



# **NAS ENTRELINHAS DO CINEMA**



**NIELSON RIBEIRO MOURA**



**UNIVILLE**  
UNIVERSIDADE

**Campus Joinville**

Campus Universitário, s/n.º  
Bairro Bom Retiro – Cx. Postal 246  
CEP 89201-972 – Joinville/SC  
Tel.: (47) 3461-9000  
Fax: (47) 3473-0131  
e-mail: univille@univille.br

**Unidade Centro – Joinville**

Rua Ministro Calógeras, 437 – Centro  
CEP 89202-207 – Joinville/SC  
Tel.: (47) 3422-3021

**Campus São Bento do Sul**

Rua Norberto Eduardo Weihermann, 230  
Bairro Colonial – Cx. Postal 41  
CEP 89290-000 – São Bento do Sul/SC  
Tel./Fax: (47) 3635-4453  
e-mail: secsbs@univille.br

**Unidade São Francisco do Sul**

Rod. Duque de Caxias, s/n.º – Poste 128 – km 8  
Bairro Iperoba – CEP 89240-000  
São Francisco do Sul/SC  
Tel.: (47) 3442-2577  
e-mail: sfs@univille.net

**www.univille.br**

ISBN 978-85-87977-56-4

Catálogo na fonte pela Biblioteca Universitária da UNIVILLE

Modro, Nielson Ribeiro

M692n Nas entrelinhas do cinema / Nielson Ribeiro Modro. – Joinville, SC :  
Univille, 2008.

80 p.

1. Cinema – Estudo e ensino. I. Título.

CDD 791.437

**NIELSON RIBEIRO MOURA**

**NAS ENTRELINHAS  
DO CINEMA**

**1ª edição**



<b>Expediente</b>	<b>Produção Editorial</b>
-------------------	---------------------------

<b>Reitor</b>	<b>Revisão</b>
---------------	----------------

Paulo Ivo Koehntopp	Nielson Ribeiro Modro
---------------------	-----------------------

<b>Vice-Reitor</b>	<b>Capa e projeto gráfico</b>
--------------------	-------------------------------

Wilmar Anderle	Lucas Cária Maciel
----------------	--------------------

<b>Pró-Reitora de Ensino</b>	<b>Impressão</b>
------------------------------	------------------

Ilanil Coelho	Odorizzi Gráfica e Editora
---------------	----------------------------

<b>Pró-Reitora de Pesquisa e Pós-Graduação</b>	<b>Tiragem</b>
--	----------------

Sandra Aparecida Furlan	1500 exemplares
-------------------------	-----------------

<b>Pró-Reitora de Extensão e Assuntos</b>	<b>Apoio</b>
---	--------------

<b>Comunitários</b>	Editora Univille
---------------------	------------------

Therezinha Maria Novais de Oliveira	
-------------------------------------	--

<b>Pró-Reitor de Administração</b>	
------------------------------------	--

Martinho Exterkoetter	
-----------------------	--

***Agradecimentos:***

*Graziela Cária Maciel, sempre.*

*Nelson Modro e Alcenir Ribeiro Modro, pais e responsáveis pelo que sou hoje.*

*Lucas Cária Maciel, sempre cuidando da parte gráfica dos projetos.*

*UNIVILLE e Pró-reitoria de Extensão pelos anos de desenvolvimento do projeto Cineducação.*

*Para as, em breve doutoras, sócias da KLMN: Kalinka C. G. Grisang, Larissa Zemczak e Marcela Teonília de Almeida, pelo apoio sempre presente.*

*Claro, resta inclusive salientar que vai ainda um agradecimento a cada um que direta ou indiretamente contribuiu para o projeto, inclusive você.*



# ÍNDICE

INTRODUÇÃO 8

CAP 01 - CINEDUCAÇÃO: O PROJETO 12

CAP 02 - ENQUADRAMENTOS 24

CAP 03 - ÂNGULOS DE CÂMERA 30

CAP 04 - MOVIMENTOS DE CÂMERA 34

CAP 05 - SONORIZAÇÃO 38

CAP 06 - FOTOGRAFIA 42

CAP 07 - ROTEIRO 46

CAP 08 - EDIÇÃO 52

CAP 09 - EQUIPE DE PROFISSIONAIS 56

CAP 10 - COMO CRIAR VÍDEOS 64

CONSIDERAÇÕES FINAIS 70



# INTRODUÇÃO



## INTRODUÇÃO

O cinema é já secular e se dá cada vez mais importância ao mesmo em diversas áreas inclusive, e principalmente, na educacional. Deve-se isso certamente pelo seu caráter sensorial, afinal há no cinema uma avalanche de informações (visuais e sonoras) em um pequeno espaço de tempo. Se o cinema não substituiu a leitura, como muitos temiam no final do século XIX e início do século XX, por outro lado veio complementar e até certo ponto a auxiliar a literatura.

Quando surgiu o cinema era essencialmente visual, uma série de fotogramas em seqüência que sugeriam o movimento. Posteriormente ganhou voz e passou a ser mais realista. Mais ou menos na mesma época percebeu-se que era possível gravar imagens não necessariamente em um encadeamento lógico e linear, montando posteriormente as diversas cenas previamente gravadas e construindo histórias. A partir daí o cinema passa a ter sua principal essência formada e ampliada, aproveitando recursos da literatura, e a própria literatura. Interessante notar que sua evolução acaba por ser muito mais rápida e hoje, por vezes, é a literatura que empresta técnicas do cinema para usá-las em páginas de texto como, por exemplo, a linguagem fragmentada e frenética utilizada em videoclips.

O projeto Cineducação, vinculado à Pró-Reitoria de Extensão da Universidade da Região de Joinville - UNIVILLE, há cinco anos desenvolve um trabalho neste sentido, buscando orientar e indicar possíveis caminhos de leitura no que diz respeito à linguagem cinematográfica e suas possibilidades interpretativas. Seu

principal foco é o didático mas isso não inviabiliza que pessoas interessadas no assunto também possam utilizar os conceitos e idéias explorados.

Portanto, o presente livro propõe-se a ser um breve e rápido guia, contendo as principais questões teóricas e técnicas que envolvem a linguagem cinematográfica. Ressalte-se que não se tem aqui a pretensão purista de alguns e será abordada a linguagem visual como um todo, inclusive sua possibilidade de criação enquanto vídeo, já que hoje o cinema é essencialmente digital e a linguagem do vídeo em muito se aproxima da qualidade do cinema. Acreditamos que se trata de uma distinção muito mais de caráter quantitativo e temático que qualitativo. Assim, aqui, o principal objetivo é abordar conceitos teóricos que possibilitem observar a imagem cinematográfica (a linguagem audiovisual) com um olhar mais crítico, observando detalhes técnicos que na maioria das vezes passam despercebidos, possibilitando uma leitura mais ampla da linguagem imagética e dos elementos que a permeiam.





CAP 01

## 01 >> CINEDUCAÇÃO: O PROJETO

O projeto “Cineducação: **Site de Apoio Didático, para Professores, para Utilização de Filmes em Sala de Aula** caracteriza-se como um projeto de extensão desenvolvido na Universidade da Região de Joinville – Univille desde 2003, vinculado ao departamento de Letras, e tendo como objetivo principal a pesquisa de filmes que possam ser utilizados em sala de aula com finalidade didática. As informações pesquisadas e sistematizadas, acerca dos filmes escolhidos, são disponibilizadas através de um site (<http://www.modro.com.br/cinema>), no entanto o projeto busca não se limitar apenas a este meio, contando ainda com um trabalho de divulgação realizado através de palestras, cursos e publicações. Atualmente há no site quase duzentos filmes analisados, três livros publicados nos quais podem ser encontradas as análises de 90 filmes, e uma série de capacitações/palestras já realizadas buscando fomentar as idéias a respeito da proposta e do uso de filmes em sala de aula com finalidade didática.

Um dos poucos espaços que ainda tem a mesma dimensão e concepção praticamente idênticas há séculos é a escola: um professor na frente de dezenas de alunos, alinhadamente sentados e ouvindo os conteúdos a serem trabalhados. Porém, a escola vem buscando novas metodologias de ensino, mas isto não implica em dizer que a figura do professor será transformada em algo obsoleto. A busca é pela inovação, pela inclusão de aparatos tecnológicos que possam auxiliar o professor no seu trabalho de ensinar, tornando o processo de aprendizagem por

parte do aluno em algo mais próximo de sua realidade e conseqüentemente mais agradável. Afinal, como é possível que um professor, apenas com *quadro, giz e cuspe* faça frente à televisão, cinema, internet, revistas e toda uma parafernália de mídia e tecnologia muito mais atrativas?

Sabe-se que hoje pelo menos 50% das escolas municipais e estaduais já possuem laboratórios de informática (ainda que defasados, já que a vida útil de um laboratório é de cerca de 3 a 4 anos) e praticamente 100% destas escolas já disponibilizam de recursos visuais, tais como televisão e vídeo/DVD para auxiliar o ensino e a aprendizagem em sala de aula. Nas escolas particulares a realidade geralmente é outra, além de normalmente existirem equipamentos adequados, e em maior quantidade, o uso destes recursos é também muito mais freqüente. Entretanto, resta a ressalva de que o que se vê em uma grande parcela de escolas com poucos recursos, via de regra, é um professor despreparado tecnologicamente e que não consegue utilizar adequadamente os recursos de que se dispõe na atualidade, e conseqüentemente o aluno se vê alheio às poucas tentativas que são propostas em sala de aula.

O trabalho com diferentes recursos didáticos pode auxiliar o processo ensino-aprendizagem se forem corretamente utilizados. O resultado pode se dar na forma de aulas diversificadas, estudantes mais participativos e um olhar diferente sobre os recursos e ferramentas com as quais entram em contato diariamente, fora da escola. A linguagem visual veiculada pelos filmes pode auxiliar o trabalho com diferentes conteúdos. Percebe-se que muitos deles retratam, focalizam, diversos elementos que se relacionam com os variados campos de saber da sociedade e isto pode, e deve, ser devidamente explorado afinal a sua utilização é relacionada diretamente com a capacidade de percepção do professor ao relacionar a tecnologia com seu modelo educacional. É notório que a força e a facilidade de leitura das imagens, sem dúvida alguma, podem ajudar a compreender melhor todo o contexto a que se refere à aula e ao que o aluno assistiu na tela. Ainda que o foco seja o espaço para a linguagem visual é inegável a camada verbal inerente aos filmes, assim no caso da Língua Portuguesa, por exemplo, o filme poderá ser estímulo para ela e não seu substituto, pois exige do leitor uma interpretação da realidade tomada como referência enquanto discurso ficcional, ou mesmo da realidade que o cerca. O trabalho com a linguagem visual dos filmes no Ensino Fundamental e Médio, nas diversas disciplinas, pode explorar períodos históricos, as marcas enunciativas deixadas pelos produtores do filme, a interpretação das

imagens, saberes interdisciplinares e valores educacionais e didáticos. Portanto, sem dúvida alguma a linguagem do cinema é uma ferramenta de auxílio didático importante ao professor, desde que ele saiba como utilizá-la.

Nessa perspectiva existe a possibilidade de utilizar quaisquer filmes comerciais como recursos complementares nas aulas desde que sejam corretamente contextualizados. Trata-se de um recurso atrativo, agradável e que, se bem empregado, rende bons resultados quanto à aprendizagem. O aluno tem maior participação, passa a ter um novo olhar a respeito dos recursos e ferramentas que dispõe no seu dia-a-dia. Elementos que são aparentemente banais e sem propósito podem passar a serem vistos de forma crítica. No caso específico dos filmes há a possibilidade de relação direta com a literatura, porém, dependendo do recorte feito, pode-se aliar ainda a quaisquer outras disciplinas, por vezes possibilitando um trabalho interdisciplinar, de forma complementar, focalizando temas que podem englobar os vários campos de saber da sociedade. O fato de a imagem ser muito mais rapidamente percebida e recebida permite que o processo de assimilação por parte do receptor possa ser também mais rápido. Hoje, vive-se numa sociedade imagética, em que a base das informações é por meio visual, e deve-se portanto aproveitar o que há de melhor nesse meio. O filme pode ser um estímulo para uma aprendizagem mais ampla de determinado assunto, visto que o cinema incorpora diversas linguagens abrindo inúmeras possibilidades semióticas de percepção da realidade circundante. Pode-se trabalhar a linguagem visual dos filmes explorando as possibilidades de interpretação de suas imagens, diálogos, reconstrução de períodos históricos, as marcas enunciativas, as relações pessoais e sociais, os possíveis valores morais, éticos, educacionais e didáticos. Caso o professor saiba como utilizar essa linguagem, essencialmente visual mas que engloba ainda a verbal, torna-se uma ferramenta didática poderosíssima em suas mãos.

Assim há uma verdade que não pode ser negada: a cada dia se usa mais o cinema na sala de aula. A questão não é quanto a ser utilizado ou não este recurso, mas sim se a sua utilização é feita de forma eficiente ou não. Por experiência pode ser afirmado que há algumas formas equivocadas quanto à sua utilização. As principais são geralmente por desconhecimento ou falta de um maior rigor quanto ao critério adotado. Porém, deve-se considerar que o uso do filme deve ser de forma racionalizada evitando os erros comuns de usar filmes sem critérios.

Via de regra há o vídeo tapa-buraco, utilizado em qualquer escola na eventual falta de um professor. Não foram poucas as vezes em que foi vivenciada esta si-

tuação. Muito comum quando ocorre a falta do professor da disciplina solicitar-se a um outro qualquer, que esteja sem aula, que vá tomar conta da turma passando um vídeo para ocupar o tempo. Agrava-se o fato se for considerado que também como regra há uma parca videoteca, que já foi exaustivamente utilizada em outras inúmeras situações idênticas, ou seja, o filme, invariavelmente foi visto (mais de uma vez, diga-se de passagem) pelos alunos que, mais que certo, não querem revê-lo apenas para poder preencher o tempo.

Há também a situação em que se passa o filme sem que haja objetivo algum que não o da diversão. Também são incontáveis as vezes em que foram pedidas sugestões de filmes para serem utilizados em alguma semana disso ou daquilo, evento esse ou aquele, e cujo propósito é apenas o de “passar um filme legal para os alunos se divertirem”. Cai-se no vazio e perde-se uma excelente oportunidade de utilizar um tempo, sempre valioso, com um filme divertido, que preencha o tempo, sirva como distração, entre na programação do evento mas que também venha a ser posteriormente discutido, tendo alguma finalidade didaticamente interessante.

Outra situação é a do professor que quer ser o inovador, o verdadeiro show, e descobre que os filmes são um recurso atrativo e geralmente muito bem aceito pelos alunos. O gosto da novidade, da inovação em relação às aulas cuspe-e-giz, faz com que esse professor utilize o recurso em excesso. Da mesma forma que age uma criança que ganha um brinquedo novo e não quer largá-lo nem para comer ou dormir, é esse professor que passa a utilizar os filmes (ou qualquer outro recurso) a todo o momento. Assim como tudo na vida, o excesso também não é bom. A novidade perde o sabor muito rápido caso seja utilizada em excesso, e principalmente se for sem critérios.

Muito próximo disso é o professor que utiliza o vídeo como substituto de suas aulas. Em vez de dar a aula, coloca o vídeo e espera que o mesmo dê conta do conteúdo sozinho. Acredita que o vídeo fale por si mesmo e que não é necessário mais nada. Sua função passa a ser um mero passador de vídeos. Aqui tem o conteúdo necessário e basta, acredita ele.

Também há, por exemplo, aquelas situações comuns em final de bimestre. Acabaram-se os conteúdos, ainda há uma carga horária a ser cumprida, e fica a pergunta do professor: o que fazer? A saída (que como dito acima é interessante, inovadora, agradável e que serve para ocupar este espaço) geralmente é programar um filme. Usa-se o popular “encher-lingüiça”. Passa-se o filme e não se tem



qualquer objetivo que não seja o de ocupar as aulas finais com alguma coisa interessante e que mantenha os alunos calmos o suficiente para que a sala continue intacta.

Por fim há aqueles professores que não utilizam o vídeo como um recurso auxiliar por encontrar defeitos em todo e qualquer vídeo. Um é falho enquanto conteúdo, outro enquanto aspecto visual, outro enquanto técnica, outro enquanto aprofundamento de temas, enfim, há uma ressalva, ou mais, em relação a qualquer vídeo que se deseje utilizar. É o professor que espera o dia em que tenha o vídeo perfeito, irreparável. Geralmente trata-se de um subterfúgio para esconder a própria inépcia ou falta de vontade de utilizar os vídeos como complementação.

Seja qual for o perfil do professor, deve-se considerar que o vídeo pode, e deve, ser utilizado, porém com planejamento e de forma racional, com critérios e nunca como um substituto das aulas, do professor ou do conteúdo. Trata-se de um recurso auxiliar, complementar, e deve ser trabalhado como tal.

Também se devem considerar alguns cuidados que devem existir quando se trata de escolher um filme. Lógico que qualquer filme pode ser utilizado com a finalidade de uma posterior discussão, porém há filmes mais adequados e mais indicados para públicos específicos.

Um dos maiores problemas na escolha de um filme é diretamente relacionado à censura. Por vezes alguma cena que contenha nudez (ainda que muito sutil), violência (mesmo que menor que o que se vê nos jornais diários), palavras de baixo calão (até aquelas que sejam conhecidas e utilizadas por todos que estejam vendo a projeção) e coisas do gênero podem gerar transtornos significativos caso não haja um trabalho adequado de preparo em relação à obra. Acredite, uma cena dessas, ainda que contenha apenas um minuto, pode ser a que mais será lembrada em um filme de 150 minutos. Assim, é necessário, sempre, assistir anteriormente ao mesmo, selecionar o que será trabalhado, e, previamente alertar e preparar o público para o que será assistido. Portanto a regra é: adequar filmes a espectadores que tenham o discernimento e a maturidade adequados aos mesmos. Desta forma serão evitados maiores inconvenientes posteriores.

Outro cuidado que deve existir é com relação à veracidade das obras. Todos os filmes são apenas uma representação do real, trata-se da realidade transposta para a imagem pelo ponto de vista de algumas pessoas que o realizam, e mesmo aqueles que se propõem a realizar um resgate histórico fiel, caso dos documentários, possuem sempre uma visão segmentada. Assim, os filmes são uma base re-

presentativa para poder ser analisada a realidade, e nunca devem ser vistos como representantes fiéis de fatos e acontecimentos, por mais verossímeis que sejam.

Uma pergunta que sempre é feita, constantemente, diz respeito quanto ao uso dos filmes utilizando-os em sua forma integral ou selecionando alguns trechos e passando apenas o que foi previamente selecionado. Trata-se de uma questão complexa por vários motivos, entre eles qual seu objetivo final e qual sua disponibilidade de tempo. Particularmente fica a defesa quanto a passar a sua versão integral, já que se forem utilizados apenas trechos, por mais significativos que sejam, acaba-se por perder muito enquanto contexto.

A questão de tempo é também fator preponderante. Um curta-metragem pode ser utilizado/visto a qualquer momento e sem maiores transtornos, enquanto que uma obra de longa metragem, por vezes, fica inviabilizado por não se ter tempo disponível para o mesmo. Planejar adequadamente o que será trabalhado, e qual o tempo disponível é essencial para uma atividade produtiva. Se necessário, estabelecer parcerias com outros professores, ou solicitar que o filme seja assistido em outra oportunidade, dando uns dias para que isso seja providenciado, também pode ser uma solução.

Independente de como será assistido, deve-se sempre considerar que há a necessidade, sempre, de adequá-lo à proposta desejada. Também devem ser expostos quais os objetivos desejados e como se espera alcançá-los. Sempre considerando a cultura cinematográfica dos alunos/espectadores, que é um fator que também deve ser considerado, já que filmes mais complexos exigem percepções estéticas mais elaboradas para abordar as relações construídas. Assim como livros mais elaborados exigem um leitor preparado, filmes mais complicados exigem um leitor da linguagem cinematográfica também devidamente preparado. Aliás, no caso de adaptações literárias para o cinema deve-se lembrar sempre que filmes servem como elemento complementar, com uma outra linguagem, e algumas possíveis limitações, mas nunca como substituto.

Ter uma videoteca razoavelmente rica também é essencial para não correr o risco de acabar repetindo títulos desnecessariamente, assim como se deve ter um ambiente confortável e agradável para que sejam passados aqueles que forem escolhidos.

Deve-se portanto cuidar na escolha a ser feita, principalmente em relação a temas polêmicos que possam gerar controvérsias graves, como valores culturais, morais e religiosos. Discuti-los não implica em defender um ou outro ponto de

vista específico, mas sim expor diferentes formas de pensamento, escutar outras formas de pensar e respeitar a todas, sem gerar conflitos.

Os objetivos ao trabalhar com o que foi visto devem ser bem claros, e sempre voltados para a apresentação ou complementação de conteúdos. Se possível utilizar os temas de forma interdisciplinar, interligando com outras disciplinas e buscando a horizontalização na discussão dos assuntos abordados. Para isso pode-se utilizar o conteúdo (enredo/narrativa), a linguagem (verbal/visual/sonora), os aspectos técnicos, os temas e desdobramentos temáticos possíveis.

A partir destas constatações até certo ponto bastante óbvias foi que surgiu a idéia, já bastante antiga, de utilizar filmes como recurso didático. Durante quase duas décadas de experiência profissional não foram poucas as mudanças que ocorreram em termos tecnológicos, e a possibilidade de utilizar recursos multimídia em sala de aula foi sem dúvida a principal delas. Hoje, o uso do computador, da internet, do vídeo/DVD, e de suas possibilidades é uma realidade bastante próxima e viável em boa parte das escolas, mesmo assim, por vezes, ainda há uma dificuldade bastante grande por parte dos professores no uso dos recursos de que dispõem.

Assim, em 2002 surgiu a idéia de ofertar uma disciplina eletiva no curso de Letras da UNIVILLE: Literatura e Cinema. A princípio tratava-se de uma disciplina optativa, ofertada aos alunos e caso fosse fechada alguma turma seria então viabilizada. Em 2003 formou-se uma turma e o trabalho foi principalmente voltado para a análise de aspectos de produção cinematográfica, crítica e a ligação entre cinema e literatura, como por exemplo as adaptações literárias. Um dos trabalhos desenvolvidos na parte final do curso era a busca por filmes que pudessem ser utilizados em sala de aula com finalidade didática, fosse para introduzir, explicitar ou complementar algum assunto que porventura viesse a ser trabalhado com os alunos.

Em 2003, surgiu a idéia de realizar um projeto de um site na internet que disponibilizasse estas informações. O então acadêmico Luís R. de Vargas Valério, ao realizar as buscas por filmes e não achar material disponível de qualidade e em quantidade suficiente, sugeriu o que viria a se transformar no Cineducação. O projeto, apresentado no final de 2003, teve aprovação e em sua primeira etapa, ocorrida durante o ano de 2004, teve a busca por filmes e a disponibilização das pesquisas realizadas num site, desenvolvido pelo então também acadêmico de design Roy R. W. Schulemburg.

No final de 2004 foi ao ar a primeira versão do Cineducação, então com 50 filmes disponíveis, e ainda acessível apenas para usuários específicos. Porém, já no início de 2005 o site foi então disponibilizado para todo e qualquer usuário que tenha interesse no assunto. Os desdobramentos do projeto são ainda uma série de palestras, mini-cursos de capacitação, participação em eventos acadêmicos e publicações como os três livros já lançados (Cineducação: usando o cinema na sala de aula – 2005 - contendo sugestão de 39 filmes, que foram resultado das pesquisas feitas em 2004 e 2005, Cineducação 2: usando o cinema na sala de aula - contendo sugestão de 51 filmes, e Cineducação em Quadrinhos, com a teoria do projeto apresentada na linguagem dos quadrinhos, ambos de 2006).

Os títulos sugeridos no projeto são em sua maioria de cunho comercial e geralmente são facilmente encontrados em locadoras de porte médio a grande, assim como é fácil a sua aquisição em lojas especializadas. Todos são apresentados com uma estrutura idêntica de análise: sua ficha técnica, uma breve sinopse e algumas linhas de trabalho, sugestões, que podem ser desenvolvidas em relação ao que há em seu conteúdo. Há algumas possibilidades de leitura, cabendo a cada um expandi-las, bem como buscar novas e possíveis leituras. Acrescente-se ainda que o *site* também pode ser utilizado por qualquer outra modalidade de público que porventura tenha interesse em buscar uma nova perspectiva quanto à leitura dos filmes sugeridos, que não a de mero entretenimento.

Como exemplo, numa possível relação cinema/História, se o momento estudado em aula é a “Época dos Descobrimentos”, no final da Idade Média; ou, em Literatura esteja sendo estudado o Classicismo, uma indicação presente no site e que poderia ser utilizada é 1492 A conquista do Paraíso. Trata-se de uma obra longa, com 140 min, mas uma produção cuidadosa e envolvente, do início ao fim. Esta obra poderá, sem dúvida, servir para introduzir, complementar ou reforçar os assuntos citados.

Se o assunto ainda estiver para ser estudado pode-se utilizar o filme com a finalidade de mostrar a época e a visão de mundo de então, como forma de introdução a estes aspectos. Se estiver ocorrendo o processo de trabalho com os conteúdos, ele serve para sair um pouco da teoria, leitura verbal, e proporcionar aos alunos uma visão sobre o assunto utilizando a imagem para a construção da realidade tratada. Caso o conteúdo já tenha sido trabalhado, poderá então ser utilizado como reforço do que foi estudado.

A forma de trabalho e cobrança pode ser através de debate (lembre-se que uma boa contextualização gera muitos comentários principalmente fora de sala de aula entre os alunos); produção textual, individual ou coletiva; pesquisa acerca do assunto destacado (ou vários assuntos) buscando aprofundar mais o que foi visto; enfim, a idéia é que o filme funcione como suporte e auxílio didático proporcionando ao aluno o despertar do espírito da pesquisa, não se limitando apenas às aulas, e ao conteúdo do livro didático, mas procurando outras fontes de pesquisa e estudo.

Neste exemplo, ainda poderiam ser trabalhados assuntos como: os dogmas religiosos da Idade Média; a influência do catolicismo/religiosidade na vida medieval; a vida de Colombo; a aculturação indígena; a mudança da sociedade da visão teocêntrica para a antropocêntrica, entre outros mais. Percebe-se neste exemplo que mesmo que existam algumas linhas de trabalho sugeridas isto não significa que se esgotem as possibilidades de trabalho em relação à obra. Sempre poderá haver algum aspecto, nem sempre explícito, que pode ser trabalhado em sala. Existem alguns caminhos, mas nem todos são explicitados, e cabe ao professor buscá-los, acrescentá-los, explorá-los da forma que julgar mais adequada a seus métodos.

Ressalte-se ainda que pode ser realizado um trabalho em conjunto com diferentes disciplinas, como citado acima. Neste caso específico, um filme com duas horas e vinte minutos obrigatoriamente deve considerar pelo menos três horas/aula para que seja devidamente preparada a turma, que seja completamente projetado e façam-se os primeiros comentários sobre o mesmo. Sendo assim, nada melhor e mais prático do que envolver mais de uma disciplina neste trabalho. Em suma, os professores utilizam um mesmo filme e trabalham com ele em diferentes disciplinas. Seguramente pode-se afirmar que os resultados serão nitidamente positivos.

Há o objetivo de sugerir filmes que possibilitem a veiculação de diferentes conteúdos didáticos que podem ser explorados em sala de aula, bem como de metodologias de trabalho que podem ser utilizadas em diferentes disciplinas, sendo que, num primeiro momento do projeto focou-se mais especificamente nas áreas de literatura e história e atualmente procura-se ampliar as áreas de conhecimento, tanto em outras disciplinas quanto em outras temáticas e questões, como assuntos morais, éticos, sociais e didáticos. Também se pode afirmar que o site

funciona ainda como um local para boas dicas já que todas as sugestões, sem exceção, serão boas escolhas.

A experiência, sempre foi bastante animadora e angariou comentários positivos por parte do público que já conhece o projeto, bem como boa repercussão por parte da mídia, visto tratar-se de um projeto de caráter inédito e há ainda um número pequeno de trabalhos que colaboram nesse sentido. Hoje há vários outros trabalhos que têm sido desenvolvidos aproveitando esta nova ferramenta, e o projeto Cineducação é apenas um destes, também buscando ser uma fonte de pesquisa e auxílio principalmente a professores de ensino de níveis fundamental e médio. Mesmo assim, há que se ressaltar ainda que o uso de recursos como o vídeo/DVD em sala de aula é ainda muito pouco explorado pelos professores e ainda há muito a ser explorado.

Quanto aos aspectos técnicos das produções trata-se de uma ferramenta a mais no julgamento crítico de filmes, possibilitando ampliar ainda mais as possibilidades de trabalhos. Ter uma noção de como funciona sua criação é uma possibilidade a mais na leitura e análise do mesmo, sendo portanto uma ferramenta essencial para quem quer ou necessita realizar uma leitura mais aprofundada e cuidadosa acerca de alguma criação audiovisual. Acrescente-se ainda que, a partir do conhecimento do *como funciona* tem-se a possibilidade de ampliar ainda mais os trabalhos, eventualmente podendo construir as próprias obras e criando um envolvimento ainda maior de todos os interessados.





CAP 02



## 02 >> ENQUADRAMENTOS

Um dos conceitos mais básicos ao se realizar um trabalho com a câmera é buscar determinar qual é o melhor enquadramento a ser utilizado, ou qual o olhar que se deseja obter. Em outras palavras trata-se de buscar determinar o que será enquadrado na tela que será vista pelos espectadores. A câmera funciona como se fosse o olho de quem filma, e conseqüentemente determina o que será visto, limitando a maneira de ver o mundo sob a perspectiva pessoal que quem capta as imagens. Há a possibilidade de utilizar lentes que dão uma perspectiva como a de uma visão dita normal, ou idêntica à visão humana, até outras possibilidades com um campo visual mais amplo ou mais restrito. Antigamente o uso de lentes era muito mais trabalhoso já que existia uma lente fixa específica para cada finalidade, e hoje qualquer câmera por mais amadora que seja possui uma lente zoom que incorpora a possibilidade de várias lentes em uma só. Basicamente a idéia é a possibilidade de um campo visual maior ao utilizar-se uma lente grande angular ou uma visão aproximativa com uma teleobjetiva que possibilita aproximar os objetos como se os mesmos estivessem muito menos distantes do que na realidade estão.

Os elementos que são escolhidos para ficarem dentro do campo de visão é que são chamados de enquadramentos. Uma visualização fácil é imaginar pessoas inseridas em um cenário e como estas pessoas poderiam ser focalizadas pela câmera. Os principais modos de enquadramento, iniciando pelo mais amplo e chegando ao mais restrito, são os seguintes:

### ***PLANO GERAL***

O plano geral é aquele que apresenta todos os elementos que compõem a cena sem priorizar nenhum deles, apresentando-os de forma abrangente e não dando destaque a nenhum detalhe em especial. Normalmente emprega-se este tipo de enquadramento quando se deseja apresentar o ambiente no qual irá ocorrer a ação, como por exemplo um campo de batalha, com exércitos em lados opostos e ao centro o local onde virá a ocorrer a batalha, não sendo possível distinguir nenhum personagem dentro deste contexto.

### ***PLANO DE CONJUNTO***

Utiliza-se o plano de conjunto quando se quer dar ênfase a todos os elementos que fazem parte da cena, possibilitando identificar individualmente cada elemento. Tem uma função descritiva já que possibilita dar detalhes dos elementos focados. Normalmente emprega-se este enquadramento quando se deseja apresentar o corpo inteiro de um indivíduo, ou mesmo um pequeno grupo, revelando fisicamente suas características físicas, bem como as do ambiente, como por exemplo algumas pessoas conversando animadamente em uma sala, sendo possível ver a cada um e aos elementos (móveis, quadros, detalhes...) do ambiente.

### ***PLANO AMERICANO***

Um enquadramento que foi muito utilizado e foi bastante popular entre os diretores de Hollywood nas décadas de 1930 e 1940 foi o chamado plano americano. Trata-se de um enquadramento que realiza um corte na altura dos joelhos da personagem, ou seja enquadra-o dos joelhos para cima. Fácil entender a utilização deste enquadramento se for pensado nos westerns e bag-bangs comuns no período e principalmente nas cenas de duelo, em que o elemento principal a ser focado, quando se mostravam os dois contendores frente a frente, era o movimento das mãos sacando os revólveres.

### ***PLANO MÉDIO***

O plano médio é também conhecido como plano de cintura já que o corte realizado no personagem basicamente enquadra-o da cintura para cima. Neste caso o personagem é o centro das atenções eliminando quase que por completo a maior parte do cenário pois o foco da atenção é o personagem, como por exem-

plo dois namorados que se abraçam e se beijam ao se encontrarem – o foco aqui são os dois e o cenário é dispensável.

### ***PRIMEIRO PLANO***

Quando se tem por objetivo principal focar diálogos entre personagens utiliza-se o primeiro plano, ou seja, o enquadramento do personagem como se fosse em uma fotografia 3x4, realizando um corte da metade do tórax para cima. Trata-se de um dos planos mais comumente utilizados pois possibilita trabalhar com detalhes que queiram ser destacados no contexto.

### ***PRIMEIRÍSSIMO PLANO***

Um plano mais fechado e que praticamente elimina todo o ambiente é o primeiríssimo plano. Tem-se nesse caso praticamente apenas o rosto do personagem ocupando a totalidade da tela. A intenção ao utilizar este enquadramento é realçar ainda mais a carga dramática de uma cena, otimizando as reações emocionais como por exemplo pequenas alterações nos músculos faciais ou mesmo uma lágrima que rola dos olhos pela extensão da face.

### ***PLANO DE DETALHE/CLOSE***

Por fim um dos principais enquadramentos possíveis é o plano de detalhe, comumente conhecido como close. Nele apresentam-se apenas os detalhes relevantes que vão enriquecer algum elemento fundamental em algum momento da ação. São os elementos vistos em detalhes, como por exemplo uma aliança que ficou caída em algum lugar, um pequeno nó que não foi bem feito ou mesmo um fio que está para romper. Utilizando ainda o exemplo anterior, da lágrima que corre pela face, aqui seria enquadrada a lágrima e seria acompanhado o seu trajeto por todo o rosto da personagem.

Ainda em relação aos enquadramentos deve-se ressaltar que estas são as principais possibilidades existentes, e quando se fala neste quesito o que se busca delimitar é aquilo que se deseja mostrar aos espectadores. Uma mesma cena pode ser vista por vários enquadramentos e a escolha de um ou outro depende da intenção daquilo que se deseja mostrar com mais ou menos detalhes. A carga dramática desejada no choro de uma personagem pode ter uma maior eficácia no

detalhe da lágrima que cai, na expressão de tristeza e movimentos sutis revelados pelo corpo ou mesmo na lenta movimentação em sentido oposto à câmera; as possibilidades são infinitas e o conjunto da cena é que possibilita definir o melhor enquadramento.





CAP 03

## 03 > ÂNGULOS DE CÂMERA

A câmera pode ficar posicionada em diferentes angulações, ou em posições distintas, sendo que este pequeno detalhe pode ser bastante significativo em uma cena. As principais possibilidades são:

### ***ALTURA NORMAL***

Trata-se da posição mais comum e amplamente utilizada, sendo o equivalente à visão de uma pessoa que se encontra em pé, em frente ao elemento que esteja sendo focado. Caso haja algum personagem em cena equivale a dizer que a altura da lente da câmera estará alinhada na mesma altura da linha dos olhos do personagem. Em outras palavras equivale dizer que se trata de uma visão comum a qualquer pessoa, como se a mesma estivesse inserida no contexto do filme.

### ***PLONGÉE***

O plongée, cujo significado é mergulho, também é conhecido como pico. Trata-se do posicionamento da câmera de forma a demonstrar os acontecimentos vistos de cima para baixo, e de certa forma inferiorizando os mesmos. Trata-se de um recurso que, inconscientemente remete ao efeito psicológico de uma sensação de superioridade em relação ao assunto filmado. Um exemplo é alguém montado em um cavalo e a câmera focando um outro personagem como se fosse o espectador que estivesse em cima do cavalo.

### *CONTRA-PLONGÉE*

O contra-plongée, ou contra-pico, equivale ao inverso do plongée já que aqui o plano é realizado com o posicionamento da câmera com um olhar de baixo para cima, tendo aqui um efeito psicológico de engrandecer o assunto ou mesmo enaltecer o personagem. Aqui tem-se um recurso que inconscientemente remete ao efeito psicológico de uma sensação de superioridade em relação ao assunto filmado. Usando o mesmo exemplo anterior, aqui teríamos o ponto de vista de alguém no chão e tendo que olhar para cima, observando quem está sobre o cavalo, e de certa forma numa posição superior e naturalmente imponente.

Ainda em relação aos ângulos ou posições possíveis de câmera cabe salientar que atualmente há inúmeros exemplos de possibilidades que vão muito além do básico e comum citado acima. Não é raro encontrar, por exemplo, cenas feitas dentro de um liquidificador ou outro eletrodoméstico qualquer ou alguns exemplos radicais como dentro do corpo humano, ou mesmo microcâmeras em locais ou posicionamentos inimagináveis há poucos anos. Posicionar uma câmera buscando ângulos inovadores é uma das formas de enriquecer ainda mais os assuntos focados e trata-se de um recurso que deve ser sempre testado.







CAP D4

## 04 >> MOVIMENTOS DE CÂMERA

Nos primórdios da história do cinema o que havia era basicamente um único enquadramento e a câmera ficava fixa em determinado local, captando as imagens do que se passava na frente da mesma. Há casos em que isso era um recurso inovador e interessante como por exemplo a chegada do trem à estação filmada pelos irmãos Lumière. Porém, na maioria dos casos isso era um problema, impossibilitando certas cenas já que deveriam acontecer no campo visual limitado da câmera. Para resolver este problema foram surgindo uma série de recursos que possibilitaram que a câmera ganhasse movimento, e ainda assim mantivesse estabilidade de imagem. Lentes e tripés foram incorporados à câmera possibilitando movimentos, e acompanhamento de cenas, antes impossíveis de serem realizados.

Os principais movimentos de câmera são os seguintes:

### *TRAVELLING*

Trata-se da aproximação ou afastamento da câmera, ou mesmo o acompanhamento paralelo em relação ao assunto focado. Este movimento pode ser realizado utilizando-se uma lente zoom, mas seu efeito é mais eficaz quando a própria câmera desloca-se estabelecendo a proximidade ou distanciamento. Esta movimentação pode ser realizada lateralmente, diagonalmente ou frontalmente.

Um dos meios mais eficazes para o travelling é o uso de uma dolly, uma espécie de carrinho que percorre trilhos previamente montados para estabelecer o trajeto a ser realizado pela câmera. Também há a possibilidade do uso de veículos motorizados para realizar o mesmo trabalho.

### ***ZOMM IN e ZOOM OUT***

Basicamente é o mesmo movimento obtido com o travelling, aproximando ou distanciando-se do objeto focado, porém aqui é realizado exclusivamente com as lentes. O zoom in é a aproximação com o objeto pretendido, trazendo para bem próximo uma imagem que estava distante, e o zoom out é o afastamento em relação ao objeto pretendido deixando cada vez mais distante uma imagem que estava próxima. Também pode ser utilizado com esse recurso o chamado chicote, um movimento rápido e brusco de aproximação ou distanciamento da imagem.

### ***PAN ou PANORÂMICA HORIZONTAL***

Neste tipo de movimento a câmera fica em um ponto fixo, girando em seu próprio eixo horizontalmente, sem o deslocamento de sua base. Pode ser realizado com o auxílio de um tripé ou mesmo com a câmera nos ombros. É muito utilizado quando se quer demonstrar, por exemplo, a amplitude de um campo ou de uma cidade. Inicia-se em um ponto e a câmera realiza um giro, como se a cabeça girasse observando a paisagem à frente. Via de regra este movimento é realizado da esquerda para a direita, sendo que para os ocidentais há uma certa rejeição no movimento da direita para a esquerda por, de certa forma e ainda que inconscientemente, estar em desacordo com a maneira de leitura ocidental.

### ***TILT ou PAN VERTICAL***

Trata-se do mesmo princípio da panorâmica, porém o objetivo aqui é realizar um trajeto no eixo da própria câmera mas no sentido vertical, subindo ou descendo o olhar da mesma. Um exemplo prático é o ato de observar um arranha-céu estando próximo de sua base. Pode-se iniciar o movimento com a câmera na mesma linha de vista de uma pessoa que estivesse olhando para a frente e realiza-se um movimento para cima, como se estivesse tentando enxergar o último andar, a câmera dá a real sensação de grandiosidade da construção. Num sentido oposto

pode-se usar a câmera fazendo um movimento descendente para demonstrar a profundidade de um precipício.

### **GRUA**

Sendo necessários grandes deslocamentos vertical, horizontal ou diagonal, tanto no sentido de baixo para cima ou de cima para baixo, pode-se utilizar um mecanismo semelhante a um guindaste chamado de grua. Há diversos modelos e tamanhos de gruas, desde modelos mais simples que suportam apenas a câmera, até alguns com dezenas de metros e que suportam além do câmera-man e seus equipamentos o diretor e seu assistente.

### **STEADYCAM**

Em cenas de ação ou mesmo em cenas que se deseja o acompanhamento rápido do elemento focado e com inúmeras variações de movimento a solução mais adequada é o uso de uma steadycam. Trata-se de uma espécie de colete vestido pelo câmera-man, que possui um braço móvel no qual é fixada a câmera, possibilitando uma gama praticamente infinita de possibilidades de movimento assim como o acompanhamento muito próximo do assunto focado. Um exemplo fácil de ser visualizado, e só possível com uma steadycam, é uma pessoa em fuga, correndo por entre ruelas, pulando muros, entrando e saindo de lojas, e o foco da câmera se encontra o tempo inteiro junto a ele.

Por fim resta dizer que o movimento da câmera é uma forma de também passar ao espectador uma emoção desejada e a forma como é utilizada pode ser diferencial no resultado final. Um exemplo bastante atual, mas já clássico e muito copiado, é o recurso utilizado em *Matrix*, no qual se congela a cena e realiza-se um giro em volta do assunto filmado, buscando explorar ainda ângulos e distâncias pouco imagináveis normalmente.



**CAP 05**

## 05 > SONORIZAÇÃO

Hoje em dia qualquer câmera, por mais amadora que seja, tem uma qualidade de imagem que é indiscutivelmente muito superior que há poucas décadas. E isso não é problema. Porém, quando se trata de áudio tem-se o verdadeiro calcanhar de Aquiles em produções audiovisuais. Normalmente o que se tem é um microfone caracteristicamente potente que capta os sons de todas as direções possíveis e provoca, normalmente, um acúmulo de ruídos e interferências, prejudicando em muito o resultado final. Uma saída é buscar um ambiente adequado e isolado acusticamente de ruídos e sons indesejáveis, ou então a busca por microfones que sejam adequados ao que se pretende.

Basicamente o microfone é um aparelho que capta sons através de uma membrana que vibra com a ação das ondas sonoras (o diafragma) e possibilita a transformação dessas vibrações em sinais elétricos. Simplificadamente seria a transformação de sons em energia elétrica que podem ser posteriormente decodificados. Os principais tipos de microfones classificam-se em três categorias:

### ***MICROFONES OMNI-DIRECIONAIS***

O microfone omni-direcional capta os sons de todas as direções, não focando ou priorizando direção alguma. É um microfone ideal para, por exemplo, captar os sons de uma orquestra sinfônica que esteja se apresentando. Porém, trata-se de uma péssima escolha para, por exemplo, uma entrevista em que se deseje captar apenas as vozes do entrevistador e do entrevistado. Trata-se do modelo que nor-

malmente vem acoplado na quase que totalidade das câmeras que possuem este recurso e normalmente demonstram-se ineficazes para a maioria dos casos em que se deseja a gravação de sons específicos.

### ***MICROFONES BI-DIRECIONAIS***

Os microfones bi-direcionais possuem sensibilidade idêntica tanto em sua parte frontal quanto em sua parte posterior e é conhecido também como figura 8, pois capta o som de forma circular ao redor dos receptores, que ficam nas duas pontas do microfone. Trata-se de uma excelente escolha quando se deseja captar dois assuntos frontais, como por exemplo entrevistador e entrevistado, estando frente a frente, bastando então colocar o microfone entre os dois.

### ***MICROFONES DIRECIONAIS***

Os microfones direcionais são os geralmente mais indicados para as produções em que haja o desejo de eliminar sons inconvenientes e que se busque apenas sons específicos, já que captam sons de apenas uma única direção. Em outras palavras é possível posicioná-lo de forma a captar apenas os sons provenientes de onde se deseja captá-los. Dividem-se ainda em alguns sub-grupos:

**DIRECIONAIS CARDIÓIDES** – possuem um campo de captação que lembra a forma de um coração e portanto são adequados para a captação de, por exemplo, vozes ou instrumentos de uma orquestra.

**DIRECIONAIS SUPERCARDIÓIDES** – trata-se de um microfone mais sensível que o cardióide porém possui também uma pequena sensibilidade em sua parte de trás.

**DIRECIONAIS ULTRADIRECIONAIS ou HIPERCAIDIÓIDES** – este microfone apresenta uma extrema sensibilidade em relação à captação de sons frontais, sendo também conhecido como canhão, porém também possui uma pequena sensibilidade em sua parte de trás. Trata-se de um microfone ideal para a captação de voz à distância.

Em relação à captação de sons vale lembrar que é um dos principais problemas a serem resolvidos, já que sons inconvenientes e que vazam, poluindo o som desejado, podem comprometer uma boa imagem, sendo então oportuno



um investimento em um equipamento mais adequado às necessidades para que o resultado final seja o mais próximo do desejado. Lembrando ainda que existe a possibilidade do uso de um microfone de lapela, e que transmita o som por frequência de rádio, sendo que, ainda que o assunto focado esteja muito distante da câmera é possível a captação de um som limpo, nítido e adequado.

Ainda em relação ao quesito sonoridade oportuno breve comentário em relação à trilha sonora pois trata-se de um recurso que serve para intensificar a carga visual de uma cena. Como prova disto basta lembrar trilhas sonoras que são rapidamente associadas em relação a cenas ou filmes específicos. Ressalte-se ainda que a trilha sonora serve como auxílio inclusive na percepção do ritmo das cenas por parte do espectador, auxiliando no processo de recepção e da criação de empatia com o assunto focado.



CAP 06

## 06 > FOTOGRAFIA

Quando se fala em fotografia a primeira imagem que vem à mente ainda é a tradicional impressão em papel. Porém, numa produção audiovisual a noção de fotografia vai além desse conceito, ampliando-o já que fotografia é basicamente enquadrar (como visto no capítulo 2) os objetos dentro do ponto de vista do espectador mas conforme a perspectiva do diretor. Em outras palavras a fotografia inclui cuidados especiais em relação ao que vai ser efetivamente parte da cena e, principalmente, como é o formato que vai aparecer no resultado final.

O cinema nada mais é do que uma seqüência de fotogramas que dão a sensação de movimento. Portanto, falar em fotografia no cinema equivale a utilizar os mesmos conceitos que há na fotografia tradicional, e em síntese fotografar significa antes de qualquer coisa emocionar.

Os princípios básicos da fotografia podem ser definidos por aspectos como a simplicidade (que no aspecto visual é basicamente buscar criar um centro de interesse na imagem, ainda que haja outros pontos que possam despertar a atenção), a regra dos terços (conceito bastante simples em que se imagina uma divisão da imagem através de duas linhas horizontais e duas linhas verticais, o que geraria nove áreas. Em cada um dos pontos de cruzamento das linhas tem-se o chamado ponto de ouro, onde o assunto principal deve ser privilegiado, ou direcionado, criando assim, de forma inconsciente no espectador, maior destaque e despertando maior atenção), as linhas (geometrias imaginárias que criam dinamismo e geram pontos de interesse), o balanço (busca pela simetria e equilíbrio de ele-

mentos buscando composições agradáveis e coerentes), enquadramento (o que se quer priorizar e focalizar em cada momento) e o uso das cores (o jogo de tonalidades que podem auxiliar na geração de emoção no espectador).

De maneira geral fotografar é saber utilizar a luz. Um mesmo objeto pode ser visto por vários ângulos, em distâncias distintas, mas a efetiva fusão de elementos como cor, luz/sombra, enquadramento é que geram mais ou menos emoção, e, portanto, a boa imagem é aquela que consegue impactar o observador.

Assim como qualquer outro conhecimento técnico, adquirir imagens necessita de muito estudo, muita observação, muita prática e principalmente uma noção de gosto e preferência/marca pessoal/individual que só se adquire com o tempo.

### **ALGUMAS DICAS**

O trabalho de captar imagens pode ser bastante facilitado ao serem tomados alguns cuidados. A primeira e principal precaução é sempre estar atento em relação a movimentos exagerados de câmera, uma atitude muito comum em iniciantes, pois indica e lembra que há alguém por trás da câmera quando a idéia é que a imagem seja vista como se fosse o próprio espectador que esteja captando-as e não que alguém esteja fazendo isso por ele. A melhor maneira de evitar movimentos desnecessários e indesejáveis é utilizando um tripé, que proporciona movimentos estáveis e uniformes quando necessários. Caso não seja possível sua utilização o ideal é utilizar o recurso de estabilização de imagem que muitas câmeras possuem ou então buscar um apoio que minimize os movimentos (ombro, uma parede, um degrau...) e nesse caso procure adotar uma posição confortável, pois qualquer movimento indesejável será captado, mas devendo-se evitar ao máximo esse recurso em tomadas estáticas pois dificilmente se consegue estabilizar a câmera por todo o tempo necessário.

No caso de travellings é possível improvisar (carrinhos de supermercado, escadas rolantes, elevadores...) e o que vale é a criatividade. Porém, uma aproximação ou distanciamento utilizando o zoom da câmera devem ser evitados sem o uso de um tripé. E, por fim, caso os movimentos sejam feitos com a câmera na mão, sem o uso de uma steadycam, deve-se flexionar levemente os joelhos, recurso que permite atenuar os movimentos.





CAP 07

## 07 >> ROTEIRO

O cinema é antes de tudo uma possibilidade de poder contar histórias, e as histórias se desenvolvem a partir de uma narração. Assim, desde os primórdios da história da imagem em movimento, ainda na virada do século XIX para o século XX, começa a existir a necessidade de um profissional responsável por dar forma aos filmes, neste primeiro momento como o responsável por dar uma certa previsibilidade ao que será realizado, sendo então possível dimensionar e gerenciar os custos e elementos envolvidos na produção do que se deseja. Até porque não se trata de um produto produzido em série, como numa indústria que contenha uma linha de montagem, pois cada filme tem suas peculiaridades. Desta forma, pode-se definir o roteiro como a sequência de imagens a ser produzida mas concretizada ainda em palavras, permitindo que se tenha uma pré-visualização do resultado final por parte de toda a equipe de produção.

Outra característica do roteiro é que não se trata de algo necessariamente acabado, podendo sofrer mudanças durante o processo. Por exemplo, mudanças que o diretor possa considerar mais adequadas ou mesmo determinados atores que podem ser mais ou menos eficazes em relação a incorporar os personagens que estarão posteriormente no filme, não sendo raros os casos de personagens secundários no roteiro mas que prevalecem sobre todos os outros quando da produção final.

Diferentemente de um texto literário, o roteiro possui algumas características textuais próprias pois terá como objetivo demonstrar em palavras o que deverá ser transformado em imagens. De certa forma acaba por se aproximar muito do texto dramático, utilizado para o teatro, porém acaba indo além deste. Normalmente os principais elementos encontrados em um roteiro são os seguintes:

### ***A DIVISÃO DE CENAS***

Cada cena é como se fosse um núcleo a ser desenvolvido para ser, ao final, transformado numa única sequência. Normalmente usado quando se muda o tempo e/ou espaço. Assim, o elemento textual que vem nitidamente especificado, indicando uma nova cena e conseqüentemente que haverá um trabalho diferente de uma cena anterior ou posterior, é necessário para que se prepare todo o aparato para aquela sequência específica. Normalmente vem indicada em uma linha escrita toda em maiúsculas e separada do resto do texto por pelo menos uma linha em branco acima e abaixo, tendo ainda informações genéricas quanto à visualização da imagem que se deseja. Não há uma sequência obrigatória mas normalmente tem-se o número da cena, que indica sua posição ao final da montagem e pode auxiliar em eventuais referências quanto a outras cenas; o ponto de vista em que serão captadas as imagens já que, por exemplo em uma sequência que ocorra em um ônibus podem ser feitas de fora (EXT – ou externa) ou dentro do mesmo (INT – ou interna), sendo possível a intercalação destes pontos de vista ou mesmo iniciar a cena em um deles e terminar em outro; a indicação de luz, normalmente indicada como dia ou noite, possibilitando a ambientação do espectador quanto à possibilidade de horário; e, ainda, o local onde ocorre a cena sem necessidades de descrições ou detalhes a menos que isso seja indispensável, como num filme que ocorra em apenas um local, escola por exemplo, em que se fazem necessárias descrições de locais mais específicos (sala 1, sala do diretor, ginásio de esportes, em frente ao corredor da sala 20...).

Enfim, a divisão de cenas serve para indicar visualmente o espaço, não sendo um resumo da ação mas sim apenas a ambientação. Desnecessária também uma infundável enumeração de cenas em sequências rápidas como em uma conversa telefônica em que se tem dois ambientes e cortes sucessivos.



### **A NARRAÇÃO**

A preocupação com a narração é buscar apresentar a sequenciação de toda a ação a ser desenvolvida, seguindo sua sequência dentro do filme. De forma sucinta trata-se da história, do enredo do filme, em que se apresenta tudo o que se deseja que o espectador veja. O grau de detalhamento depende da intenção do roteirista e de como ele imagina a cena, sendo que as reações do personagem geralmente são visíveis para o espectador e da mesma forma devem ser visíveis o suficiente para o leitor do roteiro. Podem ainda servir para complementar reações de outros personagens a determinadas falas. Normalmente não se indicam movimentos, enquadramentos ou posicionamentos de câmera, já que estes elementos ficam a critério do diretor.

Quando necessário há uma descrição, de forma breve e sucinta, dos cenários e dos personagens quando de sua primeira aparição, buscando dar uma orientação em relação ao rumo de trabalho das outras equipes (direção, cenógrafos, atores...). Seu nome e os traços físicos essenciais que servem para identificá-lo devem ser descritos, de forma visual para facilitar a memorização. Os elementos psicológicos ou biográficos devem ser trabalhados no decorrer do roteiro e apresentados em forma de diálogos e ações. Da mesma forma deve ser a descrição do cenário, com elementos sucintos.

### **O DIÁLOGO**

O diálogo é, assim como num texto dramático, a reprodução do que cada ator deve falar quando de sua representação. Tudo o que é falado em um filme obrigatoriamente deve estar em seu roteiro, de forma clara, não podendo ser apenas uma referência como “João e Maria brigam devido seu filho”, mas sim o que cada um diz durante a discussão. Normalmente indica-se antes, em letras maiúsculas, quem é o responsável por cada fala do roteiro. Pode-se indicar ainda, entre parênteses e ao lado do nome de quem fala, se o personagem está fora de quadro (FQ) ou com voz sobreposta (VS).

### **A RUBRICA**

Tudo aquilo que não se fala mas serve para indicar uma intenção ou pequenas ações do personagem, ou seja as transições, são as rubricas. São portanto as indicações que servem para o diretor e para os atores situarem-se em relação à

movimentação ou formas como falar e portar-se, que aparecem indicadas junto às falas. Não são ditas pelos atores mas são importantes pois demonstram o “como” falar o que há para ser dito. A exemplo dos outros elementos deve-se evitar o excesso, colocando apenas o que for necessário, de forma sucinta e clara.

A partir dos elementos acima, um exemplo poderia ser:

### ***CENA 1 – EXT/NOITE - PRAÇA***

*João está sentado em um banco, com a cabeça baixa. Vindo pelo lado direito aparece outro homem magérrimo, com cerca de 30 anos e aparentemente embriagado, que caminha vagarosamente e ao chegar perto do banco coloca a mão no bolso e anuncia.*

*HOMEM – É um assalto, não se mexa! (tom ameaçador)*

*João levanta calmamente a cabeça e encara o homem.*

### ***ALGUMAS DICAS***

Ao escrever um roteiro deve-se sempre prezar pelo bom senso e ter em mente que se trata de um texto que objetiva apresentar imagens e possibilitar uma visualização de cada cena descrita, sempre realizada com uma visão externa e portanto descrita em terceira pessoa.

Deve-se evitar cenas que não possam ser filmadas, seja por questões técnicas, seja por limitação de recursos/equipamentos ou seja por questão qualitativa, já que nem sempre uma solução possível é necessariamente a mais adequada. Muito comum ocorrer isso em sequências que focam a ação nos pensamentos dos personagens, e a simples narração por sobre uma imagem em close do rosto nem sempre dá conta do que se deseja. Na dúvida deve-se optar pelo mais simples e eficaz.

A sequência do roteiro deve ser a sequência das cenas que não é necessariamente a ordem cronológica da ação, tomando cuidado quanto a aspectos de continuidade para evitar possíveis falhas.

Os verbos utilizados devem aparecer no presente já que o tempo de visualização de um filme sempre é o presente, mesmo quando ocorre um flash-back, que pode ser indicado por uma série de recursos (imagem em preto e branco, esfumado, sépia...), ele é apresentada ao espectador no presente.

Também deve-se tentar estabelecer com o texto uma relação de tempo idêntica ao tempo da imagem, ou seja, buscar reproduzir no tempo da leitura o tempo aproximado do filme. Cenas rápidas necessitam de descrições mais rápidas e ao contrário cenas que sejam mais contemplativas podem exigir uma descrição mais detalhada, e portanto mais lenta. Trata-se de algo complexo e que nem sempre ocorre.

Utilizar as regras de roteirização não significa que o diretor irá produzir algo exatamente como imaginado pelo roteirista, mesmo porque há sempre possibilidades de mudanças, porém se o roteiro for capaz de demonstrar visualmente o que foi imaginado certamente esta primeira impressão será respeitada pelo diretor e por toda a equipe, e o resultado final será muito próximo do que foi idealizado pelo roteirista.

Por fim, assim como em qualquer setor do conhecimento, uma boa forma de aprender é lendo muito. Roteiros prontos, que são facilmente encontrados, são a melhor forma de estudar como fazer roteiros.

### ***STORYBOARD***

Realizado o roteiro, e tendo sido aprovado, o próximo passo é fazer o storyboard que nada mais é do que um filme contado em quadros, ou seja, o roteiro desenhado como algo muito próximo de uma história em quadrinhos, com a diferença que não se tem balões e nem se destina à reprodução. O storyboard é muito utilizado, além do cinema, na publicidade e na animação, pois se trata de uma possibilidade de visualizar algo (quadros) que será efetivamente concretizado através de outro meio (filme). Trata-se de uma ferramenta que auxilia a toda a equipe de produção nas discussões prévias para o melhor caminho para que o resultado final seja o mais próximo possível do que foi idealizado. De forma resumida o storyboard cumpre as funções de ajudar aos criadores na visualização do filme possibilitando discutir os elementos técnicos (ângulos, planos, ritmo, sequência...), ajudar na apresentação visual do roteiro para os responsáveis, e ajudar a orientar a equipe de produção a realizar o que foi efetivamente idealizado e aprovado.



CAP 08

## 08 > EDIÇÃO

A edição de um filme é o processo de seleção de imagens e a montagem das cenas gravadas, formando a seqüência final desejada. Também é nessa fase que são inseridos elementos como a trilha sonora, a edição de sons, as legendas e efeitos especiais. No caso de acréscimo de narração o ideal é ter o som previamente gravado e adequar as imagens ao tempo real da narração, pois facilita muito este trabalho. Já no caso de algum evento com som ambiente o ideal é utilizar gravações distintas de som ambiente e imagem, pois assim é possível utilizar o som contínuo previamente gravado e editar as imagens ilusoriamente como se fossem realizadas numa mesma seqüência (o som com cortes pode denunciar facilmente a falta de seqüência das imagens).

A edição pode ser linear, seguindo a ordem cronológica do filme, ou não-linear, na qual o editor escolhe aleatoriamente o que prefere editar primeiro, sendo que nesse caso obrigatoriamente será feita de forma digital. No caso da edição digital é necessário um equipamento que dê suporte às necessidades de edição, ou seja, um processador eficaz e um HD com bastante espaço livre (dependendo da resolução que se deseja ocupam-se facilmente alguns gigabytes com pouco tempo de imagens) e que tenha uma boa taxa de velocidade de leitura e gravação de dados.

Os cortes, ou seja, a transição gradual de uma imagem para outra que também é conhecida por wipe, podem ser realizados de várias formas, sendo que os

programas digitais de edição geralmente possuem uma série de efeitos possíveis. O corte seco é o mais comum, trata-se de um corte simples, no qual não se usa nenhum efeito de transição, simplesmente saindo de uma imagem e indo para outra. Em relação às transições propriamente ditas o fade é um recurso também comum em que uma imagem aparece gradativamente (fade in) ou some gradativamente (fade out). Além disso, pode-se usar a fusão, em que uma seqüência de imagens vai aos poucos sendo fundida à seqüência posterior de imagens. Há ainda efeitos interessantes e bastante conhecidos como a transição de íris, na forma de um círculo que aumenta ou encolhe, muito usada em uma série de desenhos animados para indicar o início ou fim dos mesmos; e a transição de relógio em que há uma varredura a partir de um ponto central como se fosse o ponteiro de um relógio analógico, geralmente utilizado para indicar uma passagem de tempo. Outras possibilidades de transição dependem da criatividade, dos recursos disponíveis e da intencionalidade do editor e da adequação em relação à cena.

Um corte interessante que pode ser realizado é o sound bridge, que consiste em colocar o som da cena seguinte alguns segundos antes de terminar a cena que está em tela. Isso causa um estranhamento e desperta a atenção do espectador que fica à espera da cena seguinte, com nova imagem, mas tendo o som de forma contínua.

Ainda em relação aos sons é sempre desejável ter um bom arquivo de músicas para que se possa procurar aquelas que sejam adequadas, enquanto cadência, com o ritmo das cenas.

Uma dica essencial é que antes do início e após o término da gravação de cada cena sejam deixados alguns segundos pois isso será de grande valia na hora de editar e poder ter sobra para realizar os cortes. A claquete usada no início das cenas serve não apenas para identificar cada cena mas também para gerar alguns segundos de folga antes da gravação da cena propriamente dita.

O maior problema a ser enfrentado na edição é em relação à continuidade, ou seja, passar a impressão de que as cenas previamente gravadas foram feitas na mesma seqüência e seus movimentos são cronologicamente adequados. Por exemplo, alguém começa a encher um copo de cerveja por determinado ângulo, ao ser realizado o corte, aparecendo a mesma pessoa por outro ângulo o copo não pode aparecer totalmente cheio ou ainda vazio, devendo estar ainda em pro-

cesso de enchimento. Esta é a principal falha encontrada na maioria dos filmes e deve-se, na medida do possível, evitá-la.

Por fim resta dizer que editar é também controlar o tempo. Basta pensar no bandido perseguindo a mocinha. Ela, por mais que corra está sempre apenas a alguns passos à frente, enquanto que ele, por mais lentamente que caminhe está sempre em seu encalço. Puro truque de edição, efeito que foi habilmente criado em O Encouraçado Potemkin, de Eiseinstein, que abusa da edição, das imagens sobrepostas e prolonga dramaticamente no filme o tempo da realidade.



CAP 09



## 09 >> EQUIPE DE PROFISSIONAIS

Quando se fala na criação de um filme necessariamente se fala na formação de uma equipe de profissionais (ou equipes de pré, pró e pós-produção) que é responsável pelo produto final, cada um com atividades específicas e que possibilitam a concretização do todo, de forma harmônica e eficaz. Sem dúvida é um trabalho de equipe e o resultado final depende da escolha apropriada dos elementos que irão compô-la. Há a possibilidade de formar equipes ideais, mas geralmente isto implica em uma grande complexidade, uma quantidade enorme de pessoas e principalmente de um orçamento com recursos fartos, o que nem sempre acontece. Normalmente o que se tem, principalmente no Brasil, é a adequação de recursos, geralmente escassos ou limitados, e a acumulação de funções por parte de um mesmo profissional. Os principais componentes de uma equipe de filmagem são:

### ***ROTEIRISTA***

O roteirista trabalha diretamente com o argumentista, quando não acaba por acumular estas funções. A partir de um argumento, idéia ou concepção sobre uma possibilidade de filmagem, inicia o trabalho do roteirista que é o responsável pela história ou seqüência do filme. É ele quem cria o texto que contém a seqüência a ser produzida, a seqüência de falas das personagens e/ou narrador, desenvolvida em uma linguagem técnica específica desenvolvida pelo diretor.

### ***PRODUTOR***

O produtor é basicamente o responsável por pagar pela produção e, normalmente espera, ao final, obter lucro financeiro ou algum outro tipo de compensação pelo capital investido. O mais comum no Brasil são produções realizadas por uma pessoa jurídica, muitas vezes em parceria, ou mesmo financiando pessoas físicas através de algum programa de patrocínio ou mecenato.

### ***PRODUTOR EXECUTIVO***

O produtor executivo é o administrador do filme, sendo o responsável por elaborar cronogramas de custos, controlando o orçamento e respondendo pelas despesas. Enfim trata-se do profissional que tem como obrigação fazer com que todo o projeto caiba dentro do que foi previamente orçado, fazendo as adaptações necessárias para isso.

### ***DIRETOR DE PRODUÇÃO***

O diretor de produção é o profissional que coordena praticamente todas as atividades relacionadas à produção propriamente dita. Inicia seu trabalho no momento em que o produtor executivo viabiliza financeiramente as filmagens, estabelecendo cronogramas, marcando datas e horários e supervisionando o devido cumprimento de cada etapa para que tudo funcione dentro do programado. Trata-se de um profissional nem sempre presente mas sem o qual há um grande risco de contratempus já que sua função básica é zelar para que tudo seja cumprido como previsto e solucionando possíveis problemas antes que aconteçam, como por exemplo a mudança de uma seqüência de filmagem externa em determinado dia, por problema climáticos, por alguma outra, interna, possibilitando que prazos e custos sejam cumpridos ao final conforme previsto.

### ***ASSISTENTE DE PRODUÇÃO***

O assistente de produção é um profissional que trabalha diretamente com o diretor de produção, durante todo o processo de filmagem, auxiliando-o na realização de todas as suas obrigações, normalmente sendo o responsável por todo o trabalho pesado da produção. Em equipes maiores pode haver mais de um assistente de produção, com atividades específicas, como o produtor de base, que é responsável por atividades que visam possibilitar as filmagens dos dias posteriores

resolvendo problemas não específicos mas de forma ampla; o produtor de set que é responsável pelas filmagens do dia, resolvendo os problemas que vão ocorrendo de forma a possibilitar a continuidade das filmagens, com decisões imediatas para não inviabilizar o dia de trabalho nem permitindo que ocorram atrasos que interfiram no dia posterior; e o produtor de elenco que fica responsável pela contratação e convocação dos participantes das filmagens conforme especificações previamente estipuladas pelo diretor.

### ***DIRETOR***

O diretor de um filme é o principal responsável pela execução do filme, liderando a equipe de filmagem e transformando o roteiro em imagens. É ele quem coordena e controla todas as etapas criativas de um filme, desde o início do processo até sua finalização, buscando sempre tirar o máximo de cada elemento que escolhe para sua equipe buscando perfeita harmonização entre todos. Sua responsabilidade vai além do que será focado pelas câmeras pois define o filme mesmo antes de começarem as captações de imagem como, por exemplo, na escolha de locações e atores ideais ao que se propõe. Por vezes realiza mudanças significativas no roteiro original, porém sem alterar o conceito básico do filme, por vezes mudando a forma porém sem mudar sua essência. Deve ter sempre uma preocupação constante em adequar suas possibilidades com o orçamento e cronograma previamente estipulados.

### ***ASSISTENTE DE DIREÇÃO***

O assistente de direção é o profissional responsável por estabelecer a ligação entre a direção e produção, buscando com que o roteiro seja realizado dentro do previsto, com que o cronograma seja cumprido e cuidando para que haja condições ideais de trabalho para o diretor, delimitando como deve seguir o trabalho.

### ***CONTINUISTA***

O continuista trabalha diretamente com o assistente de direção e é fundamental no resultado final do filme. Deve ter conhecimento prévio de todo o processo de filmagem, conhecendo toda sua seqüência de cenas bem como o movimento e falas dos atores, figurinos e cenários, já que erros de continuidade podem prejudicar o trabalho de montagem e em conseqüência a narração da história.

Normalmente trata-se de uma função que é acumulada pelo assistente de direção. Normalmente também é uma função pouco valorizada ou que não é devidamente utilizada, sendo comum encontrar erros de continuidade mesmo em produções milionárias, nas quais em uma mesma seqüência pode-se observar, por exemplo, o personagem bebendo algo e o líquido em seu copo miraculosamente aparece em proporções diferentes a cada cena, ou mesmo um cigarro aceso que aumenta ou diminui de forma impossível a cada cena em que aparece.

### ***DIRETOR DE FOTOGRAFIA***

O diretor de fotografia é o responsável por determinar a colocação de equipamentos e luzes adequadas, em consenso com o diretor, para conseguir como resultado uma fotografia/imagem mais fiel possível à concepção do filme. Ele deve ser capaz de, apenas com recursos técnicos, conseguir imagens, por exemplo, que simulem noite ou dia independentemente do horário ou condições em que estejam sendo gravadas as cenas. Durante a filmagem é o profissional que mais trabalha e no Brasil, normalmente, acaba por acumular também as funções do operador de câmera.

### ***OPERADOR DE CÂMERA***

O operador de câmera é o profissional responsável por acionar e movimentar corretamente a câmera na direção, no enquadramento e na angulação conforme anteriormente iluminado e ensaiado. O perfeito funcionamento da câmera é sua responsabilidade.

### ***ASSISTENTE DE CÂMERA***

O assistente de câmera é o profissional responsável por deixar o equipamento em perfeitas condições de funcionamento para o operador de câmera utilizá-la. Deslocamento de material, regulagens, colocação em tripés, troca de lentes e filtros, troca de baterias, registrar boletins de câmera, limpeza e manutenção são algumas das diversas funções do assistente. No caso de filmes convencionais é o responsável por trocar os rolos e encaminhar ao diretor de produção os negativos já rodados, em produções digitais é dele a responsabilidade quanto à memória utilizada e a transferência de dados já gravados.

### ***MAQUINISTAS***

Os maquinistas são os profissionais responsáveis pelo equipamento pesado utilizado na fotografia, sendo eles que montam e gerenciam as operações que utilizam travelling ou guas.

### ***ELETRICISTAS***

O eletricista trabalha diretamente sob orientação do diretor de fotografia e cuida da correta montagem, posicionamento e funcionamento de todo o equipamento de luz, sendo responsável por soluções técnicas como, por exemplo, uma luz que ilumine apenas um detalhe específico ou mesmo seja capaz de realçá-lo em relação a outros elementos.

### ***FOTÓGRAFO DE CENA***

O fotógrafo de cena, também conhecido como still, é o profissional que acompanha todo o trabalho de filmagem fotografando principalmente o que está dentro do plano que está sendo filmado. São suas fotos que servirão, posteriormente, para serem utilizadas na divulgação do filme.

### ***TÉCNICO DE SOM***

O técnico de som é o profissional responsável por captar os sons durante as filmagens, podendo ter um ou mais assistentes. Normalmente no Brasil acaba por acumular as funções específicas do microfonista, do operador de gravador e do operador de áudio, não sendo raro, por exemplo, o mesmo técnico de som segurar o boom (braço de metal que sustenta o microfone) ao mesmo tempo em que liga o gravador e controla o volume do som.

### ***DIRETOR DE ARTE***

O diretor de arte por vezes acumula a função do cenógrafo e é o profissional responsável pela concepção visual do filme. A partir de determinações do diretor é ele quem define cores, texturas, figurinos, maquiagem, cenários e qualquer outro elemento que componha a cena. Deve ter conhecimentos artísticos e bom gosto estético para conseguir ao final um efeito visual coerente.

### ***TÉCNICO DE EFEITOS ESPECIAIS***

O técnico de efeitos especiais é praticamente auto-explicativo já que se trata de um profissional que tem como função criar e manejar técnicas que permitam modificar realidades tornando algo aparentemente impossível em realidade, ainda que nas telas, como por exemplo, uma explosão, o desaparecimento de um objeto ou mesmo objetos que se movem sozinhos. Seu trabalho é realizado em contato direto com o diretor e o diretor de fotografia.

### ***CENÓGRAFO***

O cenógrafo é o profissional responsável pelos cenários onde serão realizadas as filmagens, trabalhando sob orientação do diretor de arte nos casos em que não acumula estas funções. É responsável por procurar locações adequadas, adaptá-las ou, quando necessário, criar e supervisionar a montagem de cenários.

### ***FIGURINISTA***

O figurinista é o profissional que trabalha sob orientação do diretor de arte e é basicamente responsável pelo vestuário usado pelos atores. É ele quem escolhe ou desenha roupas, calçados e acessórios condizentes com a situação a ser filmada ou do filme como um todo. Necessita ter um amplo conhecimento de moda e da história do vestuário em cada período histórico.

### ***MAQUIADOR***

O maquiador é o profissional responsável pela preparação da pele dos atores para que pareça o mais natural possível durante a projeção. Seu trabalho pode ser apenas com make-up, ou seja, a maquiagem que não deve ser aparente durante a projeção, parecendo natural, ou com maquiagem caracterizadora, utilizada principalmente em efeitos especiais, por exemplo, modificando traços do rosto, embelezando ou não, rejuvenescendo ou envelhecendo os atores.

### ***ATORES***

Os atores são os profissionais que efetivamente aparecem em frente às câmeras. Podem ser os atores principais, ou seja, aqueles responsáveis pelo desenvolvimento do filme na tela ou coadjuvantes, aqueles que participam de maneira

menos efetiva, ou mesmo os figurantes, que aparecem rapidamente, geralmente para ajudar a composição de cena, mas sem maiores finalidades.

### ***MONTADOR***

O montador é o responsável pela montagem final da filmagem. Pega todas as cenas gravadas e seleciona as melhores, seguindo o roteiro e colando umas às outras realizando uma única seqüência. Geralmente trabalha em conjunto ou acumula as funções de editor de som e editor de imagem, laboratorista e mixador.

Há ainda outras funções e profissionais específicos que podem ser únicos ou algum destes acima acumulando mais de uma função, como o claquetista, profissional responsável por anotar e dizer as claquetes (marcação gravada no começo da filmagem indicando informações diversas sobre o que será gravado como, por exemplo, filme, tomada, cena, etc). A utilização de profissionais específicos para cada função ou o acúmulo de funções depende do orçamento previsto, sendo que no Brasil é muito comum a maioria das produções ter uma equipe bastante reduzida e cada profissional realizar mais de uma função. Por fim, ressalte-se que a qualidade do produto final é diretamente relacionada à qualidade da equipe escolhida, recursos disponíveis, capacidade de adaptação e criatividade.



**CAP 10**



## 10 >> COMO CRIAR VÍDEOS

Uma das experiências mais animadoras que pode ser realizada com os alunos em sala de aula certamente é aquela na qual se produz algo que possa ficar guardado e faz com que os mesmos sintam-se capazes de feitos que julgassem impossíveis ou inacessíveis. Uma destas experiências possíveis, que é facilmente concretizada atualmente, é a dramatização e realização de vídeos por parte de alunos, seja criando adaptações a partir de textos literários, ou mesmo em um trabalho mais avançado realizar desde a criação do roteiro até sua finalização. Trata-se de um trabalho que pode ser realizado em qualquer disciplina, mas no caso da literatura, trata-se de uma maneira de apresentar um trabalho de uma forma mais lúdica e agradável do que apenas a teoria e análise em si. Tal prática também demonstra ser adequada mesmo em etapas mais avançadas de ensino como na graduação, por exemplo.

Para que se desenvolva o trabalho não é necessário saber muito mais do que os conhecimentos que se encontram no presente livro, afinal todos os conceitos básicos estão aqui elencados. Se forem trabalhados esses conceitos com todo o grupo, e posteriormente for realizada a divisão em grupos específicos, dividindo-se tarefas individualizadas, fica bastante fácil concretizar um trabalho de boa qualidade.

Abaixo há uma experiência realizada em sala de aula, sendo que o vídeo sugerido foi realizado no curso de Letras da Universidade da Região de Joinville

– UNIVILLE, durante as aulas da disciplina de Literatura e Cinema. A idéia original foi criar vídeos tendo por base textos literários, e dentre os textos escolhidos um deles foi O Brinco, de Luís Fernando Veríssimo, que foi adaptado e transformado em um vídeo cujo resultado final muito bom.

A Corrente, foi uma adaptação do conto original pois, como no texto há três personagens masculinos e a equipe que trabalhou no vídeo era constituída apenas por mulheres houve a necessidade de uma adaptação dos personagens e falas para que pudesse ser realizado. A idéia original continuou na sua essência, porém trata-se de uma nova história. Basta comparar a crônica originalmente publicada e o texto abaixo para perceber que a idéia é a mesma, porém as soluções e desenvolvimento acabam sendo diferentes, ou seja adaptados.

A produção do vídeo foi bastante fácil, pois a equipe estava muito bem preparada. Cada um realizou as suas tarefas. Os responsáveis pelo cenário fizeram com que dificilmente se perceba que se trata de imagens captadas dentro de um auditório da própria Universidade. As responsáveis pela atuação tinham decorado todo o texto e ensaiado, previamente, sozinhas e em equipe. Portanto em muito pouco tempo foram captadas as imagens necessárias para a edição.

Deve-se lembrar ainda que foram captadas em média três imagens em diferentes ângulos e posições, devido à limitação de estar sendo trabalhado apenas com uma câmera de vídeo.

Abaixo segue o resultado final do roteiro do vídeo, para fins de comparação como texto original.

## **A CORRENTE**

### **CENA 1 – QUADRO/CRÉDITOS INICIAIS**

*Logotipo Univille  
Departamento de Letras  
Apresenta  
A Corrente*

### **CENA 2 – INT/NOITE - SALA**

*MAURA – andando de um lado para o outro, disca um número no telefone.  
Som de campainha de telefone*

### CENA 3 – INT/NOITE - QUARTO DE RÚBIA

*Quarto de Rúbia, que acende a luz do abajur ao lado da cama e atende ao telefone.*

RÚBIA – (com voz de sono) – Alô...

MAURA (tom imperativo) – Rúbia, deixa eu falar com o Marcos.

RÚBIA – O quê?!

MAURA – Eu sei que ele está aí, passa o telefone para ele!

RÚBIA (calma) – Maura, você enlouqueceu? O que o Marcos ia estar fazendo aqui a essa hora?

MAURA (tom imperativo) – Eu só quero falar com ele. Eu não vou brigar, eu não vou fazer cena...

RÚBIA (puxando o relógio para seu lado e olhando as horas) – Mas o que é isso? Você sabe que horas são?

MAURA (irônica) – Desculpe se interrompi qualquer coisa, mas eu preciso falar com o Marcos...

RÚBIA – Maura... escuta, são três da manhã... estou dormindo, e não tem ninguém aqui... muito menos... (aumentando o tom de voz) Ó Maura quem você pensa que eu sou? Você e o Marcos são os meus melhores amigos...

MAURA (irritada) – O Marcos não é só o seu amigo não é Rúbia, eu sei você e ele?

RÚBIA (resignada) – Mas que loucura Maura!

MAURA – Deixa eu falar com ele!?!?

RÚBIA (Tom calmo, mas demonstrando irritação) – Quer saber de uma coisa? Vai à merda! Se o Marcos não está em casa eu não tenho nada a ver com isso. Aqui ele não está!

MAURA – Hummmm você não sabia? Mas eu vi você comprando a corrente para ele no calçadão!

RÚBIA (tom de espanto) – Que corrente?

MAURA (tom ameaçador) – Eu vi! E no dia seguinte a corrente estava no pescoço do Marcos!

RÚBIA – Ah! E ele disse que eu dei pra ele??

MAURA – Ele não disse nada, eu vi!

RÚBIA – Maura... Maura... Maura...

MAURA (ameaçadora) – Você quer que eu faça uma cena? Então está bem, estou indo para aí agora mesmo? Vou fazer a cena completa: revólver na mão, a esposa traída, tudinho... te prepara... (desliga o celular com raiva)

### CENA 4 – INT/NOITE - QUARTO DE RÚBIA

RÚBIA desliga o telefone. A luz do quarto é acesa. Aparece Rúbia deitada que vira para o lado, e a imagem mostra alguém a seu lado na cama.

RÚBIA – Você e o Marcos Roberta?

ROBERTA – Por que eu e o Marcos?

RÚBIA – Porque a corrente que eu te dei foi parar no pescoço dele!

ROBERTA – Deve ser alguma parecida!

RÚBIA (irritada) – Ah, por favor Roberta! Tudo menos mentira!

ROBERTA (tom de desculpa, sentando-se na cama) – Está bom, eu dei a corrente!

Mas não foi para o Marcos, foi para o Luís!

RÚBIA (assustada, sentando-se na cama) – Luís?

ROBERTA – É, para o Luís, o meu marido! Eu juro!

RÚBIA – E você sabe onde o Luís está agora?

ROBERTA – humm deve estar em casa? Por quê?

RÚBIA – Porque o Marcos não está em casa!

ROBERTA – Você acha que o Marcos e o Luís...???

RÚBIA (incisiva) – É melhor você ir embora! Eu estou esperando alguém.

ROBERTA – Quem?

RÚBIA – A Maura vem me matar!

ROBERTA – eu fico!

RÚBIA – Você vai!

Roberta levanta-se, sai da cama.

RÚBIA (chamando) – Roberta!

ROBERTA – Hãn?

RÚBIA – Você não gostou da corrente?

## **CENA 5 – QUADRO/CRÉDITOS FINAIS**

**FIM**

**SERÁ?**

Informações técnicas

Roteiro baseado no conto O BRINCO, de Luís Fernando Veríssimo.

MAURA – Silvia Vieira Sarnowski

RÚBIA – Cristiane Zanluca

ROBERTA – Karina Vargas

IMAGENS E EDIÇÃO – Nielson Ribeiro Modro

Joinville - 2004

Tempo total do vídeo: 3,24 minutos.

Caso queira ver o vídeo acesse: <http://www.modro.com.br>





**CONSIDERAÇÕES  
FINAIS**

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto Cineducação está em seu quinto ano de vida e durante este breve período de existência buscou trabalhar com uma nova proposta de metodologia de trabalho em sala de aula, agregando o cinema como recurso didático e buscando dar suporte quanto a seu uso nas aulas. O retorno tem sido muito positivo e indica que o trabalho tem sido desenvolvido no caminho correto.

No presente livro a proposta foi buscar dar subsídios de cunho mais teórico e técnico em relação à linguagem do cinema por entender-se que tais conhecimentos possam vir a auxiliar o trabalho em relação à leitura de filmes em sala de aula. Deve-se ressaltar ainda que se trata muito mais de um guia, contendo conceitos básicos, do que um vasto compêndio que objetive ser definitivo em relação ao assunto.

A imagem que aparece na tela certamente não é isenta de intencionalidade. Cada seqüência certamente é minuciosamente escolhida por trazer rapidamente a emoção desejada. Os enquadramentos feitos, o posicionamento da câmera e a sua movimentação são previamente pensados para que se consiga o máximo possível de envolvimento do espectador em relação às imagens. Afinal cinema é fantasia e é uma busca constante por uma imersão do espectador no filme, como se este chegasse a fazer parte do mesmo.

Os elementos que auxiliam a imagem, como a sonorização, constituem mais um recurso em prol dessa imersão de quem está assistindo ao filme. A edição também tem sua contribuição, seja ela lenta (quase que em plano único) ou mul-

tifacetada (como em um videoclip musical, numa sucessão frenética de imagens). Acrescente-se ainda que não basta uma boa imagem, uma boa seqüência sonora se não houver um bom roteiro que dê sustentação à história.

Enfim, pode-se afirmar que cada elemento deve ser pensado na totalidade, sendo que todos devem estar em harmonia e bem delineados sob pena de algum item pôr a perder uma boa produção. A certeza é que todos os elementos são cuidadosamente pensados, e construídos, de forma a buscar a maior eficácia possível quanto ao resultado final e o maior envolvimento possível de quem vê com o que se passa.

Há a certeza de que a criação de vídeos é hoje uma realidade muito fácil de ser concretizada. Há vastos recursos e facilmente acessíveis. Os conceitos aqui trabalhados possibilitam que se tenha o mínimo para realizar um pequeno projeto com boa qualidade, e aos poucos, com a prática e experiência adquiridas, é possível aprimorar o rol de conhecimentos e partir para produções mais ousadas. Basta começar e ter disposição e boa vontade.

Finalizando fica a sugestão de sempre buscar atualizar-se em relação a novas possibilidades. Leitura, inclusive a imagética, é sempre um excelente caminho para agregar novos, e imprescindíveis, conhecimentos à bagagem cultural indispensável para uma postura crítica.







**BIBLIOGRAFIA  
RECOMENDADA**



## BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

Abaixo segue uma pequena lista de alguns livros acerca do trabalho com filmes cuja leitura é recomendada, por proporcionar um aprofundamento acerca do assunto.

CABRERA, Julio. **O cinema pensa**, uma introdução à filosofia através dos filmes. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

CASTILHO, Áurea (cord.) *et al.* **Filmes para ver e aprender**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2003.

DOMINGOS DE BRITO, José. **Literatura e cinema**. São Paulo: Novatec, 2007.

MEDEIROS, Fábio H. N.; MORAES, Taiza Mara R. (org.). **Salve o cinema**: leitura e crítica da linguagem cinematográfica. Joinville: Univille, 2006.

MOREYRA, Sergio. **500 filmes sobre advogados & tribunais**. Porto Alegre: Conceitual, 2001.

NETTO, Samuel Pfromm. **Telas que ensinam** – mídia e aprendizagem: do cinema ao computador. 2ª ed. Campinas, SP: Alínea, 2001

SILVA, Roseli Pereira. **Cinema e educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação, professores na atualidade**. São Paulo: Érica, 1998.

TARDELI, Denise D'Aurea. **O herói na sala de aula**: “práticas morais” para utilização de filmes pelo professor de ensino fundamental e médio. Santos: Editora Universitária Leopoldinum, 2007.

TEIXEIRA, Inês A. de Castro; LOPES, José de Sousa Miguel. **A escola vai ao cinema**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.



0 AUTOR

## SOBRE O AUTOR

### NIELSON RIBEIRO MODRO

Nascido em Terra Boa – PR mas residente em Joinville – SC há quase três décadas. Atua como professor titular na Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE) e desenvolve projetos como o Cineducação (<http://www.modro.com.br>), voltado para o uso do cinema em sala de aula. É formado em Letras (Furj, atual UNIVILLE), possui especializações em Língua Portuguesa (FESSV – RJ) e Literatura Brasileira (UFPR/UNIVILLE), e é mestre em Literatura Brasileira (UFPR). Publicou anteriormente as seguintes obras:

MODRO, Nielson R. (Org.) . Ensaio Poético. Joinville - SC: SOCIESC - ETT, 1998.

MODRO, Nielson R. . Joinville: A Capital da Dança (1º ao 15º Festival). Joinville: Arquivo Histórico de Joinville, 1998.

MODRO, Nielson R. . Cineducação - usando o cinema na sala de aula. Joinville: Casamarca, 2005.

MODRO, Nielson R. ; KIELWAGEN, Paulo. Cineducação em Quadrinhos. Joinville : UNIVILLE, 2006.

MODRO, Nielson R. . Cineducação 2: Usando o Cinema na Sala de Aula. Joinville: UNIVILLE, 2006.

MODRO, Nielson R. . Poesia Brasileira Contemporânea. Jaraguá do Sul: Design, 2007.





Tipologia: Apple Garamond  
Impressão: Odorizzi Gráfica e Editora  
Papel: off set 90 gr