquecer e aparece, e na busca de um norte para se redimir, ele vai até o Oráculo de Delfos. Lá lhe é informado de que os deuses já tinham escolhido sua sentença, ele deveria ir até o rei Euristeu para receber seus trabalhos de redenção.

Hércules chega a Micenas e é levado ao seu primo rei Euristeu onde ele recebe os trabalhos. Ele não recebe os de uma vez, primeiro ele tem que concluir um, mostrar a prova de que conseguiu executar a tarefa e assim receberia o próximo trabalho.

Os trabalhos eram:

Matar o Leão de Neméia

Derrotar a Hidra de Lerna

Capturar a Corça de Cerínia

Javali de Erimanto

Estábulos de Augias

Aves do lago de Estinfalo

Touro de Creta

Éguas de Diomedes

Cinturão da rainha Hipólita

Bois de Gerião

Após feito esses trabalhos, Euristeu descobre que 2 dos trabalhos de Hércules não foram concluídos devidamente, sendo eles o da Hidra, que quem derrotou a última cabeça foi Iolau e a do Estábulo que ele exigiu pagamento, transformando em um trabalho remunerado. Sendo esses 2 trabalhos anulados, Euristeu lhe dá mais 2 trabalhos para serem concluídos, sendo eles:

As maçãs de ouro de das Hespérides

Busca do cão Cérbero

Depois disso ele continuou sua vida e viveu outras aventuras.

### **Síntese-Essência**

Na história dele vejo um ódio gratuito de Hera sendo que quem a magoou foi Zeus, mas isso é muito dos deuses de querer canalizar a dor para algo externo a origem do sentimento. E Hércules em uma busca incansável de aceitação, de perdão, ele não lidou com o luto diretamente e acha que fazendo os trabalhos ele conseguirá se perdoar.

Eu ainda não consegui elaborar algo concreto pra esse mito mas a primeira coisa que veio na cabeça foi um usuário de droga que num momento de alucinação ele mata a família e é preso. Na cadeia ele encontra um guarda que promete tirar ele dali se ele realizasse 10 tarefas diferentes.

### **Orfeu e Eurídice**

Orfeu é o maior músico e poeta da mitologia grega. Filho do rei Éagro e de Calíope, a deusa da poesia épica (sendo assim um semi deus), cresceu no meio musical despertando seu talento logo cedo e sendo presenteado pelo deus Apolo com uma Lira Celestial. Orfeu torna-se o maior dos bardos, compondo e criando músicas mas também criando poemas que contava as grandes lendas da mitologia grega. Tendo tanto destaque ele é convocado para a expedição de Jasão e os Argonautas.

Na volta da expedição, ele conhece Eurídice, uma ninfa Auloníade. Eles se apaixonam loucamente e a partir daí Orfeu começa a escrever várias músicas em homenagem a sua amada, mesmo ela dizendo que não era necessário provar mais seu amor por ela. Algum tempo depois eles se casam e, Aristeu, deus apicultor, toma conhecimento e em um dia ele se encontra com ela. Ele tenta violá-la mas ela consegue fugir e acaba pisando em uma serpente, que a picou e envenenou-a, causando-lhe a morte.

Orfeu sabendo da morte da morte de sua amada, entra em estado de tristeza profunda e suas músicas que eram sobre diversos assuntos, agora eram músicas tristes falando sobre a falecida Eurídice, assustando o público. Até que um dia, um de seus amigos lhe diz para que ele não ficasse triste, que sua música poderia levá-lo a qualquer lugar que ele quisesse. Ouvindo isso, ele decide descer até o submundo e pedir para que Hades deixasse Eurídice voltar com ele.

Ele chega até o rio Estige e espera por Caronte, o barqueiro encarregado de levar as almas mortas ao submundo. Vendo que Orfeu não estava morto, Caronte se nega a levá-lo ao deus Hades, porém, Orfeu começa a tocar e cantar sua Lira, convencendo o deus condutor a levá-lo até os portões do submundo. Chegando aos portões do submundo, Orfeu dá de cara com o mascote de Hades, o Cérbero, o cão de 3 cabeças. Mas isso não era um empecilho para o bardo. Ele novamente toca sua Lira e com suas melodias encantadoras ele consegue fazer o Cérbero dormir e passa pelo portão do submundo, chegando aos aposentos de Hades.

De frente com o deus do submundo e sua amada esposa Perséfone, ele canta a sua trágica história e convence os deuses. Hades diz que ele terá sua amada de volta mas com uma condição: Ele seguirá em frente e Eurídice atrás, acompanhando-o até a saída do submundo, porém, ele não poderia olhar para trás mesmo com todas as tentações ctônicas e assim que chegasse a Terra ele poderia viver feliz com sua amada mas não poderia mais voltar a não ser que fosse morto, essa era a única regra que Hades exigiu.

Assim, Orfeu foi em direção ao mundo exterior, passando por várias tentações, mas ele persistiu e quando já avistava a saída, uma dúvida o pairava: será que Eurídice estava lá mesmo? E o se o Hades tivesse enganando ele, afinal, é o Hades né? Agoniado com isso tudo, ele resolve olhar para trás desafiando a palavra do deus das sombras, e vê a alma de sua amada Eurídice sendo puxada para os confins do submundo.

Perséfone até tenta convencer Hades para que Eurídice pudesse voltar, mas ele fala que a única condição que ele exigiu de Orfeu era que ele confiasse no deus dos mortos, o que Orfeu não fizera. Saindo do submundo, Orfeu jurou que nunca mais cantaria de novo e queimou sua Lira. Alguns amigos até tentaram lhe convencer a cantar, mas sua tristeza era tão grande que não obtiveram êxito.

Até que um dia ele encontra com as Mênades, as ninfas servidoras de Dionísio (deus do vinho), e elas pedem para que ele cante. Ele nega várias vezes, o que acaba irritando as ninfas que viviam em êxtase e acabam matando-o. Os que fizeram mal a Orfeu receberam punições divinas: Aristeu teve suas abelhas mortas e as Mênades foram transformadas em árvores.

Agora morto, Orfeu encontra-se no submundo e pede para que Hades entregue uma mensagem a sua amada. Hades nega, dizendo que o próprio Orfeu iria dizer a mensagem para sua amada. Assim eles passam a eternidade nos campos Elísios juntos.

### **Síntese-Essência**

Bem, no final toda a ida dela ao submundo foi em vão já que, uma vez que ele morresse, poderia ir direto ficar com sua amada, sem precisar desafiar Hades, correr os perigos do submundo e fazer com que a alma da sua amada corresse perigo.

Acho Orfeu um pouco carente também, se submetendo ir até o fim do mundo por causa de uma pessoa que, ele nem sabe se queria voltar de verdade se queria ficar com ele também (como é um mito ela queria sim, mas trazendo pra realidade eu ja nao teria tanta certeza).

A atitude de Hades também muito me agrada. Tira aquele estigma de que ele por ser o deus do submundo, da escuridão, das almas do tártaro ele seria ruim. Ele tá mais para um administrador do submundo, ele só não quer que as coisas deem errado, quer seguir a regra, e com isso ele é rigoroso.

Também não tenho uma ideia concreta sobre esse episódio mas o que me vem agora em mente seria um casal que se ama mas ela muda de cidade. Ele promete buscar ela para viverem juntos e sem muito dinheiro, meses depois, ele compra uma passagem para ir buscá-la. Ele como um bom musicista, vai descolando caronas até chegar em seu destino e encontra ela. Ele diz que chegou até ali com sua música que foi abrindo portas a ele e diz que vai levar ela de volta assim. Ela não vê muito futuro na ideia dele se desanima. Ela começa a desabafar também que tem meses que eles não se veem, não conversam, e que ela já entendeu a nova realidade dela e não pode voltar assim sem uma visão de futuro concreta.

### **Apêndice C - *Storyline***

Ícaro descobre um jogo de apostas que o faz ganhar muito dinheiro. Na busca de obter mais dinheiro ele escala isso e compartilha com várias pessoas, fazendo com que elas tenham a grande chance de perder dinheiro. Após um tempo, Ícaro é preso pela Polícia Federal por estelionato.

### **Apêndice D - Sinopse**

Após marcar um encontro com Clitemnestra, Ícaro nota que está sem dinheiro e pede uma quantia emprestada ao seu amigo Pátroclo. Navegando em seu computador e com o dinheiro na conta, ele vê o Lucky Horse, um jogo de apostas que desperta-lhe interesse. Marcado pela curiosidade, ele acessa o jogo e começa a pegar os macetes, e com isso vai ganhando muito dinheiro, porém isso futuramente vai lhe custar caro pois o esquema faz com que várias outras pessoas percam dinheiro. Agora rico, blogueirando e voando nas redes sociais, ele vive uma vida de luxo, mas o que ele não esperava era sua trágica queda.

### **Apêndice E - Perfis de personagem**

Perfil dos personagens - Ícaro: Do nada ao nada

**Ícaro** - Branco, 1.80m, 24 anos, hétero, estudante de administração. Gosta de jogar no seu computador, adora tecnologia. Sempre está ouvindo música. Personalidade forte, não gosta de ser contrariado, quando põe algo na cabeça nada faz ele tirar o foco. Baladeiro, adora festas. Adora gastar, comprar roupas, acessórios e itens para seu setup gamer. Extrovertido e muito sociável, gosta de contar suas experiências nos stories do Instagram. Teve uma infância tranquila e de belas amizades, cursa administração com seus amigos. Quer muito vencer na vida, ter bastante dinheiro para viajar e prover uma boa condição de vida para sua família. Seu

sonho é ter uma cobertura no maior prédio da cidade. Gosta de desafios, adora jogar apostado. Deseja muito se tornar alguém grande com muita visibilidade.

**Clitemnestra** - Preta, 1.68m, 28 anos, hétero, recém aprovada no concurso da Polícia Federal. Gosta de sair para tomar drinks, gosta de ir em cafeterias, adora novidades. Ama animais, têm 3 tatuagens dos seus 2 cachorros e 1 gato. Meiga porém rígida quando necessita. Focada e não abaixa a cabeça para ninguém.

**Dédalo** - Branco, 1.73m, 62 anos, hétero, pai de Ícaro. Aposentado. Ama sua família. Pai solteiro. Adora tomar café a qualquer hora do dia. Bom conselheiro e faz de tudo pelo filho. Atencioso e compreensivo. Bem humorado.

**Pátroclo** - Negro, 1.83m, 25 anos, hétero, graduando em administração, melhor amigo de Ícaro. Tem uma condição financeira boa, empresta dinheiro pros amigos, só que com juros. Bom conselheiro.

**Ísis** - Preta, 1.66m, 26 anos, lésbica, graduanda em administração. Da galera, conselheira. Gosta das coisas certas, ajeitadas. Não abaixa a cabeça para ninguém.

**Peleu** - Branco, 1.77m, 29 anos, bissexual, graduando em administração, grande amigo de Ícaro mas é mais da resenha. Gosta de farrear e beber. Curte eletrônica e forró. Às vezes faz um bico de DJ nas calouradas.

**Helena** - Branca, 1.57m, 27 anos, bissexual, graduanda em administração. Classe média, tem boa condição de vida. Caseira. Gosta de rolês lights.

**Selene** - Branca, 1.70m, 30 anos, hétero, graduanda em administração. Humilde, gosta de ir na praça para ver o movimento. Simples e tranquila, gosta de fazer bolos.

## Apêndice F- Argumento

### Episódio Ícaro - 1º Argumento

Terça-feira, tardezinha e Ícaro em seu quarto deitado na cama. Ele pega o celular, conecta na caixinha de som e põe sua *playlist* de *funk*. Ele se levanta da cama, vai em direção ao computador e liga a máquina. Enquanto o computador vai ligando, ele vai limpando a mesa de trabalho que está cheia de pratos e copos. Após levar os pratos e copos para a cozinha, ele senta para mexer no computador e abre o *Tinder* e vai navegando por lá. Minutos depois ele dá *match* com Clitemnestra e vão flertando até cair no assunto de saírem para um barzinho, eles marcam para quinta-feira. Animado com a situação, ele liga para seu amigo Pátroclo.

Conta ao amigo que achou uma gatinha no *Tinder* só que ele precisava arranjar dinheiro até sexta porque ele estava quebrado, o auxílio da faculdade não tinha caído ainda. Ele pede dinheiro ao amigo e fala que pagaria daqui a 2 semanas. Pátroclo oferece a ele 150 reais mas teria um juros depois. Ícaro questiona o amigo, mas Pátroclo responde justamente por ele não ter dinheiro ainda, com qual garantia ele pagaria em dia?. Meio receoso, Ícaro aceita. Pátroclo chama Ícaro para jogar uma partida de *Counter Strike* mas ele recusa porque tinha que arrumar o quarto e desliga a ligação. Ícaro abre o aplicativo de jogos no computador e vê um anúncio de um jogo de azar, o *Lucky Horse*. Ele encara por um tempo e ignora, vai na aba de atualização e põe seus aplicativos e jogos para atualizarem. Novamente aparece a notificação do *Lucky Horse*, dá uma risada e fecha a aba do anúncio. Seu pai, Dédalo, dá um grito e pede para que ele abaixe a música. Ele levanta da cadeira, abaixa o som, e começa a pegar as roupas jogadas pelo quarto, joga no cesto. Ajeita a cama, dobra o lençol e arruma o tapete. O celular brilha com uma notificação, era o pix de Pátroclo com uma mensagem "no total vai ficar 180 viu, já anota aí". Ele ri e logo em seguida aparece uma notificação de Clitemnestra, uma foto de visualização única. Ele fica muito animado, abre a foto e desanima, era foto de 3 esmaltes diferentes para ele escolher um para ela pintar a unha, mas ele acha engraçado e escolhe uma cor. Começa uma música que ele tá muito viciado, joga o celular na cama e começa a dançar animado, aumenta o som. Volta no computador para ver se os aplicativos atualizaram e confirma que sim e ao fechar a aba de atualização, novamente, aparece o anúncio do *Lucky Horse*. Ele fica tentado e baixa o jogo mas olha hora, desliga a música e vai trocar de roupa. Sai para ir à farmácia.

Entra na farmácia e pega uma cesta. Pega um sabonete, um

barbeador e para em frente a parte de preservativos. Encara e analisa qual deveria pegar, o mais fino? O retardante? O com textura? Daí ele percebe que tá ali faz um tempo e começa a ficar com vergonha e pega o normal e um retardante. Vai para o caixa e pega um pacote

de bala de menta também. A atendente do caixa vê os itens da cesta e dá uma risadinha de canto, Ícaro fica sem graça e ri enquanto pega a carteira. Ele paga os 30 reais e vai para casa.

Chega em casa e põe a sacola na mesa, abre a geladeira, tira uma pizza do congelador e põe o refrigerante no congelador. Seu pai passa do lado e dá uma olhada na sacola, ri e fala para ele tirar aquilo de cima da mesa, para levar para o quarto. Pega a sacola da mesa e vai para o banheiro. Guarda os preservativos na gaveta da pia, abre o pacote do barbeador, pega um prestobarba e faz a barba. Ao terminar, pega o pacote do sabonete, abre e vai para o banho. Termina o banho e vai para a cozinha ainda de toalha, põe a pizza para assar. Vai para o quarto e põe sua roupa, coloca a camisa do seu time de futebol pois vai assistir o jogo mais tarde. Enquanto espera a pizza ficar pronta vai mexendo no computador e lembra do jogo que baixou mais cedo, o *Lucky Horse*. Ele abre o jogo e vê claramente um tipo de caça níquel. O jogo lhe dá 400 reais para começar e aprender a jogar. Ele põe 50 reais e roda a roleta. Perde. Põe mais 70 e roda. Perde novamente. Agora aposta 120. Ganhou 240. Ele fica surpreso e feliz. Aposta de novo só que agora com valor mais alto, 350. Ganha 700. Aposta agora 80 e perde. Ele entendeu que quanto maior o valor apostado, maior as chances dele tem de ganhar. Fica pensativo com o jogo, resolve depositar os 120 restantes que seu amigo tinha lhe emprestado. No jogo aparece uma notificação com uma mensagem para ele ter cuidado pois era um jogo de apostas e a qualquer momento ele poderia perder. Ele começa com 10 para ver se o esquema com dinheiro de verdade era diferente, e perde. Fica preocupado, com medo de apostar tudo e perder o dinheiro emprestado. Aposta 20, o jogo trava. Ele perde. Aposta 50, a roleta pisca 3 vezes. Ícaro levanta da cadeira preocupado. Ele ganhou 100. Dá um pulo de surpresa com felicidade. Põe a mão na cabeça, resolve apostar só mais uma vez. Senta e aposta 80 pela última vez. O jogo trava novamente, ele começa a ficar desesperado, põe a mão no coração... Ele ganha 400. Dá um grito e empurra a cadeira contra a mesa. 120 tinha virado 460. Ele faz o pix do *Lucky Horse* para o banco dele e o seu celular recebe uma notificação de dinheiro recebido. Pega o celular e manda um áudio para Pátroclo dizendo "NEGAO, O CACAU CAIU, POOOORRAAA. TOME AQUI SEU DINHEIRO DE VOLTA". Ele devolve o dinheiro do amigo. Fogão apita sinalizando que a pizza está pronta.

Vai para cozinha, pega seu prato e copo favorito. Abre o forno, pega a pizza e põe na mesa, joga azeite por cima e deixa esfriar um pouco na mesa. Abre o congelador, pega o refrigerante e se serve. Pega 2 guardanapos, serve 2 pedaços no prato e volta pro quarto todo feliz.

No quarto, enquanto come, pega o celular e manda mensagem para Clitemnestra, pergunta como foi seu dia, ela responde que foi tudo tranquilo, que está um pouco triste por estar muito cansada. Ele pergunta se pode ligar para ela na tentativa de animá-la um pouco, ela aceita. Eles começam a conversar e usar os filtros do aplicativo, riem bastante. Ela agradece por ele ficar um tempo com ela e se despede. Ele joga o celular no canto da cama e dá um sorriso de canto. Dédalo aparece na porta do quarto e pergunta com quem ele tava falando, Ícaro responde que era uma menina que ele começou a conversar e seu pai dá um sorriso, pergunta se era da faculdade e ele responde que não, que era concurseira mas não era da faculdade dele não. Dédalo pergunta se ele já tinha comido e Ícaro diz que sim. Dédalo fala que ia deitar e pede para que ele lave as louças, Ícaro diz que vai e Dédalo sai. Ícaro limpa as mãos e o rosto e senta na cadeira e vai para o computador novamente. Abre alguns arquivos da faculdade e começa a estudar. O jogo envia uma notificação, ele olha e ignora. Passam-se 20 minutos e uma nova notificação do *Lucky Horse*. Ícaro se desconcentra, olha a notificação, fica pensativo e abre o jogo. Deposita mais 200 reais. Começa a jogar, ganha e perde várias vezes. Olha no relógio e vê que se passaram 40 minutos e termina de jogar com 450. Ele vê que lucrou mas perdeu muitas vezes. Leva o prato e o copo para cozinha, lava a louça ouvindo um podcast. Vai ao banheiro, escova os dentes e limpa o rosto. Vai para o quarto, põe o celular no carregador, para em frente ao computador, encara com um sorriso o jogo e desliga a máquina. Liga a TV, põe um vídeo de um trajeto de viagem de avião e um temporizador para a TV desligar sozinha. Ícaro adormece.

Ícaro acorda no susto com o alarme, são 6:45, perdeu o ônibus da faculdade. Ele pula da cama e corre para o banheiro, toma um banho rápido, escova os dentes. Corre para o quarto, veste a roupa que estava na arara, corre na cozinha, coloca uma caneca de café para reaquecer no microondas, volta no quarto e calça o tênis. Pega a mochila, seu fone e o celular e vai para a cozinha. Pega o café, põe num copo termico e pega um pão e sai de casa. Avista um ônibus prestes a sair e corre para o ponto de comendo o pão. Entra no ônibus, coloca o fone e começa a ouvir música enquanto bebe o café em direção a faculdade. Desce no terminal de ônibus para fazer integração com outra linha e encontra Peleu, seu colega de sala. Pegam o mesmo ônibus e sentam juntos para irem conversando. No caminho Ícaro pergunta a Peleu se o auxílio da faculdade tinha caído para ele e Peleu nega. Os dois começam a xingar a universidade e riem. Ícaro conta para Peleu que com essa demora teve que pedir dinheiro para Pátroclo. Peleu fica surpreso e fala que ele foi corajoso porque Pátroclo é quase um agiota, só que do bem. Ícaro fala que já deu um jeito de devolver o

dinheiro e conseguiu dobrar a quantia que recebeu do Pátroclo. Peleu zoa Ícaro falando que ele tava jogando no jogo do bicho mas demonstra interesse e pergunta como que ele fez isso. Ícaro abre o aplicativo no celular e mostra para o amigo como funciona. Faz 2 apostas, uma pequena de 20 reais e uma grande de 60 reais. A de 20 ele perde e explica para Peleu que a manha é jogar alto. A de 60 ele ganha 200 reais. Peleu dá um grito dentro do ônibus e Ícaro reclama com ele mandando ficar quieto porque se alguém soubesse do jogo era capaz do aplicativo cair. Ícaro faz um pix de 100 reais para Peleu. O amigo agradece. Chegam na faculdade.

Ícaro corre em direção a sua sala e entra. Dá bom dia ao professor e senta-se próximo aos seus amigos. Aula vai passando e ele troca mensagem com Clitemnestra. Pergunta como está sendo o dia dela e fala que teve uma manhã corrida porque dormiu demais e acabou perdendo o ônibus. A aula acaba. Ele se junta ao seu grupo: Pátroclo, Peleu, Ísis, Selene e Helena. Eles sentam em um banco nos campos gramados da faculdade. Começam a conversar e Peleu fala que o dia dele estava maravilhoso. Perguntam por que. Ele menciona o pix que Ícaro tinha feito para ele. Pátroclo também comenta sobre. Ícaro manda todos se aproximarem e mostra o aplicativo e como ele funciona. Selene e Helena ficam surpresas e pedem o nome para elas baixarem também. Ísis não gosta da situação e pergunta se aquele jogo era seguro. Pátroclo tem a mesma reação de Ísis e recomenda que ele pare pois estava muito suspeito essa forma de ganhar dinheiro. Ísis checa o jogo na loja de aplicativos e vê que ele tem menos de 100 *downloads*, nenhuma avaliação e fala para Ícaro desinstalar o jogo. Ícaro fica chateado e fala que seus amigos estavam com inveja que ele estava conseguindo dinheiro, e fala que vai mandar o *link* para os outros amigos baixarem e terem rodadas bônus e com isso ele ganha dinheiro. Ícaro olha para o relógio e diz que tem que ir ao centro e se despede de seus amigos.

Dentro do ônibus ele envia o *link* do jogo para seus amigos e recebe 300 reais no aplicativo. Ele abre o *Lucky Horse* joga mais algumas vezes e consegue faturar 4 mil reais. Todo feliz ele manda um *print* no grupo de seus amigos e uma selfie rindo. Ele decide descer no *shopping* e passa em várias lojas fazendo várias compras e mandando no grupo de seus amigos. Para na praça de alimentação, vai no restaurante mais caro e senta numa mesa. Um garçom se aproxima para lhe entregar o cardápio e ele, todo feliz, diz que não precisa e vai querer o prato mais caro e uma água gás com limão e gelo, o garçom anota e sai. Ele abre novamente o jogo e começa a jogar. Perde várias vezes seguidas e começa a ficar preocupado, suando frio. O garçom chega com a água com gás e ve que Ícaro está esquisito e pergunta se está tudo bem. Ícaro, gaguejando, responde que sim e bebe sua água, o garçom sai.

Ícaro joga mais um pouco e consegue recuperar o dinheiro perdido e fatura mais 400 reais. Ele larga o celular no canto da mesa e suspira de alívio. Seu prato chega e ele se alimenta. Após comer ele termina, paga e pega um uber para casa.

Chegando em casa ele manda mensagem para Clitemnestra e pergunta o que ela iria fazer ao anoitecer. Ele vai guardar as compras no quarto, liga o computador e seu celular apita com uma notificação de Clitemnestra dizendo que não ia fazer nada, só iria ficar estudando, ele a chama para sair. Ela fala que é melhor não porque eles já ia se ver sexta e ela já tinha marcado com um amigo para levar ela e ele responde que não era problema que ele mandaria um uber para buscá-la, ela aceita. Ele marca para às 20h e se despedem. Ele senta na cadeira do computador e abre o *Lucky Horse*. Começa a jogar mas ainda com valores baixos. Ele para e vê o seu saldo, está com 6.893 reais. Agora ele começa a apostar valores altos, começa com 1 mil reais, ganha 3 mil. Aposto 2.500, Ganha 6.700. Dá um tempo e ele resolve fazer a última aposta antes de se preparar para sair, joga 5 mil e ganha 5.600. Ele para confuso encarando a tela do computador e se pergunta como ele só ganhou 600. Levanta da cadeira rapidamente, abre a caixa que estava na cama e instala a Alexa que tinha comprado no *shopping*. Enquanto instala a Alexa ele diz que pelo menos ele não perdeu dinheiro nessas jogadas. Pega sua toalha, vai para o banheiro e dá um grito pedindo a Alexa para tocar sua *playlist* de forró brega. Sai do banho, veste as roupas que tinha comprado mais cedo, passa o perfume importado que tinha comprado e manda mensagem para Clitemnestra dizendo que está indo para o boteco. Pede o carro e sai de casa.

Chegando ao boteco ele manda mensagem para ela enviando a localização e um pix para o carro dela. Enquanto ele espera Clitemnestra pede um Negroni. Passam 40 minutos e ela não responde, ele manda mais mensagens perguntando onde ela está. Dois policiais disfarçados chegam ao local, encaram Ícaro de longe e sentam numa mesa mais distante. Ícaro percebe o movimento mas não faz nada. Mais 30 minutos e nada dela responder. Ícaro, vendo que tinha passado-se 1h10min de espera, vê que tinha tomado um toco, pede a conta e o carro para ir embora.

No carro a caminho de casa ele começa a gravar um áudio para Clitemnestra xingando ela de interesseira, vagabunda e outras coisas. O motorista olha para ele pelo espelho e pergunta se tá tudo bem, ele desabafa com o motorista. Ele vê uma boate logo à frente e pede para o motorista encostar, fala que vai encher a cara para esquecer ela e chama o motorista para ir junto, ele aceita. Os 2 bebem juntos a noite toda. Mais tarde da madrugada Ícaro recebe uma mensagem de Clitemnestra

dizendo que seu celular tinha quebrado e estava sem computador, só tinha conseguido emprestado da colega de quarto aquela hora. Ele vê a mensagem, abre o aplicativo, bloqueia ela e guarda o telefone. Bebe mais com seu amigo motorista.

Após uma semana, depois de ganhar muito em cima do jogo e faturado com as recomendações, chega na faculdade com seu carro novo e vai se sentar no banco com seus amigos. Peleu e Helena elogiam Ícaro e seu carro novo e perguntam se ele conseguiu com o jogo, Ícaro diz que sim e também com as indicações nos stories, que inclusive já era hora dele fazer outro. Helena diz que apostou pelo link dele e ganhou 30 reais, mas logo em seguida perdeu tudo, Peleu diz que também tinha usado o cupom, apostou 90 reais e perdeu tudo, era o dinheiro que ele ia pagar a internet de casa, Ícaro diz que ele não tem nada a ver com isso, que era por conta e risco de quem apostasse. Ísis questiona ele, pergunta se ele não sentia nada por quem perdia dinheiro no jogo, Ícaro fala que não tem culpa se quem tá apostando e burro e não sabe apostar, ele disponibiliza mas quem arca com as consequências é o apostador. Ísis ri e diz que ele é muito hipócrita e irresponsável, fala que a conta vai chegar e ele vai quebrar a cara. Ícaro chama Ísis de invejosa e ele tinha avisado que o *Lucy Horse* não era uma renda extra e sim um jogo. Pátroclo concorda com Ísis, fala que ele estava roubando o dinheiro da galera pois as chances de ganhar eram muito pouca, quem se dava bem era só Ícaro. Emburrado, Ícaro manda eles calarem a boca, que eram um bando de invejosos pois ele "estava voando" e eles continuavam pobres. Ícaro chama todos para entrarem no carro e que ele ia levar todos para fazerem compras, "o cacau caiu hoje né pai, aproveitar e fazer a boa". Peleu e Helena se animam, mas Pátroclo e Ísis recusam. Pátroclo fala que não poderia pois tem que visitar sua avó que está acamada e Ísis fala que não queria que Ícaro gastasse "o dinheiro tão suado" dele com ela, e agradecem. Ícaro faz uma careta para Ísis, que ri, e despedem-se.

Ícaro chega em casa com várias sacolas nos braços e vê seu pai em pé perto da pia da cozinha tomando um café e com um olhar reflexivo. Ele pergunta ao pai o que tinha acontecido e Dédalo responde que estava preocupado com sua mãe, avó de Ícaro, pois tinha sonhado com ela e ela não estava bem, como ela já tinha uma idade avançada Dédalo se preocupava muito e fala que vai visitá-la a noite e chama Ícaro para ir junto. Ícaro põe as sacolas no chão e olha com deboche para o pai, fala que ela já estava velha, em tempo de partir já. Dédalo olha decepcionado para o filho e fala que estava preocupado com ele também porque depois que ele começou a ganhar dinheiro ela estava ficando irresponsável, grosso, mal educado. Ícaro interrompe o pai e manda ele calar a boca pois ele estava pagando as contas da casa

agora, ele que sustentava a família inteira e ninguém tinha o direito de dizer como ele deveria agir. O pai agradece todo esforço do filho mas responde que ninguém nunca tinha pedido para que pagasse tudo, eles conseguiam se manter antes e sempre conseguiam dar um jeito. Ícaro fala que sua família era ingrata e invejosa demais pois agora que ele estava voando, mudando de vida, eles queriam mandar e desmandar em tudo que ele fazia. Dédalo aconselha Ícaro para que ele tome cuidado, que ele está voando alto sim, mas que tome cuidado porque quanto mais alto ele "voa", mais alta é a queda, e que se acontecesse algo ele não iria ajudar pois já tinha avisado desde cedo. Ícaro manda o pai ir a merda e fala que não vai ver a velha, diz que vai sair para beber com os amigos. Dédalo bebe o resto do seu café, pega as chaves e dá tchau para Ícaro, pede para que ele avisasse quando chegasse em casa. Ícaro fala para que Dédalo não espere por ele, e que logo logo ele vai sair de casa. Dédalo olha decepcionado para Ícaro e fecha a porta. Ícaro empurra as cadeiras e joga os copos da mesa no chão.

9 Meses depois, Ícaro está bem sucedido, virou embaixador da *Lucky Horse* e tem várias fotos suas pela cidade fazendo propaganda. Ele está em sua cobertura e liga a TV para tomar seu café da manhã antes de sua viagem para a Irlanda. No jornal passa uma reportagem em que a Polícia Federal está em uma investigação de uma casa de apostas, que as investigações já estavam bem avançadas e que o empresário Ícaro de Dédalo estaria ligado a empresa por estelionato. Vendo a notícia ele se assusta e desliga a TV, se levanta para arrumar suas coisas e ir para o aeroporto, com medo de ser preso preventivamente.

Pega suas coisas e aciona o motorista mas não é respondido. Ele começa a se preocupar e vai até o interfone e liga para portaria, quando o porteiro atende, Ícaro ouve barulhos de sirene policial e desliga rapidamente. Vai até a varanda e vê várias viaturas na portaria do seu prédio, ele entra em desespero. Ele começa a andar desesperado pelo apartamento. Interfone toca e Ícaro dá um pulo assustado. Chega perto do interfone mas não atende. Liga a TV novamente e vê a reportagem ao vivo dos policiais em frente ao seu prédio. A repórter pergunta a equipe policial qual seria o procedimento e a Oficial Clitemnestra fala que estão tentando entrar em contato com Ícaro de forma amigável ligando para o apartamento. A Oficial fala que eles sabem que Ícaro está em casa pois eles já estavam estudando sua rota há tempos, e que se ele não colaborasse eles tinham um mandado judicial e que poderiam invadir.

Ícaro pega sua mochila e abre a porta que dá para o corredor e vai em direção às escadas. Antes de chegar na porta da escadaria, ele escuta o barulho dos policiais

subindo os degraus, ele corre de volta para o apartamento. O interfone toca novamente e ele atende. Ícaro não fala nada. A Oficial fala que seria melhor para Ícaro se render pois o prédio todo já estava cercado. Ele desliga bruscamente.

Pega o telefone e liga para Ísis. Ela atende e desesperado ele pede ajuda. Ele implora para ela. Ela calmamente fala que não iria ajudar, que já tinha avisado ele antes que esse "voo" dele era muito incerto, que uma hora ele ia cair, ela desliga. Ele fica puto e liga para seu pai. O telefone chama, mas logo cai o sinal pois a polícia estava usando um bloqueador de sinal. Sento no sofá e, preocupado, mexe no cabelo. Escuta um bater na porta. A Oficial chama por Ícaro e fala que ele não tinha escapatória, pede para que ele se renda.

Passam-se alguns minutos e vendo a situação em que se encontra, Ícaro começa a chorar. Levanta devagar e vai em direção a porta, abre a porta e os policiais entram. A Oficial Clitemnestra entra, puxa as algemas e chama por Ícaro que estava no sofá se lamentando. Ela manda ele levantar e ficar de costas. Puxa os braços dele com firmeza e passa as algemas em seus pulsos. Ela sussurra em seu ouvido "tá preso, VAGABUNDO". Policiais saem do apartamento com pertences suspeitos para fazerem investigação.

No hall do prédio, surge Clitemnestra guiando Ícaro preso. Ícaro avista de longe seu pai. Ao passar por seu pai eles param e Dédalo fala para Ícaro que ele sabia que isso ia acontecer. Ícaro chorando diz ao pai que fez aquilo para poder melhorar de vida, fazer com que eles vivessem bem. Dédalo diz que nunca tinha pedido nada daquilo para o filho, que ele tinha feito isso por ego e agora ele que lidasse com as consequências. Ícaro é conduzido ao camburão.

## Apêndice G - Escaleta

ÍCARO - DO NADA AO NADA

Drama, Comédia

1ª Escaleta

Guilherme Maciel

2024

INT. CASA DE DÉDALO / QUARTO DE ÍCARO - TARDE

Ícaro deitado na cama. Pega o celular, conecta na caixinha de som e põe sua *playlist* de *funk*. Ele se levanta da cama, vai em direção ao computador e liga a máquina. Vai limpando a mesa de trabalho que está cheia de pratos e copos enquanto o computador liga.

INT. CASA DE DÉDALO / COZINHA - TARDE

Ícaro leva os pratos e copos para a pia.

INT. CASA DE DÉDALO / QUARTO DE ÍCARO - TARDE

Ícaro senta e mexe no computador e abre o *Tinder*, vai navegando pelo *app*.

Elipse.

Ícaro dá match com Clitemnestra. Vão flertando até cair no assunto de saírem para um barzinho. Marcam para quinta-feira. Liga animado para seu amigo Pátroclo. Conta ao amigo que "achou uma bebezinha" no *Tinder* mas que ele precisava conseguir dinheiro até sexta pois estava quebrado, o auxílio da faculdade não tinha caído ainda. Ícaro pede dinheiro a Pátroclo e fala que pagaria daqui a 2 semanas. Pátroclo oferece a ele 150 reais porém teria um juros. Ícaro questiona o amigo, mas Pátroclo responde que por justamente ele não ter dinheiro, com qual garantia ele pagaria em dia?. Meio receoso, Ícaro aceita.

Pátroclo chama Ícaro para jogar uma partida de Counter Strike mas ele recusa porque tinha que arrumar o quarto e desliga a ligação. Ícaro abre o aplicativo de jogos no computador e vê um anúncio de um jogo de azar, o Lucky Horse. Ícaro encara por um tempo e ignora, vai na aba de atualização e põe seus aplicativos e jogos para atualizarem. Novamente aparece a notificação do Lucky Horse, dá uma risada de canto e fecha a aba do anúncio.

Seu pai, Dédalos, dá um grito e pede para que ele abaixe a música. Ele levanta da cadeira, abaixa o som, e começa a pegar as roupas jogadas pelo quarto, joga no cesto no canto do quarto. Ajeita a cama, dobra o lençol e arruma o tapete.

O celular brilha com uma notificação, é o pix de Pátroclo com uma mensagem "no total vai ficar 180 viu, já anota aí". Ele ri e logo em seguida aparece uma notificação de Cli, uma foto de visualização única. Ele fica muito animado, abre a foto e desanima, era foto de 3 esmaltes diferentes para ele escolher um para ela pintar a unha. Ele acha engraçado e escolhe uma cor. Começa uma música que ele tá muito viciado, joga o celular

na cama e começa a dançar animado, aumenta o som. Volta no computador, vê se os aplicativos atualizaram e confirma. Fecha a aba de atualização, novamente, aparece o anúncio do *Lucky Horse*.

Dédalo grita para Ícaro abaixar o som novamente, Ícaro responde que já vai desligar. Ele fica tentado e baixa o jogo mas olha hora, desliga a música e põe uma camisa.

INT. FARMÁCIA - NOITE

Ícaro pega uma cesta. Pega um sabonete, um barbeador e para em frente a parte de preservativos. Encara e analisa qual deveria pegar, "o mais fino? O retardante? O com textura?" Ícaro percebe que tá ali faz um tempo e começa a ficar com vergonha. Ele pega o preservativo normal e um retardante. Vai ao caixa e pega um pacote de bala de menta. A atendente do caixa vê os itens da cesta e dá uma risadinha de canto, Ícaro fica sem graça e ri enquanto pega a carteira. Ícaro paga os 30 reais.

INT. CASA DE DÉDALO / COZINHA - NOITE

Ícaro põe a sacola na mesa. Abre a geladeira e tira uma pizza do congelador e põe o refrigerante no congelador. Seu pai passa do lado e dá uma olhada na sacola, pergunta se ele ia sair mais tarde. Ícaro fala que não, mas era bom se prevenir. Dédalo ri e fala para ele tirar aquilo de cima da mesa e levar para o quarto.

INT. CASA DE DÉDALO / BANHEIRO - NOITE

Ícaro pega a sacola e guarda os preservativos na gaveta da pia. Abre o pacote do barbeador, pega um prestobarba e faz a barba. Ao terminar, pega o pacote do sabonete, abre e vai para o banho.

INT. CASA DE DÉDALO / COZINHA - NOITE

Ícaro ainda de toalha põe a pizza para assar.

INT. CASA DE DÉDALO / QUARTO DE ÍCARO - NOITE

Ícaro veste sua roupa e coloca a camisa do seu time de futebol. Enquanto espera a pizza ficar pronta mexe no computador e abre o *Lucky Horse*.

Ícaro abre o jogo e vê claramente um tipo de caça níquel. O jogo lhe dá 400 reais para começar e aprender a jogar. Ele põe 50 reais e roda a roleta. Perde. Põe mais 70 e roda. Perde novamente. Agora aposta 120. Ganhou 240. Ele fica surpreso e feliz. Aposta de novo só que agora com valor mais alto, 350. Ganha 700. Aposta agora 80 e perde. Ele entende o esquema. Fica pensativo com o jogo, resolve depositar os 120 restantes que seu amigo tinha lhe emprestado.



No jogo aparece uma notificação com uma mensagem para ele ter cuidado pois era um jogo de apostas e a qualquer momento ele poderia perder tudo.

Ele começa com 10 para ver se o esquema com dinheiro de verdade era diferente, e perde. Fica preocupado, com medo de apostar tudo e perder o dinheiro emprestado. Aposto 20, o jogo trava. Ele perde. Aposto 50, a roleta pisca 3 vezes. Ícaro levanta da cadeira preocupado. Ele ganhou 100. Dá um pulo de surpresa com felicidade. Põe a mão na cabeça, resolve apostar só mais uma vez. Senta e aposta 80 pela última vez. O jogo trava novamente, ele começa a ficar desesperado, põe a mão no coração... Ele ganha 400. Da um grito e empurra a cadeira contra a mesa. 120 tinha virado 460. Ele faz o pix do *Lucky Horse* para o banco dele e o seu celular recebe uma notificação de dinheiro recebido. Pega o celular e manda um áudio para Pátroclo dizendo "NEGAO, O CACAU CAIU, POOOORRAAA. TOME AQUI SEU DINHEIRO DE VOLTA". Ele devolve o dinheiro do amigo. Fogão apita sinalizando que a pizza está pronta.

INT. CASA DE DÉDALO / COZINHA - NOITE

Ícaro pega seu prato e copo favorito. Abre o forno, pega a pizza e põe na mesa e joga azeite por cima. Abre o congelador, pega o refrigerante e se serve. Sorridente, pega 2 guardanapos e serve 2 pedacinhos de pizza no prato.

INT. CASA DE DÉDALO / QUARTO DE ÍCARO - NOITE

Ícaro enquanto come pega o celular e manda mensagem para Cli perguntando como foi seu dia. Cli responde que foi tudo tranquilo, que está um pouco desanimada por estar muito cansada. Ícaro pergunta se poderia ligar para ela na tentativa de animá-la um pouco, Cli aceita. Eles começam a conversar e usar os filtros do aplicativo, riem bastante. Cli agradece por Ícaro ficar um tempo com ela e se despede. Ícaro joga o celular no canto da cama e dá um sorriso de canto.

Dédalo aparece na porta do quarto e pergunta com quem Ícaro estava falando. Ícaro responde que era uma menina que ele começou a conversar. Dédalo dá um sorriso e pergunta se era da faculdade. Ícaro responde que não, tinha conhecido ela por um aplicativo. Ícaro fala que a menina tinha acabado de passar no concurso da Polícia Federal. Dédalo pergunta se ele já tinha comido e Ícaro diz que sim. Dédalo fala que ia deitar e pede para que ele lave as louças, Ícaro diz que vai e Dédalo sai. Ícaro limpa as mãos e o rosto. Levanta e senta na cadeira do computador. Abre alguns arquivos da faculdade e começa a estudar. O jogo envia uma notificação, ele olha e ignora.

Elipse.

Uma nova notificação do jogo. Ícaro se desconcentra, vê a notificação e fica pensativo. Ícaro abre o jogo. Deposita mais 200 reais. Começa a jogar, ganha e perde várias vezes. Olha no relógio e vê que se passaram 40 minutos e termina de jogar com 450. Ele vê que lucrou mas perdeu muitas vezes.

INT. CASA DE DÉDALO / COZINHA - NOITE

Ícaro lava a louça ouvindo um podcast em que um policial conta um caso em que ele estava investigando uma ocorrência de sequestro.

INT. CASA DE DÉDALO / BANHEIRO - NOITE

Ícaro escova os dentes e limpa o rosto.

INT. CASA DE DÉDALO / QUARTO DE ÍCARO - NOITE

Ícaro põe o celular no carregador, para em frente ao computador, encara com um sorriso o jogo e desliga a máquina. Liga a TV, põe um vídeo de um trajeto de viagem de avião e um temporizador para a TV desligar sozinha. Adormece.

INT. CASA DE DÉDALO / QUARTO DE ÍCARO - DIA

Ícaro acorda no susto com seu pai derrubando uma panela, são 6:45, perdeu o ônibus da faculdade. Ele pula da cama.

INT. CASA DE DÉDALO / BANHEIRO - DIA

As pressas Ícaro toma um banho e escova os dentes.

INT. CASA DE DÉDALO / QUARTO DE ÍCARO - DIA

Apressado veste a roupa que estava na arara.

INT. CASA DE DÉDALO / COZINHA - DIA

Ícaro põe uma caneca de café para requeimar no microondas.

INT. CASA DE DÉDALO / QUARTO DE ÍCARO - DIA

Ícaro calça o tênis. Pega a mochila, seu fone e o celular.

INT. CASA DE DÉDALO / COZINHA - DIA

Ícaro pega o café requentado, põe num copo termico e pega um pão.

EXT. RUA DA CASA DE DÉDALO / PRÓXIMO AO PONTO DE ÔNIBUS - DIA

Ícaro avista um ônibus prestes a sair e corre para o ponto de comendo o pão.

INT. ÔNIBUS - DIA

Ícaro coloca o fone e começa a ouvir música enquanto toma seu café em direção ao centro.

EXT. TERMINAL DE ÔNIBUS - DIA

Ícaro está no ponto na espera outro ônibus e encontra Peleu, seu colega de sala. Ônibus chega e eles entram.

INT. ÔNIBUS - DIA

Ícaro e Peleu sentam juntos. Ícaro pergunta a Peleu se o auxílio da faculdade tinha caído para ele e Peleu nega. Os dois começam a xingar a universidade e riem. Ícaro conta para Peleu que com essa demora teve que pedir dinheiro para Pátroclo. Peleu fica surpreso e fala que ele foi corajoso porque Pátroclo é quase um agiota, só que do bem. Ícaro fala que já deu um jeito de devolver o dinheiro e conseguiu dobrar a quantia que recebeu do Pátroclo. Peleu zoa Ícaro falando que ele tava jogando no jogo do bicho mas demonstra interesse e pergunta como que ele fez isso.

Ícaro abre o aplicativo no celular e mostra para o amigo como funciona. Faz 2 apostas, uma pequena de 20 reais e uma grande de 60 reais. A de 20 ele perde e explica para Peleu que a manha é jogar alto. A de 60 ele ganha 200 reais. Peleu dá um grito dentro do ônibus e Ícaro reclama com ele mandando ficar quieto porque se alguém soubesse do jogo era capaz do aplicativo cair. Ícaro faz um pix de 100 reais para Peleu. O amigo agradece.

EXT. UNIVERSIDADE / CORREDORES - DIA

Ícaro corre em direção a sua sala.

INT. UNIVERSIDADE / SALA DE AULA - DIA

Ícaro dá bom dia ao professor e senta-se próximo aos seus

amigos.

Elipse.

Ícaro troca mensagem com Clitemnestra. Escreve que sua manhã foi corrida porque dormiu demais e acabou perdendo o ônibus e pergunta como está sendo o dia dela. O sinal toca.

EXT. UNIVERSIDADE / CAMPOS GRAMADOS - DIA

Ícaro se junta ao seu grupo: Pátroclo, Peleu, Ísis, Selene e Helena. Sentam em um banco e começam a conversar. Peleu fala que o dia dele estava maravilhoso. Perguntam por que. Peleu menciona o pix que Ícaro tinha feito para ele. Pátroclo também comenta sobre. Ícaro manda todos se aproximarem e mostra o aplicativo e como ele funciona. Selene e Helena ficam surpresas e pedem o nome para elas baixarem também.

Ísis não gosta da situação e pergunta se aquele jogo era seguro. Pátroclo tem a mesma reação de Ísis e recomenda que ele pare pois estava muito suspeito essa forma de ganhar dinheiro. Ísis checa o jogo na loja de aplicativos e vê que ele tem menos de 100 *downloads*, nenhuma avaliação e fala para Ícaro desinstalar o jogo. Ícaro fica bravo e fala que eles estavam com inveja pois ele estava conseguindo dinheiro, e fala que vai mandar o link para Helena e Selene baixarem e terem rodadas bônus e com isso ele ganha dinheiro. Ícaro olha o relógio e diz que tem que ir ao centro e se despede de seus amigos.

INT. ÔNIBUS - DIA

Ícaro envia o link do jogo para seus amigos e recebe 300 reais no aplicativo. Ele abre o *Lucky Horse* joga mais algumas vezes e consegue faturar 4 mil reais. Feliz, Ícaro manda um print no grupo de seus amigos e uma selfie rindo.

INT. SHOPPING - DIA

Ícaro passa em várias lojas fazendo várias compras e ostentando no grupo de seus amigos. Ícaro puxa o celular e começa a fazer *stories* ostentando e falando do jogo e pondo o link para os seguidores acessarem.

Para na praça de alimentação e escolhe o restaurante mais caro.

INT. SHOPPING / RESTAURANTE CARO - TARDE

Ícaro senta em uma mesa. Um garçom se aproxima para lhe entregar o cardápio. Ícaro, feliz, diz que não precisa e vai querer o prato mais caro e uma água com gás com limão e gelo, o garçom anota e sai.

Ícaro abre novamente o jogo e começa as apostas. Perde várias vezes seguidas e começa a ficar preocupado, suando frio. O garçom chega com a água com gás e vê que Ícaro está esquisito e

pergunta se está tudo bem. Ícaro, esquecendo, responde que sim.  
Ícaro bebe sua água e o garçom sai.  
Ícaro joga mais um pouco e consegue recuperar o dinheiro  
perdido. Fatura mais 400 reais.

Ele larga o celular no canto da mesa. Seu prato chega e ele come. Pede a conta e chama um *uber*.

INT. CASA DE DÉDALO / SALA - TARDE

Ícaro manda mensagem para Cli e pergunta o que ela iria fazer ao anoitecer.

INT. CASA DE DÉDALO / QUARTO DE ÍCARO - TARDE

Ícaro põe as compras no pé da cama, liga o computador e seu celular apita com uma notificação de Cli dizendo que só iria ficar estudando. Ícaro chama Cli para sair. Cli fala que é melhor não porque eles já ia se ver sexta e ela já tinha marcado com um amiga para levar ela e ele responde que não era problema e que ele mandaria um *uber* para buscá-la, ela aceita. Ele marca para às 20h e se despedem.

Ele senta na cadeira do computador e abre o *Lucky Horse*. Pega o celular e faz um story fazendo propaganda do jogo e fala que os primeiros 10 que acessassem ganhariam 5 rodadas grátis. Ele para e vê o seu saldo, está com 20 mil reais. Faz mais algumas apostas. Começa a receber mensagens dos seguidores falando que tinham ganhado algumas apostas também. Ele faz um story mostrando os seguidores que ganharam e chama mais pessoas para apostar. Resolve fazer a última aposta antes de se preparar para sair, joga 7 mil e ganha 9.600. Ele para confuso encarando a tela do computador e se pergunta como ele só ganhou 2.600. Levanta da cadeira rapidamente, abre a caixa que estava na cama e instala a *Alexa* que tinha comprado no shopping. Enquanto ins<sup>ta</sup> nessas jogadas.

INT. CASA DE DÉDALO / BANHEIRO - TARDE

Põe a toalha no gancho. Dá um grito pedindo a *Alexa* para tocar sua *playlist* de forró brega. Entra no chuveiro.

INT. CASA DE DÉDALO / QUARTO DE ÍCARO - TARDE

Ícaro se seca e tira das sacolas as roupas que tinha comprado mais cedo, veste-as. Tira da caixa o perfume importado que tinha comprado e passa pelo corpo. Olha no espelho se admirando enquanto arruma o cabelo. Pega o celular e manda mensagem para Cli dizendo que está indo para o boteco. Pede o *uber*.

INT. BOTECO / MESA DE ÍCARO - NOITE

Musica ao vivo, Ícaro cumprimenta o cantor Orfeu e senta-se a mesa. Ícaro manda mensagem para Cli enviando a localização e um *pix* para o carro dela.

Ícaro pede um Negroni, puxa o celular, tira uma foto e posta nos stories com a legenda "tem vida mais barata mas não presta não " .

Elipse.

Cli não responde então Ícaro manda mais mensagens perguntando onde ela está. Ícaro pede mais outro drink e chama o garçon. Ícaro pede ao garçon o pix do cantor Orfeu. O garçon traz anotado em um papel e entrega a Ícaro. Ícaro faz um pix de 1.500 reais para Orfeu. Orfeu se assusta e pergunta no microfone quem era Ícaro. Ícaro se identifica e Orfeu agradece.

Elipse.

Ícaro percebe que tomou um toco. Fica puto, pede o 5º drink (copos na mesa), pede a conta e o uber.

INT. CARRO UBER - NOITE

Ícaro começa a gravar audios para Cli xingando ela de interesseira, vagabunda e outras coisas. O motorista olha para ele pelo espelho e pergunta se tá tudo bem, Ícaro desabafa com o motorista.

Ícaro vê uma boate logo à frente e pede para o motorista encostar e esperar por ele. O motorista contesta. Ícaro irritado pergunta quanto o motorista ganha por dia fazendo corridas. O motorista fala que faz 300. Ícaro pede o pix do motorista e manda 3 mil e, grosseiro, manda ele esperar. Fala que

EXT. PORTARIA DA BOATE - NOITE

Ícaro corta a fila de espera e o segurança impede-o. O segurança fala que a boate está cheia e que ele teria que ir para o final da fila. Ícaro pergunta quanto o segurança ganha por noite. O segurança não responde. Ícaro pega o celular e mostra o valor de 1 mil reais e pergunta ao segurança se a quantia ajudaria. O segurança diz que ajudaria sim. Ícaro, meio estressado, pede para que o segurança ponha a chave pix dele e entrega o celular em sua mão. Ícaro faz o pix e o segurança libera sua entrada.

INT. BOATE / CAMAROTE - NOITE

Ícaro manda mensagem para o grupo chamando seus amigos, mas só Peleu e Selene respondem e dizem que estavam indo.

Elipse 1h 40 min

Ícaro recebe uma mensagem de Cli xingando ele, mandando ele tomar no cu e bloqueia ele.

Ícaro vê a mensagem, abre o aplicativo, olha decepcionado mas logo ignora e guarda o telefone. Fala com Peleu e Selene para eles pedirem o que quiserem, eles animam e pedem uma 3 bebidas que piscam, com fogos e tudo mais.

Ícaro manda chamar só as mais bonitas que estavamna área da pista para o camarote. Ícaro se aproxima de Selene e tenta beijá-la. Selene brinca com Ícaro. Ícaro ri e pergunta se ela de novo iria negar ele. Selene dá um sorriso e fala que agora ele ta mais interessante, ta com um dinheirinho, ela poderia dar

Peleu puxa o celular e tira uma foto e posta nos stories com a legenda "O HOMEM ESTÁ IMPOSSÍVEL". Ícaro termina o beijo e manda Peleu pedir o whiskey mais caro da balada "Pode pedir negao, o cacau tá derramando, ta caindo mais nao ta derramando!!!". Ícaro, Peleu, Selene e toda galera do camarote curtem até o amanhecer.

FLASHES

Ícaro gravando vários stories, comprando carro, saindo para festas, fazendo apostas, recomendando o jogo.

EXT. UNIVERSIDADE / ESTACIONAMENTO CAMPOS GRAMADOS - DIA  
UMA SEMANA DEPOIS

Ícaro estacionando seu carro.

EXT. UNIVERSIDADE / CAMPOS GRAMADOS - DIA

Ícaro chega para sentar no banco com seus amigos. Peleu e Helena elogiam Ícaro e seu carro novo e perguntam se ele conseguiu com o jogo, Ícaro diz que sim e também com as indicações nos stories, que inclusive já era hora dele fazer outro.

Helena diz que apostou pelo link dele e ganhou 70 reais, mas logo em seguida perdeu tudo. Peleu diz que também tinha usado o cupom, apostou 110 reais e perdeu tudo, era o dinheiro que ele ia pagar a internet de casa. Ícaro diz que ele nao tem nada a ver com isso. que era por conta e risco de quem apostasse.

Ísis:

perdia dinheiro no jogo. Ícaro fala que nao tem culpa se quem ta apostando é burro e nao sabe apostar, ele disponibiliza mas quem arca com as consequencias é o apostador. Ísis ri e diz que ele é muito hipócrita e irresponsável, fala que a conta vai chegar e ele vai quebrar a cara.

Ícaro chama Ísis de invejosa e ele tinha avisado que o *Lucky Horse* não era uma renda extra e sim um jogo.

Pátroclo concorda com Ísis, fala que ele estava roubando o dinheiro da galera pois as chances de ganhar eram muito pouca, quem se dava bem era só Ícaro.

Puto, Ícaro manda eles calarem a boca, que eram um bando de invejosos pois ele "estava voando" e eles continuavam pobres. Ícaro chama todos para entrarem no carro e que ele ia levar todos para fazerem compras, "o cacau caiu hoje né pai, aproveitar e fazer a boa". Peleu e Helena se animam, mas Pát:

Pátroclo fala que não poderia pois tem que visitar sua avó que está acamada e Ísis fala que não queria que Ícaro gastasse "o dinheiro tão suado" dele com ela, e agradecem. Ícaro faz uma careta para Ísis, que ri, e despedem-se.

INT. CASA DE DÉDALO / COZINHA - TARDEZINHA

Ícaro com várias sacolas nos braços vê seu pai em pé perto da pia da cozinha tomando um café e com um olhar reflexivo. Ícaro pergunta ao pai o que tinha acontecido. Dédalos responde que estava preocupado com sua mãe, avó de Ícaro, pois tinha sonhado com ela e ela não estava bem, como ela já tinha uma idade avançada Dédalos se preocupava muito e fala que vai visitá-la mais tarde e convida Ícaro para ir junto. Ícaro põe as sacolas no chão e olha com deboche para o pai, fala que ela já estava velha, em tempo de partir já. Dédalos olha decepcionado para o filho e fala que estava preocupado com ele também porque depois que ele começou a ganhar dinheiro Ícaro estava ficando irresponsável, grosso, mal educado.

Ícaro interrompe o pai e manda ele calar a boca pois ele estava pagando as contas da casa agora, ele que sustentava a família inteira e ninguém tinha o direito de dizer como ele deveria agir. O pai agradece todo esforço do filho mas responde que ninguém nunca tinha pedido para que pagasse tudo, eles conseguiam se manter antes e sempre conseguiam dar um jeito. Ícaro fala que sua família era ingrata e invejosa demais pois agora que ele estava voando, mudando de vida, eles queriam mandar e desmandar em tudo que ele fazia. Dédalos aconselha Ícaro para que ele tome cuidado, que ele está voando alto sim, mas que tome cuidado porque quanto mais alto ele "voa", mais alta é a queda, e que se acontecesse algo com Ícaro ele não iria ajudar pois já tinha avisado desde cedo.

Ícaro manda o pai ir a merda e fala que não vai ver a velha, diz que vai sair para beber com os amigos. Dédalos bebe o resto do seu café, pega as chaves e dá tchau para Ícaro, pede para que ele avisasse quando chegasse em casa. Ícaro fala para que Dédalos não espere por ele, e que logo logo ele vai sair de casa:

Dédalos olha decepcionado para Ícaro e fecha a porta da cozinha. Ícaro empurra as cadeiras e joga os copos da mesa no chão.

1 ANO E 4 MESES DEPOIS

FLASHES.

Ícaro está bem sucedido, virou embaixador da Lucky Horse e tem varias fotos suas pela cidade fazendo propaganda.

INT. COBERTURA DE ÍCARO / SALA - DIA

Ícaro liga a TV para tomar seu café da manhã antes de sua viagem para a Irlanda. No jornal passa uma reportagem em que a Polícia Federal está em uma investigação de uma casa de apostas, que as investigações já estavam bem avançadas.

Ícaro pega seu café e para me frente a TV. No jornal fala que o empresário Ícaro de Dédalo estaria ligado a empresa por estelionato.

Vendo a notícia ele se assusta e desliga a TV. Ícaro se levanta para arrumar suas coisas e ir para o aeroporto, com medo de ser preso preventivamente.

INT. COBERTURA DE ÍCARO / QUARTO - DIA

Ícaro pega suas coisas, arruma sua mala e aciona o motorista mas não é respondido.

INT. COBERTURA DE ÍCARO / SALA - DIA

Preocupado, Ícaro vai até o interfone e liga para portaria, quando o porteiro atende, Ícaro ouve barulhos de sirene policial e desliga rapidamente.

INT. COBERTURA DE ÍCARO / VARANDA - DIA

Ícaro vê várias viaturas na portaria do seu prédio, se afasta desesperado.

INT. COBERTURA DE ÍCARO / SALA - DIA

Ícaro começa a andar desesperado pelo apartamento. Interfone toca e Ícaro dá um pulo assustado.

PERTO DA BANCADA

Ícaro chega perto do interfone mas não atende. Liga a TV novamente e vê a reportagem ao vivo dos policiais em frente ao seu prédio. A repórter pergunta a equipe policial qual seria o procedimento e a Oficial Clitemnestra fala que estão tentando entrar em contato com Ícaro de forma amigável ligando para o apartamento. A Oficial fala que eles sabem que Ícaro está em

casa pois eles já estavam estudando sua rota há tempos, e que se ele não colaborasse eles tinham um mandado judicial e que poderiam invadir.

PERTO DA PORTA

Ícaro pega sua mochila.

INT. PRÉDIO / CORREDORES - DIA

Ícaro vai em direção às escadas. Antes de chegar na porta da escadaria, ele escuta o barulho dos policiais subindo os degraus, ele corre.

INT. COBERTURA DE ÍCARO / SALA - DIA

O interfone toca novamente e Ícaro atende. Ele não fala nada. A Oficial, que estava do outro lado da linha, fala que seria melhor para Ícaro se render pois o prédio todo já estava cercado. Ícaro desliga bruscamente.

Ícaro pega o telefone e liga para Ísis. Ela atende e desesperado Ícaro pede por ajuda. Ícaro implora para Ísis. Ísis calmamente fala que não iria ajudar, pois já tinha avisado ele antes que esse "voo" dele era muito incerto, que uma hora ele ia

Ícaro fica puto e liga para seu pai. O telefone chama, mas logo cai o sinal pois a polícia estava usando um bloqueador. Ícaro senta no sofá e, preocupado, mexe no cabelo. Escuta um bater na porta. A Oficial chama por Ícaro e fala que ele não tinha escapatória, pede para que ele se renda.

Elipse.

Vendo a situação em que se encontra, Ícaro começa a chorar. Levanta devagar e vai em direção a porta, abre e os policiais entram.

INT. COBERTURA DE ÍCARO / SALA - DIA

A Oficial Clitemnestra entra, puxa as algemas e chama por Ícaro que estava na porta se lamentando. A Oficial Cli manda Ícaro levantar e ficar de costas. Puxa os braços dele com firmeza e passa as algemas em seus pulsos. Ela sussurra em seu ouvido "tá preso, VAGABUNDO". Policiais andam em direção a porta com pertences para investigação.

EXT. PRÉDIO / HALL - DIA

A Oficial Clitemnestra guiando Ícaro preso. Ícaro avista de longe seu pai.

EXT. RUA / FRENTE DO PRÉDIO - DIA

A Oficial Clitemnestra e Ícaro param ao lado de Dédalo. Dédalo, triste, fala para Ícaro que ele sabia que isso ia acontecer. Ícaro chorando diz ao pai que fez aquilo para poder melhorar de vida, fazer com que eles vivessem bem. Dédalo diz que nunca tinha pedido nada daquilo para o filho, que ele tinha feito isso por ego e agora ele que lidasse com as consequências.

Ícaro é conduzido ao camburão.