

# SUMÁRIO

<b>SUMÁRIO</b>	<b>1</b>	2.4.3 TRAVELLING (TRAV):	15
<b>1. CINEMA</b>	<b>3</b>	<b>2.5 COMPOSIÇÃO</b>	<b>15</b>
<b>1.1 HISTÓRIA E PRINCÍPIOS DO CINEMA</b>	<b>3</b>	<b>3. SOM</b>	<b>17</b>
<b>1.2 LINGUAGEM DO DOCUMENTÁRIO</b>	<b>5</b>	<b>3.1 A IMPORTÂNCIA DO ÁUDIO</b>	<b>17</b>
O NASCIMENTO DO DOCUMENTÁRIO	5	<b>3.2 SOM E A NOÇÃO ESPACIAL</b>	<b>18</b>
DANDO UM NOME AO DOCUMENTÁRIO E ENFRENTANDO		PROPRIEDADES ACÚSTICAS:	18
SEUS PARADOXOS	6	DIMENSÕES DE SOM:	18
OS RUSSOS ESTÃO CHEGANDO	7	SOM E ESPAÇO	18
<b>1.3 PROCESSOS DE REALIZAÇÃO</b>	<b>8</b>	SOM DE MULTICAMADAS	19
1ª ETAPA (FASE INICIAL)	8	<b>3.3 TRILHA</b>	<b>19</b>
2ª ETAPA (FASES DA FILMAGEM)	8	<b>4. DOCUMENTÁRIO</b>	<b>22</b>
3ª ETAPA (FINALIZAÇÃO)	10	<b>4.1 DEFININDO DOCUMENTÁRIO</b>	<b>22</b>
4ª ETAPA (DISTRIBUIÇÃO)	10	UMA DEFINIÇÃO	22
<b>2.FOTOGRAFIA</b>	<b>11</b>	EVOLUÇÃO HISTÓRICA	22
<b>2.1 INTRODUÇÃO À FOTOGRAFIA</b>	<b>11</b>	Primeiros tempos (até os anos 1960)	22
<b>2.2 PLANOS CINEMATOGRAFICOS</b>	<b>11</b>	Época moderna (a partir 1960)	22
<b>PLANOS GERAIS:</b>	<b>12</b>	Período contemporâneo	22
2.2.1 GRANDE PLANO GERAL (GPG):	12	<b>4.2 TIPOS/MODOS DE DOCUMENTÁRIOS</b>	<b>22</b>
2.2.2 PLANO GERAL (PG):	12	MODO POÉTICO	22
2.2.3 PLANO CONJUNTO (PC):	12	MODO EXPOSITIVO	23
2.2.4 PLANO AMERICANO:	12	MODO OBSERVATIVO	23
2.2.5 PLANO MÉDIO (PM)	13	MODO PARTICIPATIVO	24
<b>PRIMEIROS PLANOS</b>	<b>13</b>	MODO REFLEXIVO	24
2.2.6 CLOSE OU PRIMEIRO PLANO (PP):	13	MODO PERFORMÁTICO	24
2.2.7 PRIMEIRÍSSIMO PLANO (PPP)	13	<b>4.2 ARGUMENTO DE DOCUMENTÁRIO</b>	<b>25</b>
2.2.8 PLANO DETALHE (PD):	13	NARRATIVA	25
<b>2.3 ÂNGULOS DE CÂMERA</b>	<b>14</b>	O PÚBLICO	25
2.3.1 CÂMERA BAIXA:	14	ESTRUTURALISMO	25
2.3.2 CÂMERA ALTA:	14	NARRATOLOGIA	26
<b>2.4 MOVIMENTOS DE CÂMERA</b>	<b>14</b>	HISTÓRIA E ENREDO	26
2.4.1 PANORÂMICA (PAN):	14	OS FORMALISTAS E VLADIMIR PROPP	27
2.4.2 TILT:	15	ELEMENTOS NARRATIVOS DE PROPP	27
		<b>4.3 CURVA DRAMÁTICA</b>	<b>29</b>
		O ARCO DRAMÁTICO	29
		ATO I	30
		ATO II	30
		ATO III	30
		AS MELHORES CENAS SÃO PEQUENOS DRAMAS	31
		O DIRETOR E O ARCO DRAMÁTICO	32
		TEMPO E ESTRUTURA	32

TODA HISTÓRIA PRECISA DE MUDANÇA E DESENVOLVIMENTO	33
O FILME CENTRALIZADO EM EVENTOS	33
<b>4.4 PESQUISA E ARGUMENTO</b>	<b>33</b>
ESTUDO DE CASO: “FRIO NA BARRIGA”	34
Proposta	34
Título:	34
Tempo Estimado:	34
Contextos	34
Personagens	35
Ângulo & Intenções	35
Estilo & Estrutura	35
Lista de locações	35
Distribuição	35
<b>5. PÓS PRODUÇÃO</b>	<b>37</b>
<b>5.1- CONCEITO DE EDIÇÃO: CONSTRUÇÃO DE SENTIDO E RITMO</b>	<b>37</b>
	37
<b>5.2 CONTINUIDADE, REGRAS DA EDIÇÃO</b>	<b>38</b>
AS REGRAS	38
Edição plano-contraplano (“pingue-pongue”)*	39
A regra dos 180°	39
Corte em movimento	39
Raccord de olhares	40
A regra dos 30°	40
Contraplano ausente	40
Continuidade intensificada	41
Fusão:	41
Fade:	41
Transição (wipe):	41
Recorte ou máscara em círculo:	41
Congelamento de quadro (freeze)	41
<b>5.3 DISTRIBUIÇÃO</b>	<b>42</b>

---

# 1. CINEMA

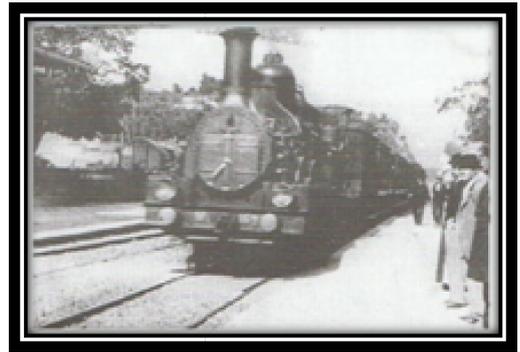
## 1.1 HISTÓRIA E PRINCÍPIOS DO CINEMA

A data de 28 de dezembro de 1895 é considerada o marco inicial da história do cinema. Foi neste dia que os irmãos Auguste e Louis Lumiere fizeram a apresentação do cinematografo, invento que era capaz de filmar e também projetar os filmes. Neste dia, no Salão Gran Café em Paris, foram projetados os primeiros filmes produzidos por eles. Eram curtas de cerca de 50 segundos que mostravam situações do cotidiano, como "A Saída dos Operários da Fábrica" e "A Chegada do Trem a Estação". O primeiro registra exatamente os trabalhadores saindo na fábrica dos Lumiere.



Fotograma do filme "A Saída dos Operários da Fábrica"

O segundo ficou famoso pelo pânico que a chegada do trem provocou na plateia quando avançava em direção a câmera.



Fotograma do filme "A Chegada do Trem a Estação"

- ✓ Os filmes mostram situações reais, do cotidiano. Em seu início o cinema mostra sua vocação para o documentário;
- ✓ São filmados em preto e branco;
- ✓ São mudos, sendo que as cópias disponíveis são apresentadas com música de fundo;
- ✓ A câmera está estática, não se move;
- ✓ Não há montagem, cada filme é composto por um só plano.

Outros filmes dos irmãos Lumiere são:

"O Desjejum do Bebe" (1895) - interessante por apresentar um enquadramento de plano médio, Auguste Lumiere dando comida a um bebe;

"O Regador Regado" (1895). O primeiro esquete cômico do cinema: um jardineiro está regando flores.



Fotograma do filme "O regador regado"

"Demolição de um Muro" (1896) - uma parede é demolida para, logo, reerguer-se. Os Lumiere passavam o filme e logo em seguida passavam ao contrário, provocando um efeito incrível para a época.

Os Lumiere mandaram operadores do cinematografo a vários lugares do mundo, dando a possibilidade que imagens em movimento de um lugar do mundo pudessem ser vistas em outro Lugar muito distante.

Cinema é uma linguagem em si, que tem suas técnicas e tecnologias desenvolvidas em favor da narrativa, é contar historias usando convenções estabelecidas através dos anos, é intender que tudo que é visto num frame (fotograma) foi idealizado, pensado e produzido mesmo os pequenos detalhes como rachaduras na parede; é pensar em como usar todos os recursos imagéticos (como texturas, cores, pontos de vistas, lentes, ambientes, sons...) em favor de uma narrativa, é a reunião de esforços de uma equipe e da aceitação do publico.

O filme é feito por milhares de fotografias, que chamamos fotogramas. Em cada fotograma, a imagem ou o objeto está em uma posição ligeiramente diferente da anterior. A cada segundo de imagem, 24 fotogramas são projetados numa tela, produzindo a sensação de movimento das imagens. Não podemos distinguir cada imagem separadamente, mas sim um movimento contínuo, devido a uma particularidade do olho humano chamada *visão persistente*. Em termos simples, visão persistente significa que, quando os nossos olhos vêem um objeto iluminado por uma luz brilhante, a imagem do objeto permanecera em nossa retina por décimos de segundo antes de desaparecer. Conseqüentemente, cada imagem do fotograma não desaparece até que o próximo fotograma apareça. Na realidade, a tela fica escura entre os fotogramas mais tempo do que quando iluminada com um deles. Por convenção, estas imagens são registradas e projetadas a 24 quadros por segundo. Isto equivale a dizer que, se uma determinada cena for filmada em apenas um segundo, ela usaria 24 fotogramas.

Em cinema, a imagem é captada por uma câmera bastante similar, em seu princípio, a uma câmera de fotografia, sendo sua principal diferença o registro das imagens em velocidades superiores ou inferiores a 24 fotogramas (ou fotografias) por segundo. A luz que passa através da lente permite registrar a imagem em uma fita de celuloide fotossensível banhada com uma camada de

nitrate de prata. As imagens no fotograma Ótico têm a definição de 1.200 linhas.

Para conseguir captar esses fotogramas nessa velocidade, uma câmera de cinema necessariamente deve executar uma série de movimentos precisos.

## 1.2 LINGUAGEM DO DOCUMENTÁRIO

### O NASCIMENTO DO DOCUMENTÁRIO

Entre 1895 e 1920, o público de cinema assistiu a uma grande quantidade de filmagem jornalística, incluindo a tragédia da Primeira Guerra Mundial. Mas somente depois do Nanook do Norte (1922, Estados Unidos; Figura 5-5) de Robert Flaherty é que eles viram uma história verdadeira com um significado universal deliberadamente imposto. Flaherty era um engenheiro de mineração americano cuja infância foi gasta prospectando com seu pai no norte do Canadá, onde aprendeu a amar e respeitar o povo inuíte. Em 1915, ele começou um registro etnográfico de uma família de esquimós usando uma câmera de 16 mm. De volta a Toronto, montando seu filme, ele descobriu que a película de nitrato e o hábito de fumar incessantemente não combinam bem. Seus 9.000 metros de negativo pegaram fogo, e ele teve sorte de escapar com vida.

Buscando fundos para uma refilmagem, ele foi obrigado a exibir repetidas vezes os

trechos de seu filme que sobreviveram. Nesse processo, percebeu que o filme original era insípido e trivial, e resolveu filmar outro, que contasse mais da história.

Partindo mais uma vez com sua câmera operada por manivela e um filme pouco sensível que precisava de luz artificial, e filmando sob condições de mau tempo, Flaherty muitas vezes pedia que os personagens agissem de uma maneira especial. A essa altura, o personagem principal, Nanook (esse não é seu nome real), havia passado a gostar verdadeiramente de Flaherty; os dois homens achavam que estavam criando um registro de uma cultura em vias de desaparecer. O elenco inuíte de Flaherty era formado por atores que encenavam um estilo de vida; eles assistiam aos dailies (material da filmagem do dia anterior) e contribuíram com idéias e orientações para a história. Dessa forma, Flaherty passou a fazer um filme factual em um ambiente real, mas encenado, aos moldes de uma história fictícia.

Mesmo para os padrões da época, o estilo de filmagem de Flaherty é básico, mas o elenco é maravilhoso e o Ártico é majestosamente belo. Seus participantes (aqueles que fazem parte de documentários) começaram a confiar no diretor tão completamente que se revelam livres de toda e qualquer autoconsciência. Embora o filme pareça etnograficamente autêntico, as roupas e os equipamentos de Nanook na verdade são do tempo do seu avô. O iglu

não tem telhado (para permitir a entrada de luz para a filmagem) e as lanças de caça são antiguidades, visto que os inuítes já usavam rifles. Flaherty estava de fato reconstruindo um estilo de vida varrido pela sociedade industrial e suas tecnologias. O público não sabia disso, mas Nanook era um colaborador astuto de Flaherty: montava a iluminação e os equipamentos de filmagem e revelava o material para a verificação das imagens.

Gerações de críticos debateram a ética do artifício de Flaherty, mas o que torna o filme especial é o fato de que a visão de Flaherty de uma família sobrevivendo no Ártico respeita os personagens e constrói um tema maior: a antiga e mortal luta da humanidade pela sobrevivência contra as forças da natureza. A vida cotidiana dos personagens mostra como uma família esquimó tradicional é uma unidade fortemente interdependente, cuja sobrevivência depende de que todos desempenhem suas funções. Nanook, o líder, é um dínamo humano; com um humor irreprimível, ele improvisa moradia, caça comida, ensina seus filhos e enfrenta cada novo obstáculo ao longo de sua jornada cada vez mais isolada e perigosa. Flaherty não faz a família retornar à segurança; em vez disso, o filme alcança seu desfecho com eles encolhidos nos confins do Ártico, enquanto uma tempestade de neve ameaça engolir os indispensáveis huskies. A vida na sua forma mais elementar, diz Flaherty, depende da desenvoltura, da cooperação e do otimismo humanos.

Tragicamente enquanto as pessoas formavam longas filas em Nova York para ver o filme, o personagem principal morreu de fome durante um acidente de caça. Quem poderia imaginar uma validação mais triste ou mais irônica da verdade na visão de Flaherty?

Diretamente na tradição de Flaherty está o filme *Camelos também choram* (2003, Alemanha), dirigido por dois estudantes de cinema de Munique, Luigi Falorni e Byambasuren Davaa. Em colaboração com mongóis que viviam em tendas no deserto de Gobi, os diretores produziram um filme parcialmente roteirizado, parcialmente improvisado sobre a vida das famílias mongóis e o nascimento anual dos camelos dos quais elas dependem.

#### DANDO UM NOME AO DOCUMENTÁRIO E ENFRENTANDO SEUS PARADOXOS

A palavra “documentário” surgiu durante uma conversa em meados da década de 1920 entre Flaherty e John Grierson, cientista social escocês interessado na psicologia da propaganda. Criticando um corte em *Moana* feito por Flaherty (1926, Estados Unidos), Grierson disse que achava que o filme era um “documentário” na sua intenção e, assim também, retrospectivamente, era *Nanook* — hoje reconhecido como a obra seminal do gênero.

Embora seus críticos admirassem seu humanismo e sua fotografia poética, achavam deplorável que ele escalasse

indivíduos fotogênicos para formar famílias bonitas, em vez de filmar famílias reais.

As acusações feitas contra Flaherty ainda ressoam hoje: Qual é a verdadeiro documentário? Qual a objetividade da câmera? O que nós vemos era verdade literal ou representa o espírito da verdade? E qual verdade devemos mostrar? Se você decidir justapor o material para criar novos significados, o que torna sua versão editada mais ou menos verdadeira? Você pode ser objetivo como um cientista social? Quando você pode usar meios poéticos e emotivos, como Flaherty usou, para evocar um sentimento? Que papel a estética deve desempenhar para persuadir o público?

#### OS RUSSOS ESTÃO CHEGANDO

Depois da Revolução de 1917, o governo bolchevique começou a administrar uma grande federação de nações cujos cidadãos menos instruídos não sabiam ler nem compreender as respectivas línguas. Entre os que trabalhavam em prol da revolução estava o poeta, músico e editor de cinema Dziga Vertov, compilando apressadamente cine-jornais para as exibições regionais do trem Agitprop. Vendo como uma edição e um uso imaginativos da câmera afetavam o público, ele produziu seu **manifesto Kino-Eye: uma receita para filmar a vida sem imposições sobre ela**. Sua obra-prima, *O homem da câmera* (1929, URSS) é uma sinfonia visual. Ela começa em uma sala de cinema e corre pelas ruas para desfiar muitas vertentes da narração simultânea — nos lares, nas ruas entre os sem-teto, em

oficinas e fábricas, na praia — durante um dia tumultuado para os cidadãos de Moscou e Odessa. O filme funcionava mostrando o operador de câmera onipresente em guas voadoras, escalando pontes ou em pé sobre edifícios. Em sua galeria de ilusões brincalhonas, Vertov inclui todas as formas de truques fotográficos. No final, após concluir a virtuosa performance, a câmera se curva em agradecimento, sobre as longas e animadas pernas do seu tripé.

Tornando a câmera reflexivamente consciente das suas próprias capacidades, o filme presta uma homenagem às possibilidades intermináveis da produção cinematográfica. Por meio da justaposição de inúmeras ações e inúmeros pontos de vista, Vertov acreditava haver libertado a tela de todos os pontos de vista, exceto daquele da câmera que tudo vê. Na verdade, o que vemos é fornecido pela mente e pela personalidade de Vertov fornecendo através da mediação da câmera (um experimento virtuoso que demonstra como cada ação, movimento e plano tem seus próprios ritmos). Na forma e no conteúdo, tão criativamente montados em um momento em que não existiam sistemas de edição, vemos uma música para os olhos. Os equivalentes atuais são a MTV e os videoclipes.

## 1.3 PROCESSOS DE REALIZAÇÃO

### 1ª ETAPA (FASE INICIAL)

#### Roteiro

Tudo começa a partir de um roteiro, esse roteiro será lido e aprovado pelo produtor, no caso do Documentário é o Argumento.

#### Projeto

Uma vez que o produtor se decide por um roteiro, prepara um projeto em que diversas especificações são delineadas: apresentação, justificativa, sinopse do roteiro, roteiro literário, análise de cronogramas de execução, decupagem diversas, currículo da produtora, do produtor, do diretor, dos homens-chave da equipe, documentos da empresa, prova de que nada deve ao fisco, além de um orçamento preventivo do custo do projeto. Um projeto do filme é então preparado e procuram-se os recursos para realizar o filme. No Brasil, é muito difícil produzir um filme sem contar com os benefícios das leis de incentivo à cultura. Portanto, o projeto do filme deve ser feito dentro das exigências e regulamentos governamentais.

#### Captação

Uma vez aprovado o projeto, inicia-se a captação dos recursos em empresas que se beneficiam de renúncia fiscal e outras vantagens. Garantidos os recursos, começa a fase de feitura propriamente dito, ou seja, a fase das filmagens.

#### Administração

Fixar uma base operacional, com telefone, internet, impressora e etc.

### 2ª ETAPA (FASES DA FILMAGEM)

#### Preparação

A preparação é a parte mais importante de um filme. Nessa fase, fazemos um levantamento minucioso de tudo que será necessário para que o filme seja feito de acordo com a visão e as necessidades do diretor. O custo deverá ser o mínimo possível, evitando-se qualquer definição de compromissos como aluguel de equipamentos, contratos com os atores etc. Sua finalidade será o orçamento definitivo do filme. Portanto, podemos chegar ao final da preparação com um custo superior ou inferior ao orçamento preventivo feito durante o projeto do filme. A fase de preparação envolve:

- ✓ Administração; gerenciar equipe
- ✓ Locações; escolha e visitas de possíveis locais de filmagens.
- ✓ Decupagem de direção; feita pelo diretor, definindo planos, lentes, movimentos de câmera e de atores.
- ✓ Roteiro técnico; feito pelo diretor, numerado por planos e com as indicações básicas da decupagem de direção. Transpassa para o roteiro literário a decupagem, reunindo todas as informações do diretor necessárias para a produção do filme, ex. objetos de cena material de

iluminação levantamento de tudo que será usado na produção, papel higiênico, alimentação transporte cenários, etc.

- ✓ Análise técnica de direção; divide-se em geral, por cenas e por departamentos.
- ✓ Cronogramas; dividem-se em físico, definindo-se em termos de datas todas as etapas da realização do filme, e analítico, que determina os dias e o que se vai filmar em cada dia. Fluxograma e a visualização do cronograma físico, e mapa de produção e a visualização do cronograma analítico.
- ✓ Decupagem diversas; Decupagem de produção - Detalhamento das providências de produção para solucionar as necessidades de cada cena, solicitadas pelos chefes de departamento (direção, produção, fotografia, arte, some montagem), segundo as necessidades da análise técnica. No caso da decupagem de locações, por exemplo, trata-se de endereços, contatos, telefones, informações sobre como chegar ao local, custos de aluguel etc.
- ✓ Decupagem dos departamentos - Cada departamento especifica suas necessidades de produção para cumprir as necessidades do diretor em cada cena.
- ✓ Decupagem técnica de produção do filme - Feita pelo diretor de produção, dando as especificações

globais do filme: número de latas de negativo, total de cenas noturnas e diurna, número total de atores e figuração etc.

- ✓ Decupagem da equipe técnica - Definição de todos os membros da equipe técnica e do tempo necessário de contratação para cada face, de acordo com as necessidades de cada chefe dos diversos departamentos.
- ✓ Orçamento definitivo.

### Pré-produção

Nessa fase, contrata-se tudo que foi pesquisado na fase anterior. Eis as principais etapas as:

- ✓ alugar estúdio e contratar cenotecnico para início da construção do set de filmagens;
- ✓ comprar negativos, materiais de consumo (fitas de som, pilhas e fitas, baterias e fitas para os gravadores) e materiais diversos da área elétrica e de maquinaria (fitas-crepe, sprays de ar, latas de filme vazias;
- ✓ fazer visitas finais as locações com os diretores de fotografia, de arte, de som, elétrica e maquinaria (caso não tenham sido feitas na primeira fase);
- ✓ testes de câmera, lente, som;
- ✓ cartas de autorização e contratação das locações, contratação dos atores, da equipe técnica e do equipamento técnico e confecção dos figurinos e demais itens da produção;
- ✓ Reserva de locais de pós-produção ;

- ✓ Fazer ordem do dia do primeiro dia de filmagem;
- ✓ Preparar os blocos de boletim de câmera e outros impressos;
- ✓ Fazer ensaios dos atores com o diretor.

### Filmagens

Proceder a checagem de todos os itens da decupagem de produção dois dias antes de cada dia de filmagem;

### Desprodução

Normalmente a maioria dos itens a serem desproduzidos vai sendo devolvidos após o uso nas filmagens a cada dia. Nesta fase equipe já foi liberada, restando somente as pessoas necessárias para a devolução do material usado na filmagem. Alguns exemplos de procedimentos:

- ✓ checar com a coordenação de produção todos os itens alugados e emprestados que ainda precisam ser devolvidos;
- ✓ lavar e passar roupas emprestadas em tinturaria de confiança;
- ✓ decidir o que fazer com os itens comprados e enviar cartas de agradecimentos.

### 3ª ETAPA (FINALIZAÇÃO)

#### Edição (mínimo 3 cortes)

Montagem da sequência de planos que formam cenas e sequência de cenas que dão sentido ao filme

### Sonorização e mixagem de som

Adição de sons e trilha sonora

### Análise de cores

Correção de cor e estética

### 1ª cópia

Filme feito

### 4ª ETAPA (DISTRIBUIÇÃO)

#### Exportar

Tirar o filme do software no formato desejado

#### Divulgação

Criar pôster, folders, texto de promoção, promover entrevistas, e usar as redes sociais, trailer e teaser.

#### Distribuição

Salas de cinema, youtube, vimeo, facebook, twitter, whats app, projeções a céu aberto, cine clubes, festivais, amostras, projetos sociais, transmissões ao vivo, performances e etc..)

---

## 2 . FOTOGRAFIA

### 2 . 1 INTRODUÇÃO À FOTOGRAFIA

A fotografia é a escrita da luz, é o processo criativo e interpretativo que culmina na autoria de um trabalho artístico original e não meramente no registro de um evento físico.

A Fotografia, é uma ferramenta que usa outras técnicas físicas, administrativas, interpretativas e de manipulação de imagem para ter um resultado coeso, com o fim máximo de ilustrar da melhor maneira uma narrativa.

A responsabilidade para com as imagens no Cinema, estendem-se desde a concepção e pré-produção, pós-produção e até a primeira exibição comercial do filme.

Todos os filmes são compostos por centenas de planos diferentes, cada um com um significado específico.

Tudo o que é selecionado dentro do quadro da imagem tem um significado, da cor do vestido de uma atriz ao padrão do papel de parede. Além disso, a distância, a altura e o ângulo da câmera acrescentam significado ao quadro.

Nunca podemos dizer que a câmera simplesmente "grava" o que está em frente dela. Por sua própria ação, a câmera distorce fragmentos da realidade do nosso

mundo e os traduz em um arquivo digital ou analógico. Dessa forma, ela desnaturaliza, altera e acrescenta significado ao que está diante da câmera.

### 2 . 2 PLANOS CINEMATOGRAFICOS

Um Plano é a unidade menor de um filme, isso é, uma imagem fílmica que está entre dois cortes.

A ação encenada em frente a câmera é conhecida como evento pro-fílmico, e só se torna cinematográfica quando consideramos como o plano mudou o material.

Ao juntarmos essas imagens em uma sequência temos uma cena. Ao juntarmos uma sequência de cenas temos um filme. Essa é a gramática do cinema, por falta de um termo melhor.

Cada plano pode ser descrito como **objetivo** ou **subjetivo**.

A maioria dos planos são **objetivos**. Eles mostram coisas ao espectador, uma visão dos eventos que está testemunhando como se fosse Deus.

Os planos podem ser **subjetivos**, também mostrando o mundo desde a perspectiva dos olhos de uma personagem ou objeto em um filme.

## PLANOS GERAIS :

### 2.2.1 GRANDE PLANO GERAL (GPG):

Aqui a paisagem predomina sobre o ser humano. Geralmente serve para apresentar uma grande paisagem, natural ou urbana. Quando o homem está presente neste plano, ele é como uma “formiguinha” no meio da paisagem. Se for um aglomerado de pessoas será uma multidão sem cara. Se forem poucas pessoas, é possível que estejam oprimidas pela paisagem.



2.2.2 PLANO GERAL (PG): nesse tipo de plano, o ser humano tem mais presença dentro da paisagem ou do cenário. Serve para localizar o personagem no ambiente e fazer o espectador entender quais são os elementos desse lugar com que ele poderá se relacionar. Os planos gerais são importantes para localizar nossas histórias e ajudar os espectadores a compreenderem o que estamos contando.



2.2.3 PLANO CONJUNTO (PC): é um enquadramento que mostra um grupo de pessoas. Nesse plano, a relação entre os personagens ou entre eles e o espaço em que estão é privilegiada.



2.2.4 PLANO AMERICANO: um plano que se tornou popular pelos filmes de western dos anos 40 e 50 onde planos mais fechados eram necessários para dramatizar mais uma cena de duelo porém, era necessário mostrar as armas nos coldres que ficam na altura da coxa.



2.2.5 PLANO MÉDIO (PM): corta o personagem pela cintura e é aqui que o cinema começa a realmente se distanciar do teatro. A relação do espectador teatral com o ator tem o privilégio deste estar fisicamente presente. Mas no teatro o ator tem de se comunicar igualmente com a platéia, seja da fila "A" seja da fila "Z". Muitas vezes o corpo precisa "falar alto" para que todos possam acompanhar o espetáculo.



## PRIMEIROS PLANOS

Os Primeiros Planos são a essência da expressividade do cinema. Dizem que em um set de filmagem montado no meio de um deserto, com uma multidão de figurantes e cavalos, alguém perguntou ao diretor americano John Ford: "O que vamos filmar hoje aqui?", e ele respondeu: "A coisa mais expressiva que há: um rosto humano".

2.2.6 CLOSE OU PRIMEIRO PLANO (PP): aqui o rosto do ator é o que dá o tom emocional da cena. Um leve movimento da boca ou uma mudança de olhar podem ser

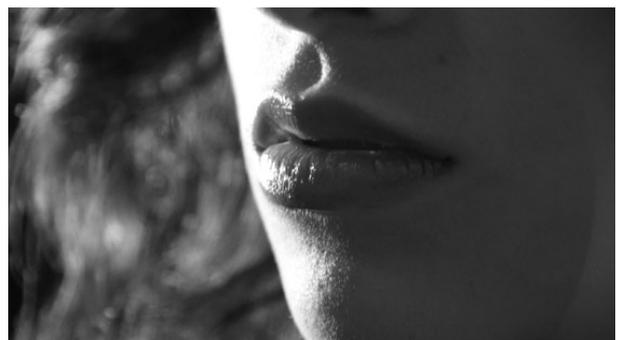
suficientes para mudar o rumo da história.



2.2.7 PRIMEIRÍSSIMO PLANO (PPP): o Primeiríssimo Plano é um enquadramento ainda mais fechado que o Close e é geralmente usado nos momentos mais dramáticos. Aqui a expressão do ator ocupa toda a tela do cinema ou da televisão.



2.2.8 PLANO DETALHE (PD): o Plano Detalhe é usado para mostrar uma parte do corpo do ator (as mãos, um olho etc.) ou um objeto (um copo, um telefone, a maçaneta de uma porta que alguém está prestes a girar etc.). Os objetos também são importantes para se contar uma boa história.



## 2.3 ÂNGULOS DE CÂMERA

O mais comum é filmarmos uma cena com a câmera à altura dos olhos do operador e do personagem que está sendo filmado. Mas podemos experimentar um ângulo diferente, colocando a câmera a uma altura inferior ou superior ao olhar do personagem.



2.3.1 CÂMERA BAIXA: Experimente filmar alguém do grupo de baixo para cima, fazendo o que se chama, câmera baixa. Vocês vão perceber que a sensação que se tem é que esse ângulo de câmera dá maior imponência ao personagem, deixa-o maior e mais poderoso.



Nesse ângulo o personagem fica mais imponente

2.3.2 CÂMERA ALTA: experimente, então, subir a câmera posicionando-a acima do olhar do personagem e fazendo um plano em câmera alta e perceba os efeitos. A

sensação é contrária a da câmera baixa e o personagem parece oprimido, pequeno, indefeso.



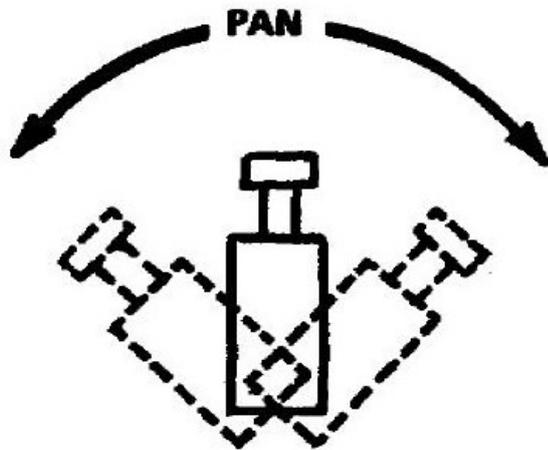
Nesse ângulo o personagem fica oprimido ou inferiorizado

Estas são algumas das decisões que o diretor de cinema tem que fazer ao definir como filmar uma cena. Que ângulo de câmera? Que enquadramento utilizar? Será necessário mover a câmera? O processo de definir que planos serão utilizados para filmar uma cena se chama decupagem. É neste momento que o diretor utilizara todo esse repertório de linguagem cinematográfica para filmar a cena da melhor maneira possível a seu critério.

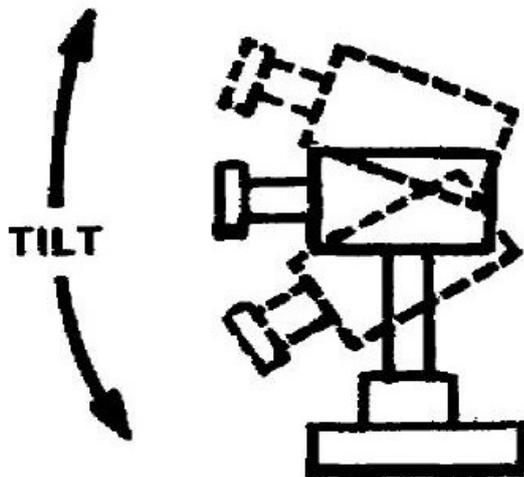
## 2.4 MOVIMENTOS DE CÂMERA

2.4.1 PANORÂMICA (PAN): na panorâmica a câmera se movimenta na horizontal para a direita ou para a esquerda. É possível fazer esse movimento com a câmera sobre o tripé, com ela nas mãos ou no ombro. Esse movimento se compara à movimentação da cabeça quando olhamos de um lado para o outro, como se a nossa cabeça fosse a câmera e o nosso corpo fosse o tripé. Note

que numa PAN a câmera não se desloca no espaço.



2.4.2 TILT: é o movimento na vertical. Podemos chamá-lo de Tilt Up se for de baixo para cima ou Tilt Down se for de cima para baixo.



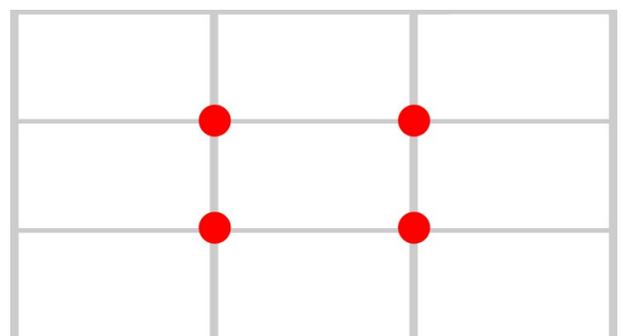
2.4.3 TRAVELLING (TRAV): quando deslocamos a câmera no espaço o movimento se chama travelling. As equipes profissionais de cinema utilizam um carrinho que se move sobre trilhos para realizar esses movimentos. Um travelling pode ser feito lateralmente ou frontalmente em relação à

cena, aproximando-se, distanciando-se ou acompanhando os personagens.



## 2.5 COMPOSIÇÃO

Não é necessária muita explicação para entender essa regra: pegue a sua imagem e desenhe mentalmente um "jogo da velha" nela. Os pontos importantes da sua foto devem ficar em alguma das 4 convergências dessas linhas recém-desenhadas. Se existirem linhas na imagem, dê preferência em posicioná-las junto às linhas do jogo da velha. Abaixo, nos pontos vermelhos, você vê aonde enquadrar os itens preferenciais da foto:



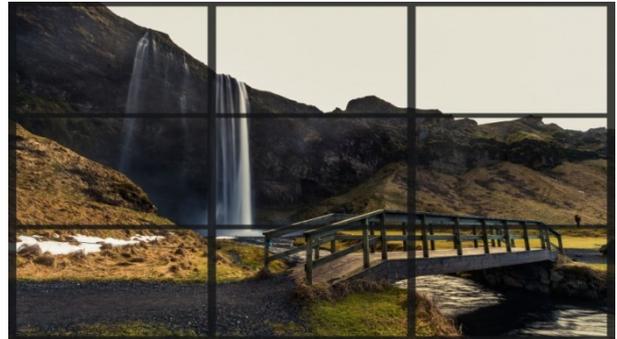
O segredo é que cada foto tem suas características próprias e nem sempre é fácil

definir o que vai nas *bolinhas*. O importante é que antes de tirar a foto você defina o que deve estar em evidência, e faça a composição de acordo com este item.

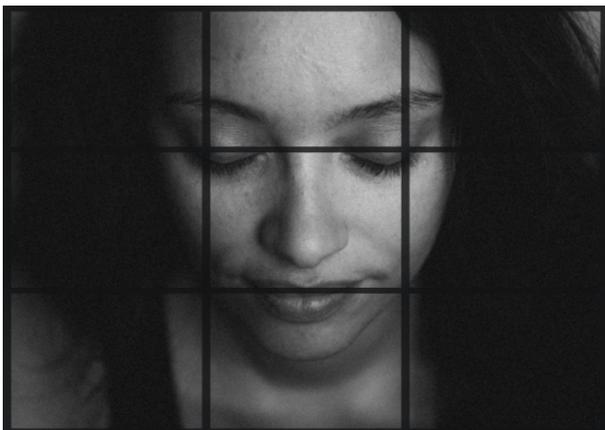
Nesta primeira foto o barco é o ponto de destaque. Por isso ele se encontra na convergência inferior esquerda: o restante da cena só complementa e dá contexto.



Na seguinte foto existem dois pontos de interesse mas eles se equilibram. A cachoeira tem seu início no canto superior esquerdo e a ponte ocupa a maior parte do canto inferior direito.



Em retratos o uso básico da regra é sempre manter o s olhos no terço superior.



# 3. SOM

## 3.1 A IMPORTÂNCIA DO ÁUDIO

**Som ambiente** é o som gravado durante a produção, como os diálogos gravados pelo técnico de captação de som direto durante a filmagem. Mais tarde, as tomadas separadas de som são editadas para produzir uma pista sonora contínua. O **som sincronizado** se refere aos diálogos e aos sons associados à ação, como o som de passos e de manipulação de objetos pelos personagens. O **som não sincronizado** é a gravação de som de fundo geral de uma locação, conhecido como coberturas de som, as quais são captadas separadamente da ação do filme: o som ambiente como carros, passarinhos, ruídos e burburinho, que são anexados a trilha durante o processo de edição para se sobrepor e misturar com outros elementos.

A escolha de filmagem em locação ou estúdio tem claras implicações para o departamento de som. Os estúdios oferecem um ambiente controlado sob medida para a produção cinematográfica, enquanto as locações reais podem ser barulhentas e tumultuadas, o que pode interferir no progresso da produção.

Ao filmar normalmente para uma melhor qualidade do produto final se costuma gravar o som separadamente da imagem

por isso é importante o uso da claquete, que tem mais de uma função, mas a principal é para sincronização do áudio com a imagem. As informações escritas na claquete identificam o plano visualmente e a descrição verbal, no jargão do cinema falasse “cantar a cena”. O fechamento da claquete (a batida da madeira) possibilita que a imagem e áudio sejam sincronizados durante a pós-produção.

O técnico de som trabalha com o objetivo de captar a qualidade de som possível, cujos critérios incluem uma representação fiel e clara do áudio produzido na ação. As gravações de som durante a produção são cruciais para o sucesso do filme. Para se conseguir boa qualidade de som, se deve monitorar toda a gravação do som durante a filmagem, e se técnico de captação de som direto não está satisfeito, mais tomadas serão necessárias. As causas para uma captação de áudio ruim podem ser inúmeras; há muitas interferências causadas pelo barulhos como aviões, trânsito, pessoas gritando, sirenes, enfim tudo aquilo que não foi pensado e está atrapalhando o bom entendimento de um diálogo entre dois personagens ou em uma entrevista por exemplo.

O som muitas vezes é considerado o primo pobre da imagem em uma produção por uma questão bem simples. Os filmes funcionavam como um meio silencioso sem diálogos e normalmente eram exibidos acompanhados de um pianista que tocava ao vivo, criando uma atmosfera e

incrementando os elementos narrativos. Durante a transição do cinema silencioso e o sonoro, ouve muita resistência, pois agora não precisaria mais criar formas imagéticas para mostrar algo ao público, se pode apenas falar, por isso o som foi introduzido aos poucos e até hoje os realizadores concentram mais seus esforços em pensar as imagens do que o áudio, o que é um erro pois noção espacial se constrói em boa parte com o áudio.

Hoje, o som inclui os diálogos, o som de fundo (background), a narração, os efeitos sonoros e a música. Todos esses elementos contribuem com a história, as personagens e o estilo do filme, e ajudam a envolver o público na experiência cinematográfica.

## 3.2 SOM E A NOÇÃO ESPACIAL

O som pode ser identificado por uma série de qualidades, que ajudam a construir o espaço fílmico e a contar a história do filme.

PROPRIEDADES ACÚSTICAS:

- ✓ sonoridade
- ✓ tom
- ✓ timbre

DIMENSÕES DE SOM:

- ✓ ritmo
- ✓ fidelidade
- ✓ espaço
- ✓ tempo

Todos os sons do cinema expõem essas sete qualidades e ajudam na construção sensorial e narrativa de um filme. Ex. um som metálico, estridente e agudo ajuda para provocar um desconforto físico no público.

O som é uma das partes mais importantes do projeto estético do filme. O som, tanto quanto qualquer coisa visual, pode criar espaços realistas convincentes ou distorcer e subverter o realismo.

### SOM E ESPAÇO

O som pode dar ao público a ilusão de um mundo de 360°. Muitas vezes, o som do filme pode parecer especializado e direcionado para que o público possa ouvir o diálogo perfeitamente, mesmo se as personagens estiverem falando em um ambiente barulhento, como em uma boate ou em um restaurante lotado. O diálogo também pode ser mais alto ou mais silencioso, dependendo de quão próximas as personagens estão da câmera. O som seria priorizado devido às exigências da narrativa. Portanto, **o som tem perspectiva**, assim como a visão.

O som pode ser grosseiramente dividido em duas categorias: *diegética* e *non diegética*.

O som **diegético (ou real)** se refere a qualquer som que emana do mundo fictício (a *diegese*) no filme, incluindo:

- ✓ vozes das personagens
- ✓ efeitos sonoros dentro e fora da tela
- ✓ música que pode ser identificada como proveniente de uma fonte *diegética*,

como jukeboxes, instrumentos e assim por diante.

O som **não diegetico (ou de comentário)** refere-se ao som de qualquer coisa que não emana do mundo ficcional, incluindo:

- ✓ narração
- ✓ efeitos sonoros dramáticos ou imaginários
- ✓ trilha sonora

### SOM DE MULTICAMADAS

Vários microfones ligados a atores individualmente (lapela). Portanto, quando vemos um filme usando essa técnica, o som muitas vezes fica confuso com o dialogo de varias personagens (embora muitas vezes seja manipulado). O efeito geral é um espaço constante de 360° cheio de personagens e atividades acontecendo, o que nos cria uma noção de espaço e tempo.

## 3.3 TRILHA

### QUANDO USAR E QUANDO NÃO USAR MÚSICAS

Os documentários, como os filmes de ficção, normalmente usam a música para criar tensão, facilitar uma transição ou iluminar um material que de outra forma seria tedioso. O mais interessante é quando a música sugere o que não pode ser visto, como expectativas, estado espírito interior ou sentimentos que um personagem tem.

A música é freqüentemente usada para despertar emoções que deveriam surgir do

conteúdo do filme, mas não surgem. Outras vezes ela duplica o que já é evidente na tela

Utilizada a trilha sonora dessa maneira, além de redundante, a música se torna uma forma de controle sufocante, que impede que o público tire suas próprias decisões emocionais. Muitos documentários de uma geração mais velha apresentam esse mesmo problema, uma vez que eles também sufocam sob uma narração paternalista e onisciente, a voz over a famosa voz de Deus. Cenas étnicas em um documentário impõem problemas específicos e a solução mais arriscada é criar uma trilha sonora de tambores para exemplificar nações africanas, por exemplo.

### USANDO MÚSICA COM LEVEZA

Felizmente, a moda muda e, hoje, menos é considerado mais. Um ritmo sozinho, sem melodia ou harmonia, às vezes pode fornecer o acompanhamento despojado de que uma seqüência necessita. A melhor música ilustrativa é aquela utilizada para contrapor o visível, de modo a fornecer nuances emocionais inesperadas. Em uma história com diversas nuances, uma boa trilha sonora pode transmitir a sensação de integridade ou melancolia de um personagem e a impulsividade interior que orienta as ações do outro. A música pode sublinhar não só o que é "dado" sobre um personagem (o que já sabemos sobre ele), mas também o desenvolvimento interior que leva a uma ação, implicando, assim, humores, motivos ou processos interiores que não seriam acessíveis de outro modo.

Ela pode fornecer o fraseado necessário para uma cena ou ajudar a criar demarcações estruturais indicando as transições. Ela pode indicar um novo ato ou outro desvio em relação à narrativa. Acentos musicais e breves fragmentos melódicos são bons quando pertencem a um cenário musical maior. Dentro de uma identidade sonora, acentos musicais são uma convenção bem estabelecida em filmes de ficção, mas use-os com cautela nos documentários a menos que o estilo do filme e o projeto de som tenham sido definidos para permitir isso.

A boa música pode levar o público a investigar os aspectos emocionais do filme que não são óbvios.

#### ONDE UTILIZAR MÚSICA

Os filmes geralmente fornecem suas próprias ideias sobre o momento utilizar música. Muitas vezes, ela parece natural durante períodos de excitação, tensão, e em viagens ou outras atividades unificadoras — uma edição que mostra um personagem atravessando o território nacional até uma nova casa, por exemplo. Transições de qualquer tipo normalmente se beneficiam da música, especialmente quando o estado de espírito e a localização mudam ou queremos intensificar a emoção residual de uma paisagem ou vista da cidade.

#### A VOZ DO NARRADOR

Agora mais utilizada livremente à medida que os documentários ousam se tornar

subjetivos e líricos, a música é um aspecto da voz do Narrador. A melhor música não ilustra; ela parece dar voz aos sentimentos e a um ponto de vista emocional, sejam eles de um personagem ou do Narrador. Ela pode até funcionar como um Narrador à parte, expressando uma opinião ou uma ideia alternativa, inferindo o que não pode ser visto ou comentando o que pode.

#### INICIANDO E PARANDO A MÚSICA

A música de cinema é mais fácil de começar do que parar. A panacéia é fornecer alguma coisa no lugar dela. Pode ser uma trilha de efeitos dominantes (a atmosfera rica da estação ferroviária, por exemplo — uma composição por si só), ou o diálogo de uma nova cena, ou ainda um momento estimulante da ação, que leva a atenção do espectador para um novo domínio.

Ao usar música que não foi concebida para se encaixar ao filme, os finais de uma seção podem desaparecer gradualmente ou, o que é melhor, pode-se chegar a um final natural. No último modo, você ajusta a música a partir do ponto final do filme, ajustando para que a música aumente gradualmente no início do filme ou controlando a duração da cena para que o filme se encaixe entre o final e o início da música. No caso de uma música excessivamente longa, em geral é possível remover as frases repetidas.

Se você precisar de algo do repertório clássico, recorra ao conselho de um entusiasta perito no assunto. Você só pode afirmar se uma parte realmente funciona

depois de reproduzi-la sobre a seqüência em questão. Tenha cuidado para não selecionar algo usado demais ou carregado de associações com outros filmes.

#### A SESSÃO DE SPOTTING

O spotting de música é o processo de visualizar a edição refinada, decidir em que pontos ela precisa de música e de que fonte tal música poderia vir. Algumas podem ser músicas populares ou música de uma época determinada, usadas para criar a atmosfera. A menos que ela venha espontaneamente de um rádio numa feira de rua e seja uma parte legítima da atmosfera, você terá que adquirir o direito de usá-la. O restante precisará de um compositor.

## 4 . DOCUMENTÁRIO

### 4 . 1 DEFININDO DOCUMENTÁRIO

Existe certa dificuldade em definir de maneira consistente e geral o que é filme documentário. Tanto é assim, que nos países anglo-saxões opta-se por um termo negativo **non-fiction film**.

De qualquer modo, a indexação ao real, a documentação/registro de algo que tem existência fora do universo narrativo tende a ser o principal critério para categorizar trabalhos audiovisuais como documentários.

#### UMA DEFINIÇÃO

O documentário pode ser definido, de forma breve, como uma narrativa que estabelece enunciados sobre o mundo histórico: 'assim vive Nanook', 'assim se entregam cartas na Inglaterra nos anos 1930', 'assim Randall Adams se viu envolvido no assassinato de um policial', [...].

#### EVOLUÇÃO HISTÓRICA

##### PRIMEIROS TEMPOS (ATÉ OS ANOS 1960)

- ✓ Cinema primitivo (variedades, cientificismo, notícias)
- ✓ Documentário clássico (Flaherty, Grierson - escola inglesa)
- ✓ Vanguardas (Vertov, Vigo, Ivens, filmes sobre cidades)

##### ÉPOCA MODERNA (A PARTIR 1960)

- ✓ Cinema Direto (EUA)

- ✓ Cinema Verdade (França)
- ✓ Continuidades do documentário clássico (TV, principalmente) e experiências de vanguarda (Mekas, Warhol; "filme ensaio": p.ex., Verdades e mentiras, 1976, de Orson Welles)

##### PERÍODO CONTEMPORÂNEO

- ✓ Continuidades e mesclas do CD e CV, bem como do documentário clássico. Força do "filme ensaio", por vezes em diálogo com linguagem da TV (Michael Moore, Errol Morris, Jorge Furtado)
- ✓ Hibridismos, experiências que rompem fronteiras, abertura para novas linguagens: diversidade (documentário animado, sonoro, a partir de ambientes virtuais, etc.)

### 4 . 2 TIPOS/MODOS DE DOCUMENTÁRIOS

Bill Nichols defende que cada documentário tem uma voz própria, ou seja, uma maneira particular de relatar as coisas do mundo. Para ele existem seis estilos principais de documentários: poético, expositivo, participativo, reflexivo e performático.

A ordem é, de alguma forma, cronológica e representam apenas maneiras distintas de se pensar a realidade. E mais importante, um gênero de documentário não precisa ser "puro". É possível misturar, em uma única produção, diferentes estilos.

#### MODO POÉTICO

Os documentários poéticos retiram do mundo histórico sua matéria-prima, mas a transformam de maneiras diferentes. O modo poético começou juntamente no contexto do modernismo, como uma maneira de representar a realidade em fragmentos, impressões subjetivas, atos incoerentes e ações vagas. Ao documentário poético importa mais a emoção que a razão. Não há uma lógica linear e rígida a ser seguida, permitindo assim maior experimentação. Não há uma complexidade psicológica nos personagens.

*Chuva* (Joris Ivens, 1929) – Imagens transmitem sentimentos e não argumentos sobre a realidade.

*Um cão andaluz* (Luis Buñuel e Salvador Dalí, 1928) – Mudanças abruptas de tempo e espaço/ influência do surrealismo – arte como libertação diante da lógica e da razão/ ênfase no mundo do inconsciente e do sonho.

#### MODO EXPOSITIVO

Agrupar fragmentos do mundo histórico em uma perspectiva retórica e argumentativa. Dirige-se diretamente ao espectador, através de legendas e de narração. Esses filmes adotam o comentário com voz de Deus (voz over) – o orador é ouvido, mas jamais visto (objetividade e autoridade do narrador). Os documentários expositivos dependem de uma lógica informativa transmitida oralmente. As imagens desempenham papel secundário (apenas ilustram). Vemos as imagens como comprovação ou

demonstração do que é dito. Marco para este tipo de documentário – o escocês John Grierson, anos 30, que foi o primeiro a utilizar a palavra ‘documentário’. Grierson se interessava pelos problemas concretos dos anos 30 – pobreza, desemprego, etc.

#### MODO OBSERVATIVO

Nos documentários observativos “*olhamos para dentro da vida no momento em que ela é vivida. Os atores sociais interagem uns com os outros, ignorando os cineastas*”. É como se a câmera não estivesse presente. Tem pretensão de neutralidade e naturalidade. Transmitem a ideia de realidade. Não há narradores nem entrevistas. Muitos chegam a não utilizar nem mesmo legendas ou efeitos sonoros/trilha. Um dos primeiros documentários observativos foi *O triunfo da vontade* (Leni Riefenstahl, 1935), filmagem de um comício nazista em 1934. Leni Riefenstahl tenta passar a impressão de um registro espontâneo e desinteressado do fato. Mas sabe-se que tudo foi cautelosamente pensado e coreografado, a entrada dos líderes em cena, os discursos (repetidos), as tomadas e ângulos de câmera etc.

O marco para este estilo de documentário foi o cinema-direto norte-americano, encabeçado por Robert Drew e Richard Leacock, foi um dos responsáveis por romper com o estilo clássico criado nos anos 30. A principal característica desse movimento é a defesa da não-intervenção, ou seja, a câmera deve ser a própria extensão do olhar humano.

## MODO PARTICIPATIVO

Ao contrário do estilo observativo, o modelo participativo prevê a intervenção do cineasta em cena, para dar a sensação de como é estar em determinada situação. Este tipo de documentário evidencia que a câmera interfere na realidade dos fatos. Pode-se ver e ouvir o cineasta em ação. Recusa a voz de Deus para privilegiar a interação de pessoas, em carne e osso, no momento e local dos fatos. Reduz, assim, a importância do convencimento do espectador.

Marco para este estilo de documentário - Em 1960, filme *Crônicas de um verão*, de Jean Rouch e Edgar Morin. Este filme lança novas bases para a prática documental, com características completamente opostas ao cinema direto. Rouch foi responsável por criar o cinema-verdade, um movimento marcado pela intervenção/participação do documentarista.

## MODO REFLEXIVO

O modo reflexivo, pode-se dizer, questiona o próprio modo como o documentário atua e intervém na realidade. Negando a premissa da capacidade da câmera de representação fiel da realidade, o modo reflexivo estimula a consciência do espectador a respeito do modo de se fazer documentários. Segundo Nichols, "*o modo reflexivo é o modo de representação mais consciente de si mesmo e aquele que mais se questiona*" (NICHOLS, 2007, p. 166). Exemplo: *O homem da câmera* (Vertov).

## MODO PERFORMÁTICO

O modo performático é aquele que dá ênfase às características subjetivas das experiências de vida e dos relatos/depoimentos de personagens. Há uma combinação entre acontecimentos reais e imaginários, conduzindo o espectador de maneira emocional, e não por argumentos lógicos ou científicos. Segundo Nichols, o documentário performático "*nos convida, como fazem todos os grandes documentários, a ver o mundo com novos olhos e a repensar a nossa relação com ele*" (NICHOLS, 2007, p. 176). Com os primeiros documentários mistura elementos ficcionais com técnicas da oratória para tratar de questões sociais complexas. Traz consigo algumas características do cinema experimental ou de vanguarda.

“O documentário é limitado por uma restrição epistemológica, o documentário tem de estar de acordo com os fatos que você apurou ou que você conhece, e na ficção você não tem. A ficção você pode submeter o tema ou o que você está fazendo para uma melhor dramaturgia ou o que você acha que vai ser uma melhor dramaturgia, sendo assim o documentário tem duas dimensões, uma é a base científica de documentar o tema ou objeto propriamente dito por outro lado tem uma dimensão dramática, você pode dentro dos fatos pesquisados apresentar de uma maneira ou de outra. Porém, a dramaturgia é restrita no documentário não se pode inventar fatos, já na ficção não, na ficção você pode inventar a cena que você quiser”.

José Bastos Padilha Neto

## 4.2 ARGUMENTO DE DOCUMENTÁRIO

### NARRATIVA

A primeira coisa a se considerar em análise e produção cinematográfica é a complexidade da ampla estrutura narrativa. Isso sugere que a narrativa trata de histórias. É assim de certa forma, mas a análise narrativa é bem mais do que isso. A análise narrativa é o estudo de como as especificidades da comunicação se relacionam à estrutura - os detalhes da linguagem que o filme usa.

Como se isso não soasse complexo o bastante, a narrativa é ainda mais complicada pela sua relação com o mundo real. O filme tem a sua própria linguagem e, como tal, não é conectado à realidade da maneira como presumimos. Contudo, como público, temos que acreditar que o que vemos é real. O que torna a narrativa tão engenhosa para análise e tão complicada para os cineastas é a complexidade da relação dos elementos narrativos com totalidades da narrativa e a relação deles com o “mundo real”.

### O PÚBLICO

A maior parte da teoria cinematográfica e boa parte deste livro tratam do público. Muitas vezes, o público é esquecido quando o filme é tratado como filme, como uma entidade que existe praticamente separada de qualquer ponto de recepção. O filme não é nada sem o público. Como o teatro, o filme é feito para um público; sem ele, é insignificante. A teoria cinematográfica coloca o público no x da questão. Ele é variado e contingente, mas é importante que, pelo menos, reconheçamos sua existência.

### ESTRUTURALISMO

Estruturalismo é um termo geral para muitos movimentos diferentes que compartilham as mesmas abordagens para a análise do mundo. Em termos estruturalistas, tudo no mundo está disponível como “texto” e pode ser analisado nas mesmas condições. O texto, portanto, significa que tudo está

disponível para análise pelo mesmo conjunto de princípios gerais.

O Estruturalismo, como o nome sugere, trata da estrutura e dos menores elementos que se juntam para formá-la - o que significa que pode ser usado para garantir precisão. A linguagem cinematográfica não evolui da mesma maneira que a linguagem falada - é uma forma altamente estruturada.

Quatro pontos importantes para se lembrar:

- 1 As narrativas aparecem de muitas formas: escrita, verbal e visual - todas elas fazem parte de uma linguagem cinematográfica complexa.
- 2 As narrativas não aparecem do nada, elas são construídas, selecionadas e ordenadas. Isso acontece na vida real, mas de forma inconsciente. No cinema, é intencional.
- 3 As narrativas se aplicam a toda interação humana e cultural - o discurso da narrativa opera na cultura e no tempo do princípio ao fim. Tudo isso torna a relação entre o mundo real e o mundo do cinema ainda mais complexa para análise, mas também dá mais liberdade.
- 4 As narrativas são "trans-históricas": elas sempre existiram e, por implicação, sempre irão existir. Isso significa que a narrativa é primordial. Assim, o cinema é agora parte do mundo real - e a linguagem cinematográfica é outra linguagem com a qual lidamos todos os dias.

A narrativa trata da compreensão. A narrativa é uma faceta fundamental da comunicação humana. Está presente em mitos, lendas, fábulas, histórias curtas, épicas, na história, tragédias, comédias, pantominas, pinturas, vitrais, cinemas, tirinhas, no jornalismo, na conversa... em todos os tempos, lugares, sociedades; a história da narrativa começa com a história da humanidade... A narrativa despreza a divisão em categorias de literatura boa ou ruim: ela é internacional, trans-histórica e transcultural. Está aí como a própria vida.

Roland Barthes, 1965

## NARRATOLOGIA

Narratologia é o nome dado ao estudo da narrativa e à estrutura narrativa. É parte do movimento estruturalista que procura padrões e tendências em todos os textos. Esse grupo de pensadores é bem fundamentado por Saussure, mas também por Claude Lévi-Strauss, que (como antropólogo estrutural) observou estruturas narrativas comuns em diferentes países e culturas. Assim, a Narratologia cinematográfica trata da linguagem (como as convenções e códigos específicos do cinema) e do contexto e, muitas vezes, da relação entre os dois.

## HISTÓRIA E ENREDO

Determinamos que a narrativa é muito mais do que simplesmente contar histórias. Porém, em relação às narrativas fílmicas, o

significado começa a ser gerado quando se determina o enredo.

Ao se analisar um filme ou se preparar para a criação de um filme, é possível começar com uma história abrangente, mas o enredo deve seguir rapidamente para que as coisas façam sentido.

Basicamente, isso acontece porque o enredo trata da causalidade - como um evento ou ação leva a outro. Se não ficar explícito, o filme não fará sentido algum. Como E. M. Forster disse: "O rei morreu, e então, a rainha morreu" é uma história. "O rei morreu e, então, a rainha morreu de tristeza" é um enredo. Se isso não for determinado pelo cineasta, o público irá determinar por conta própria.

#### OS FORMALISTAS E VLADIMIR PROPP

Os formalistas, ou formalistas russos, trabalharam entre 1910 e 1930 e foram importantes por sua preocupação detalhada com a natureza da linguagem poética. Os formalistas russos observaram a natureza da "arte" no sentido mais amplo e foram fortes proponentes do trabalho de vanguarda. Um membro importante alinhado aos formalistas foi Vladimir Propp. Propp categorizou as personagens que aparecem nos contos de fada como "as sete esferas de ação":

- 1 Antagonista (ou malfeitor)
- 2 Auxiliar
- 3 Doador (ou provedor, geralmente um mágico)
- 4 Princesa (personagem procurada) e seu pai

- 5 Mandante
- 6 Herói
- 7 Falso herói

A questão que surge é se as listas apresentadas por teóricos como Propp são reducionistas ou não pela maneira como condensam a estrutura e o conteúdo de um filme em uma forma tão simples.

#### ELEMENTOS NARRATIVOS DE PROPP

A lista a seguir mostra como Vladimir Propp definiu a progressão de um conto de fadas - os elementos narrativos. Ele afirmou que nem todos os elementos tinham de ser usados em toda história, mas muitos seriam.

- 1 **Distanciamento:** membro da família deixa o lar (o herói é apresentado);
- 2 **Proibição:** uma interdição é feita ao herói ("não vá lá", "vá a este lugar"). Pode também ser feita uma digressão como a chegada repentina de uma adversidade, em que as crianças passam a depender de si mesmas após a partida ou morte dos pais;
- 3 **Transgressão:** a interdição é violada (o antagonista entra na história);
- 4 **Interrogatório:** o antagonista faz uma tentativa de aproximação/reconhecimento (ou tenta encontrar as crianças, ou as jóias, ou a vítima interroga o antagonista);
- 5 **Informação:** o antagonista consegue informações sobre a vítima;
- 6 **Ardil ou armadilha:** o antagonista tenta enganar a vítima para tomar posse dela ou de seus pertences (ou de seus filhos);

- ele está traiçoeiramente disfarçado para tentar ganhar confiança;
- 7 **Cumplicidade:** a vítima se deixa enganar e acaba ajudando o inimigo involuntariamente;
  - 8 **Dano:** o antagonista causa algum mal a um membro da família do herói (seja por abdução, roubo de magia, estrago de plantação, outras formas de roubo, causa de desaparecimento, substituição de uma criança, assassinato, prisão/detenção de alguém, ameaça de casamento forçado, causa de pesadelos); alternativamente, um membro da família deseja ou sente falta de algo (poção mágica, etc.);
  - 9 **Mediação:** o infortúnio ou a falta chegam ao conhecimento do herói (ele é enviado a algum lugar, ouve pedidos de ajuda, etc.; a alternativa é que o herói vitimizado é mandado embora, libertado do aprisionamento);
  - 10 **Início da reação:** o herói aceita ou decide reagir;
  - 11 **Partida:** o herói sai de casa;
  - 12 **Função do doador:** o herói é testado, interrogado, etc., preparado para seu aprendizado ou para receber a magia ou auxiliar (doador);
  - 13 **Reação:** o herói reage às ações do futuro doador (falha/passa no teste, liberta prisioneiros, reconcilia disputas, realiza algum feito, usa o poder do adversário contra ele mesmo);
  - 14 **Fornecimento de magia:** o herói conquista, o uso da magia (transferido diretamente, localizado, comprado, preparado, manifestado espontaneamente, comida/ bebido ou por meio de ajuda oferecida por outras personagens);
  - 15 **Deslocamento:** o herói é transferido ou levado para perto do objeto de sua busca;
  - 16 **Confronto ou combate:** o herói e o antagonista se enfrentam em combate direto;
  - 17 **Estigma ou marca:** o herói ganha uma cicatriz, marca ou ferimento;
  - 18 **Vitória:** o antagonista é derrotado (morto ou derrotado em combate, morto durante o sono, exilado);
  - 19 **Reparação de dano ou carência:** o infortúnio que o antagonista tinha provocado é desfeito (objeto de busca distribuído, encanto quebrado, pessoa assassinada ressuscitada, prisioneiro libertado);
  - 20 **Retorno do herói**
  - 21 **Perseguição:** o herói é perseguido (o perseguidor tenta matar, comer, exterminar o herói);
  - 22 **Salvamento ou resgate:** o herói é resgatado da perseguição (obstáculos atrasam o perseguidor, o herói se esconde ou é escondido, o herói se transforma irreconhecivelmente, o herói é salvo de atentado contra a sua vida);
  - 23 O herói chega irreconhecível em casa ou em outro país;
  - 24 **Pretensões infundadas:** um falso herói finge ser o herói;
  - 25 **Provação ou tarefa difícil:** ao herói é imposta uma tarefa difícil (prova de fogo,

enigmas, teste de força/ resistência, outras tarefas);

- 26 **Realização:** o herói é bem-sucedido, missão cumprida;
- 27 **Reconhecimento:** o herói é reconhecido pela marca/ cicatriz que recebeu;
- 28 **Desmascaramento:** o falso herói é exposto/ desmascarado;
- 29 **Transfiguração:** o herói recebe uma nova aparência (sem ferimentos, atraente, com novas roupas, etc.);
- 30 **Punição:** o inimigo (antagonista) é castigado;
- 31 **Casamento:** o herói se casa ou ascende ao trono (é recompensado/promovido).

Tzvetan Todorov aprimorou os conceitos de Propp e sintetizou-os ainda mais para identificar os elementos mais simples da estrutura narrativa. Na primeira parte da sua carreira, Todorov desenvolveu conceitos de como funciona a comunicação narrativa. A sequência narrativa começou com três elementos que se basearam no conceito de estrutura de Aristóteles.

- 1 Equilíbrio (começo)
- 2 Perturbação do equilíbrio (meio)
- 3 Retorno ao equilíbrio (fim)

Todorov expandiu esses elementos para envolver as personagens e para oferecer uma razão evidente para os três estágios iniciais:

- 1 O equilíbrio é estabelecido.
- 2 Perturbação do equilíbrio.
- 3 A(s) personagem(s) identifica(m) a perturbação.

- 4 As personagens buscam resolver a questão para solucionar o problema e restaurar o equilíbrio.
- 5 Restabelecimento do equilíbrio.

O público espera sequências narrativas - isso é parte da linguagem do cinema que foi estabelecida. Se quiser desafiar o público, pode-se começar a brincar com essa sequência.

### 4.3 CURVA DRAMÁTICA

Os documentários são histórias organizadas em seus personagens, eventos e pressões em direção a algum propósito revelador. Fazem isso para aumentar ou desafiar nosso conhecimento e alterar nossa estrutura emocional de referência. Os eventos documentados são organizados cronologicamente em uma forma dramática para obter mais impacto.

#### O ARCO DRAMÁTICO

Raramente é simples prever como será o resultado da filmagem de um documentário. Aplicar o arco dramático tradicional às suas idéias é, porém, útil durante a pesquisa. Ele é vital para orientar seu julgamento à medida que a ação se desenrola em frente à câmera, e é excepcional como ferramenta analítica durante a edição, que é realmente uma segunda chance de dirigir.

O conceito de arco dramático vem do teatro grego antigo e representa a forma como a maioria das histórias primeiro apresenta o

problema, depois desenvolve a tensão ao longo de cenas progressivamente mais complicadas e mais intensas para então atingir um clímax ou uma “crise”. Depois disso vêm a mudança e a resolução, embora isso não signifique necessariamente, vale frisar, um final feliz ou pacífico.

Independentemente do drama que você analisar — seja uma cena ou um épico inteiro — depois que você identificar o clímax ou a crise, o restante da convenção dramática começa a se organizar antes e depois do pico da curva. Muitas vezes você pode dividir a peça nos três atos da estrutura clássica.

### ATO I

- 1 A introdução ou exposição estabelece o cenário, mostrando os personagens principais e suas situações e fornecendo informações factuais suficientes sobre tempo, local, período etc. para dar início ao espetáculo. O drama moderno frequentemente não tem um público cativo, assim ele não pode se dar ao luxo de adiar a ação comprometedor principal. O conflito principal, ou a luta entre forças opostas, provavelmente será estabelecido no início do contrato do documentarista com o público. Sinalizando o alcance e o foco do filme por vir, a introdução visa assegurar o interesse pelo desenvolvimento do filme.
- 2 O momento incitante é qualquer coisa que coloca em movimento a oposição dos interesses.

### ATO II

A ação agravante (rising action), ou complicação, geralmente mostra os conflitos básicos representados como variações que despertam suspense, surpresa e apresentam intensidade crescente. Vendo os protagonistas e antagonistas envolvidos em uma luta tão reveladora, passamos a compreender as motivações, os objetivos e o passado de cada um e, nesse ínterim, escolhemos um dos lados. Nossa simpatia vacila frente à ambiguidade.

### ATO III

- 1 No confronto final vem o clímax, ou ápice da curva, um ponto de mudança irreversível.
- 2 A resolução, ou desfecho (falling action), é o que a narrativa estabelece como a consequência. Isso inclui não apenas o que acontece aos personagens, mas também o que a interpretação da última cena (ou cenas) sugere para a obra como um todo. A maneira como o público vê seus personagens ao final — em um documentário como em outras formas de história — pode alterar o impacto de um filme inteiro.

Os documentários precisam ser dramaticamente gratificantes. Isso também se aplica a ensaios, montagem ou outras formas de documentário, não apenas àqueles que são obviamente sobre lutas. Na verdade, você descobrirá que essa pressão que aumenta, chega a uma crise e então diminui até atingir uma resolução em

músicas, sinfonias, dança, mímica e contos tradicionais, uma vez que isso é tão fundamental para a existência humana quanto a respiração ou o sexo.

## AS MELHORES CENAS SÃO PEQUENOS DRAMAS

O que é fascinante é que uma cena bem-sucedida de um documentário é um pequeno drama; ela segue a mesma curva das pressões que atingem um clímax antes de serem liberadas para uma nova situação.

Um beat (“batida”), é a unidade básica de qualquer cena que contenha um intercâmbio dramático.

Quando você vê alguém passar por um momento de mudança irreversível da consciência, como perceber que seu amor é correspondido, ou ser confrontado com provas irrefutáveis de uma mentira, você está vendo um beat.

Os outros personagens em cena talvez não percebam nada, mas esse personagem (e o espectador informado) registra esse momento de mudança, e sabe que ele agora tem de seguir um curso diferente de ação. Dois homens carregando uma geladeira em um corredor estreito produzirão uma série de beats. O progresso deles poderia se parecer com isto:

- 1 Eles ofegam tentando fazer a geladeira passar pela porta de entrada.
- 2 Obstáculo A — Ela é muito grande para passar pela porta. Fracasso.
- 3 Estratégia — Eles se reúnem, tiram as medidas, percebem que ela passará se a porta for removida (param para encontrar ferramentas). Removem a porta e todas as prateleiras.
- 4 Tentam novamente — A geladeira ficou mais leve. Sucesso. Eles alegram-se quando ela passa pela porta.
- 5 Obstáculo B — Agora a altura é um problema, a geladeira não passa sob uma luminária.
- 6 Estratégia — É muito complicado desmontar a luminária, portanto eles devem deitar a geladeira para que ela passe sob a luminária.
- 7 Eles voltam pelo corredor, deitam a geladeira e a passam sob a luminária. Sucesso. Eles avançam.
- 8 Obstáculo C — A geladeira é muito longa para passar pela parte inferior da curva de uma escada.
- 9 Estratégia — Eles devem colocar a geladeira em pé novamente. Estão cansados e mal-humorados.
- 10 Eles tentam a nova estratégia e ela funciona. Eles conseguem carregar a geladeira até a cozinha. Finalmente o sucesso. Missão cumprida.

Cada novo obstáculo impõe um problema que eles tentam resolver com uma estratégia. Se falhar, eles devem pensar em uma nova medida. Se funcionar, esse problema específico foi resolvido e você tem um beat (os beats surgem acima como fracasso ou sucesso). Resolver um problema leva a um novo obstáculo, e assim por diante. Com duas pessoas tentando fazer

cooperativamente alguma coisa, cada unidade dramática inclui:

- 1 Seguindo um propósito, os personagens centrais enfrentam um problema.
- 2 Eles encontram complicações que aumentam os riscos.
- 3 Eles chegam ao ápice do problema.
- 4 Eles desenvolvem uma estratégia para resolver o problema.
- 5 Ela funciona ou não, levando a um beat — que é um ponto de tomada de consciência irreversível.
- 6 O sucesso ou o fracasso da empreitada é a resolução.
- 7 A resolução conduz a uma nova questão ou a um novo problema.

Uma cena pode ter uma ou várias unidades dramáticas. À medida que você aprende a reconhecê-las acontecendo ao seu redor no ambiente da vida cotidiana, você mentalmente pratica como iria filmá-las. Para o exemplo acima, quanta atenção a câmera deveria dar à geladeira? Como você mostra os obstáculos? Por quanto tempo focaliza um ou outro dos dois homens? Quais características o personagem manifesta durante essa interação reveladora, e como você pode exibi-las?

Ser capaz de reconhecer essa ação dramática que pulsa e ser capaz de cobri-la sensivelmente com a câmera quando ela acontece é a habilidade mais importante para os diretores de ficção ou documentário.

Uma progressão de beats bem-sucedida aumenta a tensão dramática. Ela imprime

perguntas, antecipações, até mesmo medo no público. Nunca tenha medo de fazê-los esperar e imaginarem.

## O DIRETOR E O ARCO DRAMÁTICO

Como diretor ou operador de câmera, você deve ser capaz de ver o arco dramático se desenrolar nas atividades diárias em torno de você. Muitas vezes você filmará o desenrolar espontâneo dos acontecimentos da vida. Outras vezes, ao registrar mentalmente a progressão dos personagens, a cena empaca, em vez de se resolver na direção da mudança que você esperava. Talvez a aspiração de alguém leve ao fracasso ou saia pela tangente, apenas para iniciar um novo ciclo de problemas, complicações e escaladas.

## TEMPO E ESTRUTURA

Todas as histórias precisam de uma sensação de movimento para frente se o objetivo for satisfazer o espectador. O segredo reside nos propósitos dos personagens principais e na realidade admitida (certezas intrínsecas) do tema abordado. Por causa da realidade admitida, você pode filmar de forma inteligente sempre que planeja cobrir circunstâncias específicas, como o efeito de um incêndio destrutivo sobre uma família. Você só vai descobrir quem é a família depois que o carro de bombeiros tiver apagado o incêndio, mas incêndios têm um curso previsível e a realidade admitida (neste caso, as causas e os efeitos) é inevitável, portanto

you can practically guarantee that your story will include:

- ✓ how the fire started;
- ✓ how the people tried to put it out;
- ✓ how it spread;
- ✓ what the neighbors did, heroically or in some other way, to save the victims;
- ✓ how far the fire spread before being controlled by the firefighters;
- ✓ what are the consequences for the lives of those involved.

You can even see to what part each element belongs in the structure in three acts. Filming in a smart way, you can practically guarantee that your narrative will contain the elements of a satisfying story.

The majority of narratives tell the story in chronological order. Some do it in a different way because there is a compelling reason to organize the story in a different way, or because the basic chronology is weak, absent or unimportant for the angle of the story. The most important is to imagine what type of results you expect, one time that they represent an extremely important evolution that you will avoid that your film becomes static.

#### TODA HISTÓRIA PRECISA DE MUDANÇA E DESENVOLVIMENTO

As a part of human development is slow, many documentaries often fail to show a

real change, especially those that should be filmed in a short period. The ability to summarize and compare the past and the present is, therefore, important for the narrative art to reaffirm that change and growth are possible.

#### O FILME CENTRALIZADO EM EVENTOS

The phases of the event become the vertebrae of the film's timeline. The expectation and its predictable or unpredictable phases give a sense of movement forward. After the event gains momentum, you can afford to add side stories (parallel stories), like ribs along the spine, knowing that the audience will always be ready for the moment when the story will revert to the next phase of the event. These digressions could be sections of interviews, parts of the past relevant or even snippets of the future imagined.

## 4.4 PESQUISA E ARGUMENTO

A proposal (proposal) is a declaration in writing that has the objective of ensuring the understanding of the film as well as the literary script for fiction films. This proposal includes a brief description of the objective and the specifications of the project, explaining the subject of the documentary, what it intends to achieve and the target audience.

The proposal should summarize the content and the main scenes of the documentary. It should capture attention and make the reader

queira assistir ao filme. Dessa forma, a proposta precisa sugerir que o público verá o assunto em questão de um ângulo diferente, aprendendo e sentindo algo que nunca experimentou antes. Uma boa proposta tem começo, meio e fim e leva o público através de uma jornada. Também inclui personagens fortes que têm algo a dizer.

Não existe uma única forma rígida de apresentar uma proposta, mas existem várias diretrizes que ajudam. A proposta deve ser clara e concisa, com duas a três páginas. A primeira deve apresentar o título, uma breve descrição e para quem o filme é direcionado (público). As próximas páginas devem detalhar melhor a ideia do filme. Geralmente, a última página incluirá um parágrafo sobre os profissionais mais importantes ligados ao projeto.

Questões de acesso são fundamentais para muitos documentários, de modo que é muito útil deixar claro quem concordou em participar do projeto. Alguém pode querer fazer um documentário sobre o MAB, mas sem autorização a ideia não se tornará realidade.

## ESTUDO DE CASO: "FRIO NA BARRIGA"

### PROPOSTA

Este será um documentário sobre o medo do palco que uma banda de rock experimenta antes do seu show oficial de lançamento.

TITULO: Frio na barriga

TEMPO ESTIMADO: 7 minutos

### CONTEXTOS

Modo do palco ou ansiedade de apresentação se refere a uma ansiedade, medo ou fobia persistente relacionados a se apresentar na frente de uma platéia ou câmera. Essa forma de ansiedade pode preceder ou acompanhar a participação em qualquer atividade que envolva apresentação pública.

A ansiedade de apresentação também é observada em atletas. Nesse caso, é interpretada como medo de ter um mau desempenho (considerando o público real ou a publicidade implícita)

Muito frequentemente, o medo do palco é meramente uma expectativa sobre uma apresentação, que muitas vezes surge com bastante tempo de antecedência.

Tem inúmeras manifestações: palpitações, tremor nas mãos e pernas, diarreia, tiques nervosos faciais, boca seca. O medo do palco pode ser observado em pessoas comuns, artistas iniciantes, assim como em artistas realizados. Existem muitas dicas para vencer o medo do palco, mas o pior inimigo do medo do palco é a preparação.

No Verdict é uma versátil banda cover semi-profissional, de 5 membros baseada em Kettering, Wellingborough. Eles tocam uma variedade de rock e música pop dos anos 60 até músicas atuais com um som poderoso com duas guitarras solo gêmeas em

algumas canções. As canções incluem músicas de bandas como The Beatles, Rolling Stones, Van Morrison, Bad Company, Free, T-Rex, The Sweet, Mud, The Who, AC/DC, Queen, Bon Jovi, Bryan Adams, ZZ Top, Guns 'n' Roses, The Darkness, The Kooks, The Feeling, Kaiser Chiefs, Razorlight, etc. Eles tocam em casamentos, festas, bares ou casas noturnas. Seu show oficial de lançamento é em 17 de novembro de 2007. Os membros da banda são John Hickman (vocalis), Michael Hickmah (guitarra .solo), Tom Briggs (guitarra base), Paul Mason (baixo) e Neil Goulsbra (bateria). Michael é professor de música durante o dia.

#### PERSONAGENS

Os membros da No Verdict. Personagem principal, Michael, que é um amigo que costumava dividir uma casa comigo.

#### ÂNGULO & INTENÇÕES

O público-alvo principal será formado por pessoas entre 15 e 45 anos. A intenção inicial do filme não é promover a No Verdict. Gostaria de mostrar que é importante lembrar que o medo do palco não é necessariamente uma coisa ruim. Mostra que você se importa com o que está fazendo e que é um projeto sobre o qual vale a pena ter medo. Mesmo pessoas muito experientes têm medo do palco a cada apresentação, mesmo dez, vinte, trinta anos depois de começar. Contudo, como consequência, esse filme dará à banda boa exposição aos públicos.

#### ESTILO & ESTRUTURA

O filme será um documentário observacional que acompanha os ensaios da No Verdict e seu show oficial de lançamento. O início mostrará uma apresentação dos membros da banda e uma breve história da banda. No meio do filme, os membros falam sobre suas experiências no palco, especialmente sobre o medo do palco. Isso será entrecortado por cenas de ensaio: e cenas da vida particular dos membros para ilustrar como eles conciliam sua vida dupla (p. ex.: professor de dia e músico à noite). No final, o filme mostra a tensão e o medo aumentando. Na noite do show, nos bastidores, seu nervosismo atinge o ponto máximo. Ilustrarei o medo por meio de técnicas/efeitos cinemáticos, música e comentários de entrevistas. O filme termina com as considerações gerais dos membros após o show.

Estou pensando em terminar o filme com um vídeo da No Verdict feito a partir de cenas do show após a parte principal do filme.

#### LISTA DE LOCAÇÕES

Estúdio de ensaios Local do show Cidade de Kettering, Wellingborough

#### DISTRIBUIÇÃO

You Tube, vimeo, facebook, whats app, snapchat, twitter, Four Doc, My Space, outros sites e redes sociais, Festivais de curta-metragens, mostras de cinema, salas independentes, rede de escolas públicas, cine clubs, tv paga, tv publicas, editais e canais de doctv, projetos sociais, centros

culturais, associações, movimentos sociais, projeções independentes, projeções com execução de trilha ao vivo, mídias digitais de outra categoria como tvs em transporte públicos em ônibus e metros), DVDs, email e on demand (netflix), entre outras formas de distribuição.

# 5. Pós PRODUÇÃO

## 5.1 – CONCEITO DE EDIÇÃO: CONSTRUÇÃO DE SENTIDO E RITMO

A edição é a junção de dois planos em uma certa combinação para estabelecer a estrutura e o ritmo do filme. Os planos escolhidos pelo editor e a ordem em que são combinados definem o espaço e o tempo do filme e direcionam a atenção do público. O modo como as imagens são ligadas pode produzir choque, agitação e fascinação. Por exemplo, suspense pode ser criado por meio de planos curtos editados em um ritmo rápido. Expectativa pode ser criada ao cortar de um plano para outro muitas vezes antes de subitamente substituir um dos planos estabelecidos por um novo.

Nos primeiros 30 anos do cinema, o filme era um meio silencioso, o que significava que a edição estava focada somente no visual. D.W. Griffith foi o pioneiro da edição contínua nos Estados Unidos, enquanto cineastas soviéticos, como Eisenstein, Pudovkin e Kuleshov, experimentaram técnicas de montagem. Esses primeiros cineastas reconheceram o potencial da edição para mudar as reações emocionais e intelectuais ao filme.

### ○ EXPERIMENTO KULESHOV

O soviético Lev Kuleshov foi o pioneiro da montagem. Ele realizou um experimento em que filmou o rosto impassível de um ator e o agrupou com planos de material emotivo: um prato de comida, o corpo de uma criança em um caixão. O efeito de montagem foi tal que os espectadores pensaram que o ator estava expressando uma emoção, mesmo que não houvesse nenhuma expressão em seu rosto. Agrupar o rosto com a comida conotou fome, por exemplo. O ator foi até elogiado por sua performance!

A tecnologia de edição é tão importante que a manipulação digital de imagens tornou-se a norma. Ao usar sistemas digitais, como AVID ou Final Cut Pro, cada plano pode ser visto na tela, ajustado e reposicionado com relativa facilidade.

A edição cinematográfica começa com a produção da cópia de trabalho (os chamados rushes ou dailies) a partir dos negativos processados. O resultado registrado é primeiro editado, e então o negativo é cortado para corresponder à cópia de trabalho. Isso se chama montagem de negativo. No passado, a película cinematográfica era cortada e colada manualmente em uma mesa de edição em que a bobina da película era enrolada. Atualmente, com o desuso da película e com o advento da tecnologia "baratiada", e cada

vez mais formatos digitais a edição é quase que exclusivamente não-linear

Os princípios da edição permanecem os mesmos tanto no uso da película cinematográfica quanto no formato digital. O editor lista todas as imagens, o que é chamado de logging (registro). O log de edição classifica o material usando um time code para identificar o início e o final de cada tomada. Quando isso é feito, planos são selecionados e combinados para formar um “primeiro corte”, depois de todos os ajustes necessários. A edição final é criada quando o editor e o diretor ficam satisfeitos com o funcionamento das sequências para criar uma versão final do filme.

O som mantém a ilusão de continuidade. O diálogo, o ruído de fundo (ambiente), os efeitos sonoros e a música sustentam as idéias do roteiro e reforçam o produto final. A música e o som influenciam o visual e o modo como é entendido, pois podem fornecer informações que não estão claras na imagem. O som é usado para deixar a imagem crível dentro do mundo do filme. Por exemplo, o barulho das pessoas e do tráfego em uma rua de Nova York pode parecer real, mesmo que a cena tenha sido gravada a milhões de quilômetros da cidade.

## **5.2 CONTINUIDADE, REGRAS DA EDIÇÃO**

A continuidade é o estilo dominante de edição usada por cineastas. Desenvolveu-se ao longo de mais de um século como uma

forma na qual o espaço, o tempo e a narrativa podem ser construídos a partir de centenas de fragmentos para formar um todo coerente, lógico e contínuo. Ela permite que dois planos filmados em meses e em locais diferentes sejam agrupados seguindo um padrão de regras que sugerem que esses planos ocorreram um após o outro.

### **AS REGRAS**

A continuidade tem sido muitas vezes criticada como um método conservador de produção cinematográfica. Ela segue fielmente as regras e apresenta ao espectador uma imagem do mundo que é ordenada, coerente e estruturada.

Claro, o mundo real não funciona dessa maneira, mas o público do cinema foi condicionado a aceitar essas regras de edição como dominantes e até mesmo hegemônicas, de modo que qualquer desvio desse padrão pareça “errado” e destrua a ilusão. A edição de continuidade segue uma série de regras que atendem a vários propósitos:

- ✓ Contar uma história. Tudo deve ser usado para contar uma história. Deve ser econômica, de modo que qualquer coisa desnecessária seja cortada, enquanto que a repetição deve ser minimizada.
- ✓ Construir e preservar a coerência de espaço.
- ✓ Manter a continuidade temporal.
- ✓ Criar e sustentar relações gráficas e rítmicas.

- ✓ Ocultar do espectador os meios de construção.

Dizem que a edição é como a música do filme, é bem-sucedida quando o espectador não a percebe. O ritmo é mantido, não há jump cuts e o senso de espaço e tempo é preservado.

A edição de continuidade é um estilo. É um estilo realista, mas editor não precisa seguir as regras fielmente. A arte pode ser subversiva e, muitas vezes, é quebrando as regras que o artista faz o seu ofício.

A edição de continuidade tem uma série de "regras" que precisa ser observada para preservar a continuidade temporal ou espacial:

#### EDIÇÃO PLANO-CONTRAPLANO ("PINGUE-PONGUE")\*

Uma cena comum editada nesse estilo segue um padrão semelhante. A cena começa com um plano máster, que, muitas vezes, será um plano geral que estabelece o padrão espacial básico da cena. A partir desse ponto, o editor cortará mais próximo da ação. Se for uma cena orientada ao diálogo, pode haver uma combinação de close-ups médios de dois planos acima da cintura ou close-ups para reações ou falas importantes do diálogo. Uma cena de ação tende a usar mais close-ups. Muitas vezes, cenas de ação modernas usam os princípios de montagem métrica ou rítmica para causar impacto.

#### A REGRA DOS 180°

A regra dos 180° destina-se a preservar a continuidade espacial em uma sequência. Quando a sequência for filmada, o diretor observará uma linha imaginária de 180° que não atravessará.

Por exemplo, se em um plano uma personagem estiver andando da esquerda para a direita e sair do quadro pela direita, ela deve entrar no próximo plano no quadro da esquerda e continuar a caminhada da esquerda para a direita. Se o diretor posicionar a câmera no outro lado do eixo da ação, a ação será invertida, mesmo se o local for o mesmo e a personagem estiver andando na mesma direção. Quando os planos forem agrupados, vai parecer que o ator estava andando na direção oposta, quebrando a continuidade espacial e confundindo o público.

#### CORTE EM MOVIMENTO

Como a regra dos 180°, o corte em movimento é utilizado para preservar a continuidade espacial. No entanto, também é usado para mostrar a progressão temporal da ação. Se a personagem do exemplo anterior encontrasse uma porta, a ação teria que ser combinada por meio dos planos. O primeiro plano iria mostrar o ator abrindo a porta e a atravessando. O próximo iria mostrar o ator entrando pela porta sem repetir a abertura ou pulando a parte da ação.

Se a ação não for correspondida, o corte seria visível, produzindo um salto perceptível. É bom se você quiser chamar a

atenção para o corte com uma finalidade artística, mas não se você quiser mostrar uma ação suave e fluida.

#### RACCORD DE OLHARES

O raccord de olhares é outro recurso importante usado para preservar a coerência espacial.

Imagine o ator novamente: ele entrou em uma nova sala e o vemos olhar para a direita do quadro, um pouco para baixo. Na próxima cena, vemos outro ator, que está olhando para o primeiro ator. O segundo ator precisa estar olhando um pouco para cima em direção à linha dos olhos do primeiro. É um ponto importante de continuidade. Os olhares devem coincidir para mostrar que os dois atores não estão apenas olhando para o espaço. Claro, eles provavelmente não estavam se olhando durante as filmagens, mas o corte combinado constrói essa relação.

O mesmo se poderia dizer de um plano de ponto de vista (POV) da perspectiva do ator. Se ele estiver olhando para baixo, fora do quadro, o plano subjetivo seguinte precisaria ser inclinado para baixo para corresponder ao olhar..

#### A REGRA DOS 30°

A regra dos 30° é uma regra simples, mas importante, da qual os editores e diretores devem se lembrar. Se os ângulos do plano tiverem uma diferença menor do que 30° quando forem gravados juntos, o corte irá produzir um pulo visível, já que os ângulos

são semelhantes demais para serem gravados juntos.

Mais uma vez, isso não impede que os diretores quebrem a regra. Por exemplo. François Truffaut quebra essa regra em *Atire no Pianista* (1960) quando usa um corte triplo (cortando cada vez mais dentro do mesmo plano como se fosse um zoom) de uma personagem que hesita na campainha da porta, mas escolhe não tocá-la. O jump cut diz muito sobre o estado de mente fragmentado e hesitante do protagonista (um exemplo de expressivismo).

#### CONTRAPLANO AUSENTE

O plano - contraplano também pode ser usado para esconder coisas e perturbar o espectador. Por exemplo, *Halloween - A Noite do Terror* (dir.: John Carpenter. 1978) começa com uma sequência longa com câmera na mão em que o espectador testemunha um assassinato brutal do ponto de vista de alguém (a ação é mostrada através dos buracos de uma máscara - é um plano subjetivo óbvio) e não há um plano inverso por um longo tempo. É perturbador não saber quem está cometendo esse crime horrível. Dessa forma, o espectador é envolvido no assassinato como um voyeur.

Carpenter só insere (ou "sutura") o sujeito no plano subjetivo com o contraplano final - quando o espectador é apresentado a Michael Myers aos 6 anos. Carpenter poderia ter incluído um contraplano muito antes para nos dar essa informação, mas decide não fazer isso. O espectador naturalmente quer saber quem é o

assassino, mas a informação é retida até o final da sequência. É comum que filmes de terror retenham informações sobre a narrativa evitando contraplanos e favorecendo planos subjetivos. Parte do prazer dos filmes de terror é se identificar com monstros e vilões: a ausência de contraplano pode tornar isso possível.

#### CONTINUIDADE INTENSIFICADA

David Bordwell observou que o estilo de continuidade padrão se intensificou desde a década de 1960, tornando-se dominante nos anos 1980. O estilo de continuidade intensificado está enraizado nas premissas tradicionais da continuidade espacial. No entanto, Bordwell percebe que esse estilo moderno de continuidade tende a usar menos planos másteres do que os exemplos anteriores, o que restabelece o espaço quando as personagens se movimentam. O estilo também é marcado por:

- ✓ mais edição
- ✓ mais close-ups e close-ups mais compactos
- ✓ mais planos no geral, especialmente de reações
- ✓ uso de lentes maiores, produzindo planos gerais compactos
- ✓ menos planos médios

Bordwell vê essas mudanças como uma intensificação do estilo existente, em vez de uma mudança no padrão. A nova regra é melhor, mais compacta e mais rápida.

Há uma série de dispositivos comuns que um editor pode usar para dar sinais de

elipses (cortes em que é implícito que o material desapareceu). Da mesma forma, esses dispositivos podem ser utilizados para sugerir saltos no tempo e no espaço:

**FUSÃO:** transição suave de um plano para outro.

**FADE:** transição de um plano para outro com o desaparecimento (fade out) gradual de uma imagem para o preto (ou outra cor) e o aparecimento (fade in) de uma imagem no segundo plano.

**TRANSIÇÃO (WIPE):** efeito de transição em que um plano é substituído pelo próximo.

**RECORTE OU MÁSCARA EM CÍRCULO:** quadro circular de um plano em formato semelhante ao da íris que fecha em um plano e abre em outro, geralmente isolando um detalhe importante; era muito usado no cinema mudo para dar ênfase.

**CONGELAMENTO DE QUADRO (FREEZE):** o quadro que é pausado antes de uma transição ou para dar ênfase. Normalmente, uma técnica com pretensões artísticas.

Ao contrário de cortes secos, a maioria das transições acima são "suaves" e menos bruscas para o espectador.

Da mesma forma, os match cuts são edições que criam relações visuais entre os planos. Eles costumam enfatizar relações temáticas ou espaciais entre os objetos/sujeitos. Por exemplo, em *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968), Stanley Kubrick usa um único corte para mostrar ao espectador a história da

evolução humana. O prólogo “A Aurora do Homem” termina com o plano de um macaco jogando um osso no ar. O osso gira e começa a cair, momento em que Kubrick corta para o plano de uma nave espacial. O movimento e a forma dos dois objetos são correspondidos graficamente, destacando uma relação temática entre a primeira ferramenta e a invenção das viagens espaciais. Tudo é feito em um único corte.

### **5.3 DISTRIBUIÇÃO**

You Tube, vimeo, face book, whats app, snapchat, twiter, Four Doc, My Space, outros sites e redes sociais, Festivais de curta-metragens, mostras de cinema, salas independentes, rede de escolas, publicas, cine clubs, tv paga, tv publicas, editais e canais de doctv, projetos sociais, centros culturais, associações, movimentos sociais, projeções independentes, projeções com execução de trilha ao vivo, mídias digitais de outra categoria como tvs em transporte públicos em ônibus e metros), DVDs, email e on demand (netflix), entre outras formas de distribuição.

Isso implica em exportar o filme em vários formatos e criar e produzir uma série de dispositivos para divulgar o filme como: textos, releases, artigos, reportagens, pôster, fotos, trailers, capas de dvd e encarte, website do filme, making off, trilha sonora, entrevistas em rádios comunitárias, mesas de debates, entre outros.