

**INSERT**

**CADERNO  
PEDAGÓGICO**





# ÍNDICE



**INTRODUÇÃO**

**INSERT: POR UMA LITERACIA FÍLMICA INCLUSIVA E FLEXÍVEL**

**SOBRE O PROJETO: RECURSOS E PROPOSTA**

**SOBRE O CADERNO PEDAGÓGICO**

**SOBRE OS AUTORES**

**TEORIA DO CINEMA**

**ANÁLISE E *DÉCOUPAGE***

***MISE-EN-SCÈNE***

**ESCALA DE PLANOS E REGRA DOS 1/3**

**ÂNGULOS DE CÂMARA**

**MOVIMENTOS DE CÂMARA**

**PROFUNDIDADE DE CAMPO**

**FORA DE CAMPO E CONTRACAMPO**

**COR E ILUMINAÇÃO**

**CONTINUIDADE E REGRAS DOS 180° E 30°**

**SOM**

**GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS**



**PRÁTICA DO CINEMA**

ARGUMENTO

PRÉ-PRODUÇÃO

REALIZAÇÃO

DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

DIREÇÃO DE ARTE

*CASTING* E DIREÇÃO DE ATORES

DESENHO DE SOM E BANDA SONORA

MONTAGEM E PÓS-PRODUÇÃO

ANIMAÇÃO

**COMO FAZER UMA CURTA-METRAGEM**

**FERRAMENTAS PRÁTICAS**

**BIBLIOGRAFIA**

**IMAGENS**



# INTRODUÇÃO



**Insert:**  
**por uma literacia fílmica**  
**inclusiva e flexível**

A cultura e a educação são fundamentais para o desenvolvimento sustentável de comunidades. Fomentam o empoderamento individual, a cidadania ativa, a inclusão social e a coesão territorial. Duas das literacias mais urgentes para esse propósito são a artística e a digital, ao estimularem capacidades de expressão, sensibilidade, empatia e pensamento crítico. Um dos campos artísticos que, nesse contexto, contribui para a definição de indivíduos e realidades, é o cinema, ao combinar expressões e experiências artísticas/culturais com modos de criação e recepção cada vez mais dependentes de tecnologias digitais. A imagem em movimento é, desde há várias décadas, fundamental na forma como comunicamos e compreendemos o mundo. Nesse sentido, entender o cinema significa entender a codificação e a descodificação da realidade através de códigos audiovisuais.

Os cruzamentos entre cinema e educação têm propiciado diferentes estratégias e estudos que confirmam a sua relevância para uma consciência e apropriação críticas do mundo por parte dos jovens. A proliferação das imagens como formas privilegiadas de expressão e experiência do real tem aumentado a necessidade de reforçar a capacidade de interpretação crítica das mesmas. E esta deve trabalhar-se nas escolas, através de programas e atividades que contribuam para compreender o papel das artes e da comunicação digital na construção de perspectivas, saberes e sensibilidades polissémicos, idiossincráticos e informados. No entanto, muitas escolas (sobretudo em contextos rurais/periféricos) não têm ainda possibilidade de participar em projetos de cinema e educação, dependentes, invariavelmente, de infraestruturas, instituições e recursos humanos/técnicos existentes apenas nos centros urbanos. Ao mesmo tempo, condicionamentos de tempo e de recursos para a implementação de estratégias de educação artística nas escolas são frequentes, dificultando a presença do cinema nos processos e contextos de ensino formal ou não-formal. É neste panorama que nasceu Insert, uma estratégia digital de literacia fílmica dirigida para escolas, docentes e estudantes que, em contexto escolar e de forma personalizada, pretendam trabalhar conhecimentos, competências e atividades no campo da teoria e da prática cinematográfica. Através de um conjunto gratuito e articulado de recursos digitais, pretendemos ultrapassar barreiras geográficas, socioculturais e educativas, de modo a contribuir para uma literacia fílmica mais inclusiva, autónoma e flexível.



**Sobre o projeto:  
recursos e proposta**

A estratégia pedagógica Insert assenta num conjunto de recursos digitais, gratuitos e *online*, que podem ser consultados, adaptados e reenquadrados por cada escola ou docente com base na sua realidade escolar, cultural ou social. Insert promove a flexibilidade e a autonomia no trabalho de conteúdos e métodos ligados à teoria e prática do cinema, onde cada docente pode construir um percurso específico pelos diversos temas aqui abordados.

Pretendemos que as próximas páginas auxiliem a entender o que o cinema pode oferecer à sala de aula ou à realidade pedagógica. Esperamos que este caderno e o projeto ajudem a criar e dinamizar diferentes atividades ou metodologias de exploração teórica ou prática da sétima arte que contribuam para a formação de novos públicos e de jovens ativos, culturalmente informados, socialmente comprometidos e capazes de compreender e utilizar a imagem em movimento como ferramenta de codificação e descodificação da realidade.

Na página web do projeto (<https://insert.education>) estão alojados 20 vídeo-tutoriais sobre 20 temas relacionados com a teoria ou prática cinematográficas. Os vídeos dirigem-se sobretudo a um público mais jovem, promovendo junto dos/as estudantes uma forma de contacto mais apelativa e de fácil compreensão ante os conteúdos referidos. Naturalmente, os/as docentes podem igualmente utilizá-los. No entanto, além dos vídeos, têm também ao seu dispor este caderno pedagógico, que ajudará a enquadrar devidamente esses vídeos numa perspetiva educativa. O caderno pedagógico Insert desenvolve os conteúdos dos vídeos e referencia outras leituras, autores e filmes que pretendem esclarecer cada um dos temas explorados. Propõe também, no final de cada capítulo, um conjunto de atividades que podem inspirar diferentes abordagens na utilização dos recursos em cada contexto escolar e dentro de objetivos educativos, culturais ou sociais específicos. Além dos recursos mencionados, a página web Insert inclui também hiperligações para outros projetos que podem ser do interesse dos/as docentes, alimentando a mesma lógica de aprofundamento e ampliação dos horizontes oferecidos pelos recursos do projeto.



**Sobre o  
caderno pedagógico**

O caderno pedagógico Insert funciona como um instrumento educativo destinado – preferencial, mas não exclusivamente – a docentes. O seu objetivo é veicular um conjunto de conhecimentos teóricos e práticos em torno do cinema, nas suas componentes de criação e análise.

O caderno estrutura-se em diferentes secções. Nesta primeira, de Introdução, enquadramos o conceito do projeto no campo do cinema e da educação, detalhamos os recursos e a proposta Insert, orientamos a navegação por este caderno e apresentamos os autores do documento.

De seguida, apresentamos 20 capítulos, dos quais a primeira metade se debruça sobre a teoria cinematográfica e sua linguagem, sendo a segunda parte dedicada às diferentes componentes da criação fílmica. Cada um dos capítulos procura destacar elementos fundamentais à compreensão do cinema, deixando também sugestões de leitura e visionamento. Uma vez que um dos propósitos do caderno é auxiliar os/as docentes a orientar aulas e atividades dedicadas à sétima arte, cada um dos segmentos contém ainda um conjunto de sugestões pedagógicas, de cariz teórico-prático, a realizar com os estudantes.

Na secção final do caderno, poderá encontrar, em primeiro lugar, um capítulo síntese que orienta, em poucos passos e de início a fim, como criar uma curta-metragem. Em segundo lugar, incluímos uma listagem de sugestões e ferramentas práticas, disponíveis *online* e tendencialmente gratuitas, que poderão ser utilizadas nos exercícios de criação cinematográfica. Por último, apresenta-se uma listagem da bibliografia mencionada e/ou sugerida ao longo dos vários textos, caso pretenda aprofundar conhecimentos em qualquer um dos temas abordados.



**Sobre os  
autores**

**Carlos Natálio**

Investigador contratado no Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes (CITAR) e docente na Licenciatura em Cinema, ambos na Escola das Artes (Universidade Católica Portuguesa, Porto). Integra, desde 2019, o comité de seleção de longas metragens do festival IndieLisboa. É crítico de cinema e membro fundador do site *À pala de Walsh*. É licenciado em Direito e em Cinema, e doutorado em Ciências da Comunicação com uma tese sobre Educação para o Cinema, tendo colaborado em vários projetos nessa área (CinEd, Plano Nacional de Cinema, entre outros). É autor de vários cadernos pedagógicos, nomeadamente, sobre filmes de Pedro Costa, Manoel de Oliveira, João Salaviza e Yasujirō Ozu.

**Ana Sofia Pereira**

Professora do ensino superior nas áreas da escrita criativa, cinema e ciências da comunicação. Em 2020 completou um doutoramento europeu em Ciências da Comunicação (especialização em Cinema, Argumento) na Universidade Nova de Lisboa, com uma estadia na Universidade de Reading, sobre a falta de mulheres guionistas e realizadoras na Europa e, especificamente, em Portugal. No mesmo ano, foi uma das vencedoras do Programa de Apoio à Escrita e ao Desenvolvimento de Obras Audiovisuais e Multimédia promovido pelo ICA. Atualmente, para além da sua

atividade docente e de investigação, colabora como argumentista e *script doctor* com diversas produtoras audiovisuais nacionais e internacionais.

### **Pedro Alves**

Doutorado em Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madrid. É Professor Auxiliar Convidado da Escola das Artes - onde coordena a Licenciatura em Cinema - e investigador do CITAR. Tem várias publicações e participações em eventos e projetos científicos sobre cinema, narrativa audiovisual, criatividade e educação. Colabora desde 2015 com a Direção-Geral da Educação como formador do Plano Nacional de Cinema e desde 2017 com a UNESCO como consultor externo em atividades e projetos da Rede de Cidades Criativas. Trabalha em cinema desde 2007 (sobretudo em produção e argumento), mas tem também colaborado com projetos nas áreas do teatro e da música.



# TEORIA DO CINEMA



**AN\_LISE E DÉCOUP\_GE**

**Vivemos hoje rodeados de todo o tipo de imagens fixas e em movimento. Umas de cariz informativo, outras de natureza lúdica e social, outras ainda de dimensão artística. A familiaridade que, desde tenra idade, se estabelece com estas últimas, e em particular com o cinema — seja ele visto em salas de cinema, nos nossos computadores ou na televisão — ajuda a explicar a razão pela qual, frequentemente, não somos chamados a questionar como é que o cinema é constituído como linguagem. Nem nos sentimos impelidos a responder a um conjunto de questões que ajudam a compreender melhor o cinema. Por exemplo, que elementos constituem o cinema e como se constroem? Que formas utiliza para transmitir sentidos e comunicar determinadas realidades ou situações? De que forma se articulam as imagens e os sons nesse conjunto a que depois chamamos de filme?**

## A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

De uma certa forma, todas estas questões derivam de uma outra central: o que podemos entender por linguagem cinematográfica? Desde logo, como linguagem — isto é, enquanto sistema estruturado que visa obter a comunicação de sentido — o cinema trabalha com imagens e sons. A imagem e o som são as “matérias primas” do cinema que depois serão articuladas de inúmeras maneiras para modelar os seus significados. E no interior de cada uma destas podemos encontrar um conjunto de elementos variáveis que ajudam a construir a complexidade desta linguagem cinematográfica.

No interior da imagem temos, por exemplo, a representação dos atores, com particular importância para as suas palavras e gestos. A composição do enquadramento com todas as pessoas e objetos que nela se encontram. Nessa composição importam o jogo das linhas, das texturas, das cores. Importante ainda é o trabalho sobre o movimento: quer no interior da imagem, quer o movimento que a própria câmara pode fazer ao registá-la.

Quanto ao som, a linguagem cinematográfica transforma-se pelo uso da música, das falas das personagens, mas também pelas atmosferas e ruídos de objetos. Neste domínio, trabalham-se noções de ritmo, com construções mais realistas ou fantasiosas do ambiente sonoro que irá acompanhar o universo visual.

As imagens e sons são trabalhadas em função umas das outras numa lógica de ligação feita através da montagem. Essa ligação entre imagens e sons é ditada, com frequência, pelas ações das personagens e determinada por aquilo que podemos chamar de argumento, quer num registo ficcional, quer numa lógica documental. Por isso, as histórias, ficcionais ou reais, são um dos elementos centrais da linguagem cinematográfica.

### **FORMA E CONTEÚDO**

Observar um filme para além das emoções e do entretenimento que pode convocar no espectador implica, de algum modo, analisá-lo. Como referem os autores Jacques Aumont e Michel Marie na sua obra *A Análise do Filme*, há uma primeira grande divisão que pode ser efetuada entre “aquilo que um filme narra” — que formaliza uma experiência do mundo — e a “maneira como narra e mostra” (2019, p. 19). De alguma forma, essa divisão implica constatar que existe, por um lado, aquilo que podemos considerar o “conteúdo de um filme” ligado à história que ele conta, suas personagens, situações e ações; e, por outro lado, uma forma que “manifesta visualmente esse conteúdo”, com os elementos específicos da imagem e do som. Por outras palavras, estamos diante de uma “narrativa na sua encarnação audiovisual” (2019, p. 32).



FIGS. 1-2

Por exemplo, no filme *Os Verdes Anos* (1953) de Paulo Rocha, célebre obra do Novo Cinema Português, podemos referir-nos à história de amor e crescimento de Júlio (Rui Gomes) e Ilda (Isabel Ruth) como central ao conteúdo da obra. Já, por exemplo, a maneira como o realizador filma a cidade de Lisboa (Fig. 1), como utiliza na banda sonora a música de Carlos Paredes ou como movimenta a sua câmara no espaço (Fig. 2), todos estes são, entre inúmeros outros elementos, características da forma do filme.

### PLANO, CENA, SEQUÊNCIA

Na forma cinematográfica, a unidade mínima da estrutura de um filme chama-se plano. Este corresponde a uma imagem contínua não interrompida na montagem por outra.

Quando vários destes planos são montados e organizados em função de uma continuidade temporal e contiguidade espacial temos então uma cena. A cena é a unidade dramática mínima no cinema. Quando mudamos de tempo ou de espaço mudamos de cena.

Uma cena pode organizar-se em vários planos ou num só plano mais longo e contínuo a que se dá o nome de plano-sequência. Quando num filme várias cenas se organizam em função de uma mesma relevância de tema ou situação estamos diante de uma sequência.

### DÉCOUPAGE: DA ESCRITA AO ECRÃ

Voltando à questão da relação entre o conteúdo de um filme e a sua forma, é preciso que a Realização pense como vai fazer a passagem do que está escrito no argumento para a linguagem audiovisual. Ao ato de dividir uma história em planos, e por sua vez em cenas e sequências, deu-se o nome de *découpage*. Este termo vem do verbo francês *découper*, que significa cortar. Assim, a *découpage* permite perceber a estrutura do filme e sua segmentação em unidades mais pequenas. Esta pode ser mais ou menos precisa e detalhada consoante o estilo do/a realizador/a ou características da produção.

A *découpage* é essencial quer ao trabalho da Realização e sua equipa, como, de certa forma, a uma análise por parte do espectador dos elementos que compõem o filme (Journot, 2006, p.32). Na análise e crítica fílmicas, o termo *découpage* é também relevante pois permite-nos compreender a estrutura do filme nos seus fragmentos, analisando-os e entendendo a sua função ao longo do filme. Um filme é sempre maior do que a mera soma das suas partes, mas se compreendermos estas várias partes estaremos em melhores condições de compreender os seus verdadeiros significados.

TRABALHO DE DÉCOUPAGE:  
A CENA DO CHUVEIRO EM *PSYCHO*

Por exemplo, no clássico de suspense *Psycho* (1960), de Alfred Hitchcock, um breve parágrafo de argumento que descrevia o assassinato da personagem de Janet Leigh no chuveiro às mãos de um assassino transformou-se numa das mais icônicas cenas da sétima arte. Isto deveu-se sobretudo a um excepcional trabalho de *découpage* que transformou aquele parágrafo numa sequência de quase três minutos, com quase oito dezenas de planos e mais de meia centena de cortes de montagem (Figs. 3 e 4). Os detalhes visuais, a noção de ritmo e o papel precioso da música de Bernard Herrmann permitiram construir, cinematograficamente, uma das cenas mais assustadoras de sempre.

FIGS. 3-4



### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *Os Verdes Anos* (1953) de Paulo Rocha
- *Psycho* (1960) de Alfred Hitchcock

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Aumont, J. & Marie, M. (2019) [2015]. *A Análise do Filme*. Trad. Hélder Viçoso. Edições Texto & Grafia.
- Journot, M.T. (2020) [2006]. *Vocabulário de Cinema*. Edições 70.
- Penafria, M. (2009). Análise de Filmes – conceitos e metodologia(s). VI Congresso SOPCOM. <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>
- Truffaut, F. (2004). *Hitchcock / Truffaut: entrevistas*. Trad. Rosa Freire Aguiar. Companhia das Letras.

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

- Escolher a cena de um filme e pedir aos estudantes que procurem isolar os diferentes planos que a constituem. Refletir acerca da escolha, por parte da realização, em fazer esta divisão e não outra.
- Mostrar uma sequência de um filme e pedir aos estudantes que distingam nela as diferentes cenas. Refletir acerca da distinção entre plano, cena e sequência.
- Escolher um breve excerto de um filme e refletir acerca da distinção entre o que está a ser narrado (o conteúdo) e o modo como o está a ser (a forma).

**MISE EN SCENE**



Como podemos definir aquilo que deve fazer a Realização de um filme para obter as imagens e sons pretendidos? Em parte, esse conjunto de atividades bastante variadas pode ser enquadrado pelo termo *mise-en-scène*.

A palavra *mise-en-scène* significa, literalmente, “pôr em cena” (Bordwell & Thompson, 2013, p. 205). A expressão surgiu no início do século XIX para designar a atividade daquele que mais tarde seria conhecido como encenador ou *metteur en scène* no teatro. A encenação no teatro, embora trabalhe elementos como a luz ou os cenários, tem como centro a regulação das entradas e saídas dos atores num palco, bem como a forma como estes dizem o seu texto.

## DO TEATRO AO CINEMA

A transposição do termo para o cinema implica repensar o conceito de palco. No cinema não temos palco, mas temos décors. Aqui a *mise-en-scène* surge como o conjunto de atividades que o realizador leva a cabo para definir os elementos que irão estar no espaço onde o plano vai ser filmado. Espaço da cena que, aquando da projeção, será o espaço do ecrã.

Historicamente, não deixa de ser interessante que o processo de progressiva identificação de uma especificidade no cinema, por relação às demais artes, se tenha servido do termo *mise-en-scène*. Se, por um lado, o cinema procurou desenvolver os mecanismos de linguagem própria para se afastar de uma certa teatralidade e rigidez de movimento, tendo ainda, precisamente, o palco de teatro como modelo para aquilo que era um plano no cinema; por outro lado, foi o termo importado do teatro — a *mise-en-scène* — aquele que começou a ser utilizado para compreender a especificidade do trabalho da Realização, e assim chegar àquilo que é próprio e único na sétima arte.

Progressivamente vão surgindo vários textos, sobretudo na imprensa, que começam a utilizar este termo para distinguir no cinema o que é a *mise-en-scène* como trabalho próprio da Realização. Trabalho esse que se distingue de outros elementos que fazem também parte da construção do filme, como são os

casos da interpretação, do argumento ou da montagem. Aos poucos, a *mise-en-scène* é tida como central na compreensão do processo criativo do cinema, tendo uma base de organização de diversos elementos nesse centro da cena.

### **COMPOSIÇÃO E ENQUADRAMENTO**

Esta organização de intérpretes, objetos e demais elementos diante de uma câmara para filmar um plano obedece a uma lógica de composição, isto é, a uma organização visual dos elementos na imagem. Esta composição é pensada no interior das fronteiras ou limites físicos da imagem, um retângulo a que damos o nome de enquadramento. Desta forma, pode dizer-se que a *mise-en-scène* determina tudo o que aparece diante da câmara — atores, os cenários, os figurinos, os adereços, etc., — em cada imagem delimitada pelo enquadramento.

### **ÁREAS DE TRABALHO DA MISE-EN-SCÈNE**

Do trabalho de colocação em cena por parte da Realização faz parte um conjunto de decisões sobre a forma como se irá filmar os elementos que farão parte de determinado plano.

De entre essas decisões estão:

- A definição da posição da câmara e o ângulo da mesma;
- A escala do plano e a decisão de mover ou manter imóvel a câmara durante o mesmo;
- O posicionamento dos intérpretes no cenário;
- A escolha do tipo de iluminação a utilizar na cena;
- O foco da atenção do espectador, designando o que deve fazer parte da imagem e o que deve ficar de fora, bem como a determinação de que partes da imagem devem ficar visíveis e nítidas.

Os autores David Bordwell e Kristin Thompson sintetizam quatro principais áreas que a Realização controla na *mise-en-scène*: 1) os cenários; 2) os figurinos e maquilhagem; 3) a iluminação; 4) a encenação dos intérpretes e o movimento dos demais elementos no plano (2013, p. 209).

O trabalho sobre estes elementos tem particular influência na definição do *espaço e tempo* dos planos. Face aos primeiros, a *mise-en-scène* guia a atenção do espectador pela dimensão bidimensional da imagem, mas também reforça elementos como a sua profundidade, volume e diferentes camadas visuais na cena. Quanto ao tempo, a *mise-en-scène* determina a velocidade e direção dos elementos no plano, bem como a relação desta com o movimento da câmara. Trabalha-se, assim, a dimensão do ritmo na encenação.

### MISE-EN-SCÈNE: UM EXEMPLO

Para a melhor compreensão das escolhas implicadas no trabalho da *mise-en-scène* tomemos como exemplo uma cena da primeira longa metragem de Charles Chaplin, *The Kid* (1921). Neste filme, Charlot, o famoso vagabundo, recolhe um bebé abandonado da rua e cria-o como pode. Quando a criança fica mais velha, Charlot ensina-o a partir janelas para que ele depois possa aparecer e cobrar aos seus donos pelo arranjo. Nesta cena (18:24 a 20:08), que em intertítulos sabemos ser o trabalho número 13, o número do azar, Charlot arranja uma janela e começa a meter-se com a dona. Neste jogo de representação, ele faz a senhora olhar-se no reflexo do vidro, colocando-lhe a mão sobre a cintura. Ela retira-lhe a mão. Logo de seguida, voltam-se para a câmara e ele imita o gesto dela, removendo a mão dela do parapeito da janela, pois está perto do ombro dele (Fig. 1). Ambos riem da piada de Charlot. É nesse ambiente de descontração que, com um intertítulo que diz “De Folga”, o plano muda de escala e vemos Charlot e a senhora junto à janela, mas agora na metade esquerda do enquadramento. Porquê esta mudança de escala? Porque na parte direita da imagem irá surgir quem está de folga: o polícia que havia perseguido Charlot na cena anterior e que agora entra em casa e parece não encontrar a mulher (Fig. 2). De seguida voltamos a um enquadramento mais próximo dos dois, mas eis que surge, por detrás de Charlot, através da metade da janela com o vidro ainda não consertado, o rosto do polícia que assim se torna espectador do *flirt* do protagonista à sua mulher. Charlot volta a colocar a mão

da senhora no seu ombro e, no exato momento em que esta a tira, o marido pousa a sua própria mão no ombro dele, sem que este se aperceba (Fig. 3). Num primeiro momento, estranha a mão tão forte que o vai abanando, mas só depois, quando o polícia já tem a mão na sua garganta para o asfixiar, é que este se apercebe que algo está errado e se vira descobrindo quem está ali junto deles (Fig. 4). A cena prossegue com mais uma das famosas sequências de perseguição em Chaplin.

Do ponto de vista da *mise-en-scène* importa destacar como Chaplin não só teve de trabalhar a mecânica de todos os gestos dos atores e ritmos (para conseguir uma dinâmica de progressão no *gag*), como também articulá-la com a mudança de escala e perspectiva dos planos no surgimento de uma nova personagem – para que nós, espectadores, víssemos essa chegada, mas sem que as restantes personagens dela se apercebessem – e ainda a construção do *décor* da janela que precisava de ter aquele espaço aberto definido, à esquerda, para que o truque funcionasse na perfeição.



FIGS. 1-4

## MISE-EN-SCÈNE E O TRABALHO COLETIVO

Embora a Realização seja a grande coordenadora da *mise-en-scène*, o cinema, sendo um trabalho de equipa, não prescinde da colaboração de diferentes departamentos durante uma rotação. Assim, pensar a organização dos elementos no enquadramento prestes a ser filmado — prestes a tornar-se um plano de cinema — convoca vários profissionais de diversas áreas. Por exemplo, a Direção de Arte está encarregue da criação do cenário e do aspeto visual de tudo o que aparece à frente da câmara. A Direção de Fotografia é responsável pela iluminação do cenário e dos intérpretes. A Operação de Câmara irá manusear as lentes, produzir movimentos e orientar a escala e os ângulos da câmara. O/a Figurinista está encarregue do guarda-roupa que os atores e as atrizes utilizam em determinada cena. E, finalmente, a Caracterização é o departamento responsável por pentear e maquilhar os intérpretes de acordo com as indicações da Realização e da Direção de Arte.

A *mise-en-scène* de cada realizador(a), em colaboração com os diferentes departamentos da equipa, define assim uma forma particular de conceber, visualmente, o conteúdo de uma narrativa e uma visão de um mundo. Designando, por consequência, o lugar a partir do qual o espectador irá observar esse mundo.

### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *The Kid* (1921) de Charles Chaplin

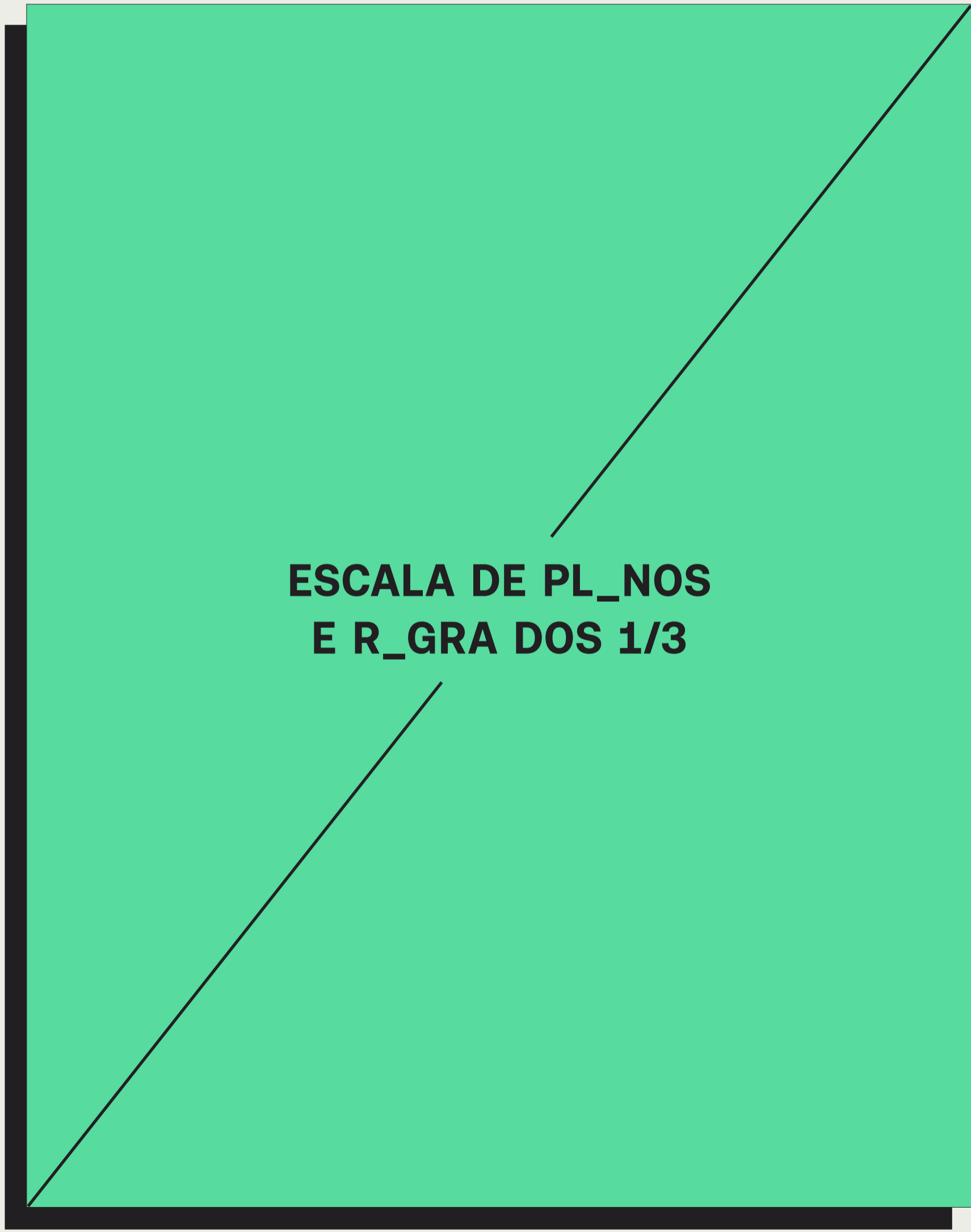
### SUGESTÕES DE LEITURA

- Aumont, J. (2008) [2006]. *O Cinema e a Encenação*. Edições Texto & Grafia.
- Bordwell, D. & Thomson, K. (2013) [2010]. O Plano: Mise-en-Scène. Em *A Arte do Cinema: Uma Introdução*. (pp. 206-272). Trad. Roberta Gregoli. Editora Unicamp
- Martin, A. (2014). *Mise en Scène and Film Style. From Classical Hollywood to New Media Art*. Palgrave Macmillan.
- Natálio, C. (2002). *O cinema contemporâneo como categoria ficcional*. Tese de Mestrado. <http://hdl.handle.net/10362/7657>

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

- Escolher o plano de um filme e, após visioná-lo em conjunto com os estudantes, identificar que decisões teve de tomar a Realização para ter aquela forma.
- Voltar ao plano e procurar traçar a distinção e relação entre o movimento dos atores e/ou atrizes no plano e o movimento com que a câmara os filma.
- Mostrar dois planos que reflitam formas diversas de *mise-en-scène*, procurando identificar e discutir as diferenças entre ambos.
- Organizar a turma para filmar um plano de cinema, com recurso a um telemóvel ou uma câmara. Refletir com os estudantes sobre quem estará na imagem, como definir a composição da mesma e qual a posição, e eventual movimento, da câmara.

**ESCALA DE PL\_NOS  
E R\_GRA DOS 1/3**



A câmara de filmar — ou câmara cinematográfica, como a denomina Balázs (1924) — permitiu a criação de novos mundos e realidades construídos ao ritmo e sabor de planos que, em cada processo e produção fílmica, são definidos e desenhados pela Realização, implementados pela Direção de Fotografia e organizados pela Montagem. São estes excertos fílmicos, capturados num determinado tempo e espaço, que transportam o espectador para dentro de um filme e do seu universo, levando-o pela jornada da história que passa, então, a não ser meramente vista, mas também vivida.

Um filme, pela sua linguagem específica, pode ter este poder: o de nos fazer sentir parte de um outro mundo que queremos conhecer, mas que é limitado e guiado pela mestria da Realização, Direção de Fotografia e Edição. O que nos é mostrado, a forma como é montado, é definido com precisão para que os nossos sentidos, e a nossa percepção, sejam levados pela moldura visual que a câmara capturou.

## PLANO E ENQUADRAMENTO

Podemos definir *plano* como um momento fílmico registrado sem qualquer interrupção, limitado no tempo (com uma duração específica), e no espaço (definindo o que será evidenciado no “quadro”). Desenhar um plano implica, pois, fazer escolhas em relação ao que será mostrado, ocultado ou intuído, nas opções de enquadramento.

Enquadramento é um conceito-chave da linguagem cinematográfica que compreende a moldura visual que será traçada para o registo de um plano. É o “conjunto do processo, mental e material, pelo qual se chega a uma imagem que contém um certo campo visto de um certo ângulo.” (Aumont & Marie, 2006, p. 98). Isso pressupõe determinar: (i) a distância entre a câmara e o objeto/sujeito a ser filmado; (ii) o ângulo da câmara, vertical e horizontal; (iii) os movimentos de câmara; (iv) o tipo de lente.

## ESCALAS DE PLANOS

Da relação de distância entre a câmara e o objeto/sujeito filmado surge a classificação dos planos por escala. A escala de planos é sempre calculada em função do tamanho da figura humana no enquadramento da câmara. Importa, porém, referir, que esta tipologia “empírica e bastante grosseira” é muito “flutuante, e

variável de uma língua para outra” (Aumont & Marie, 2006, p. 101). Isto significa que os planos identificados por esta escala e tipologia têm nomenclaturas diversas dependendo do país em que são referenciados. Não obstante, as especificidades de cada plano, justamente por serem identificadas em virtude do tamanho da figura humana no enquadramento, são universalmente compreendidas e aceites, repetidas de país para país, independentemente de designações particulares.

Em Portugal, usamos as seguintes designações:

- Plano Geral;
- Plano de Conjunto;
- Plano Americano;
- Plano Médio;
- Grande Plano;
- Plano de Pormenor.

Vejamos, de seguida, o que cada um destes planos comporta, tomando como exemplo *frames* que, em escalas distintas, captam a protagonista do filme *A Costa dos Murmúrios* (2004) de Margarida Cardoso, uma adaptação do romance homónimo de Lídia Jorge. A narrativa segue a história de Evita e da sua crise de identidade quando, chegada a Moçambique nos anos 60 (em plena guerra colonial) para casar com o namorado Luís, que aí cumpre o serviço militar obrigatório, descobre que já não reconhece o seu noivo.

## Plano Geral

Como o nome indica, este é um plano aberto e abrangente que tem como maior propósito mostrar de forma lata o espaço em que a cena acontece. A figura humana, neste caso, apresenta um tamanho reduzido no meio de um cenário que prevalece sobre ela. O maior destaque não é dado aos elementos individuais, mas à forma como estes podem interagir com o meio ambiente e com o espaço envolvente.

FIG. 1



## Plano de Conjunto

Este plano dá igualmente destaque ao espaço e ao cenário. A figura humana, contudo, começa a ter uma presença e dimensão no enquadramento mais significativa. A câmara está mais próxima dos elementos e é possível, aqui, começar a identificar traços e características mais distintivas dos sujeitos em cena (o rosto, a roupa). O equilíbrio entre espaço e personagens é maior.

FIG. 2



## Plano Americano

Recebendo o seu nome da herança que traz dos filmes *westerns* americanos, este plano capta a figura humana da cabeça até ao joelho. Efetivamente, era um plano muito utilizado em *westerns* uma vez que, nos duelos entre *cowboys*, era necessário que a câmara mostrasse o corpo da personagem até ao coldre. Só a visão da arma no coldre criava a expectativa do seu uso. Hoje em dia, continua a usar-se a mesma escala para se dar mais ênfase ao corpo da personagem e suas ações, sendo que o cenário perde preponderância visual no enquadramento.

FIG. 3



## Plano Médio

Enquadrando a figura humana da cintura até à cabeça, este plano aproxima a câmara da personagem, dando-lhe maior importância na moldura visual: é o sujeito que ocupa grande parte do enquadramento. O cenário e o espaço em volta perdem relevância, sendo que se perdem igualmente referências específicas ao local onde a personagem se encontra.

FIG. 4



## Grande Plano

Este plano capta o rosto da figura humana confrontando o espectador com as expressões da mesma (o seu olhar, os seus esgares, a sua boca). “Os bons *close-ups* são líricos, é o coração, e não os olhos, que os percebe.” (Balázs, 1945a, p. 91). Desta feita, o espaço envolvente deixa de ser relevante, quase desaparecendo, em detrimento do que é efetivamente importante para esta escala: a personagem e as emoções que transmite.

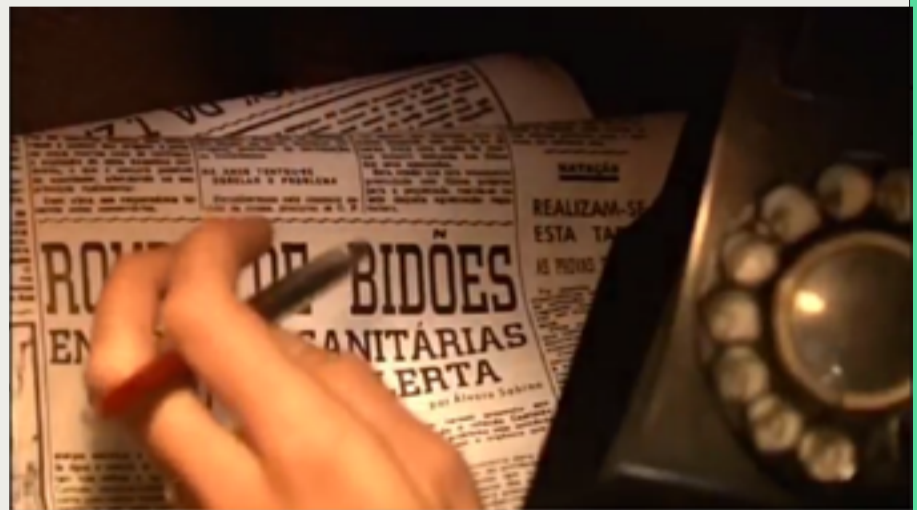
FIG. 5



## Plano de Pormenor

Pode também ser denominado de plano de detalhe. Apenas uma parte específica da figura humana, do cenário ou de um objeto são apresentados em tela. Tendo em conta a proximidade da câmara ao que é filmado, anula qualquer noção de espaço ou cenário envolvente. É um plano que, tendencialmente, acentua a tensão ou dramatismo de uma cena, conduzindo a atenção do espectador a um pormenor que, de outra forma, poderia passar despercebido.

FIG. 6



### A REGRA DOS 1/3

Desenhar o enquadramento de um plano e ponderar a que distância estarão os elementos da câmara está também dependente da forma como os elementos filmados são dispostos no enquadramento escolhido.

Uma importante regra de composição visual é a regra dos terços (1/3) que nos permite orientar a atenção do espectador para pontos da imagem que serão mais relevantes para determinado momento de uma cena ou plano. Segundo esta regra, o plano deve ser composto tendo em conta o desenho de uma grelha imaginária que divide a imagem em nove partes iguais, surgidas do cruzamento entre duas linhas verticais e duas horizontais. É nesse cruzamento entre linhas que se encontram quatro pontos de interseção que constituem os pontos mais fortes de um plano, ou seja, aqueles para onde a atenção do espectador irá tender.

Vejamos como exemplo um *frame* de *Il Postino* (1994) de Michael Radford, um filme baseado na obra literária homónima de Antonio Skármeta e que conta a história da amizade entre o poeta chileno Pablo Neruda, exilado numa ilha em Itália, e Mario Ruoppolo, um humilde carteiro.

Colocando os elementos ou a figura humana em um ou mais dos quatro pontos fortes da composição da imagem, estes terão maior destaque, sendo que o olhar do espectador tenderá a prestar-lhes mais atenção. É o que acontece no caso da figura 7 em que o nosso olhar tende mais para o carteiro, Mario Ruoppolo, do que para Pablo Neruda.

FIG. 7



### MASTER SHOT E ESTABLISHING SHOT

Há dois conceitos base que devem ser atendidos no início da preparação e realização de um filme: *master shot* e *establishing shot*. O *master shot* é, tendencialmente, um plano mais aberto (geral, de conjunto ou americano) que regista uma cena do início ao fim. Este plano vai garantir, durante a montagem do filme, que temos, de base, um *backup* para todos os outros planos que possam ser feitos. Se tudo o resto falhar, este *master shot* assegura-nos que podemos sempre voltar a ele, porque toda a cena está lá registada. Já o *establishing shot* é também um plano mais aberto que ajuda a contextualizar o espaço em que uma ação acontece e a disposição de personagens e elementos no mesmo. Este plano é muito usado no início de cenas justamente porque estabelece, para o espectador, quem está em cena e onde a mesma acontece, facilitando a compreensão dos restantes planos. Depois, podemos começar a usar planos mais apertados para detalhar a ação, sem perdermos as coordenadas espaciais necessárias. Poderíamos também referir-nos a uma terceira categoria, os planos de corte: mais gerais ou mais próximos, são planos que procuram garantir a continuidade de uma cena e/ou sequência. Entre dois planos, o plano de corte é inserido para mostrar um detalhe da cena, a reação de uma personagem ou o espaço envolvente, para depois voltar à ação sem a obrigatoriedade de manter a continuidade de gestos ou movimentos anteriores.

### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

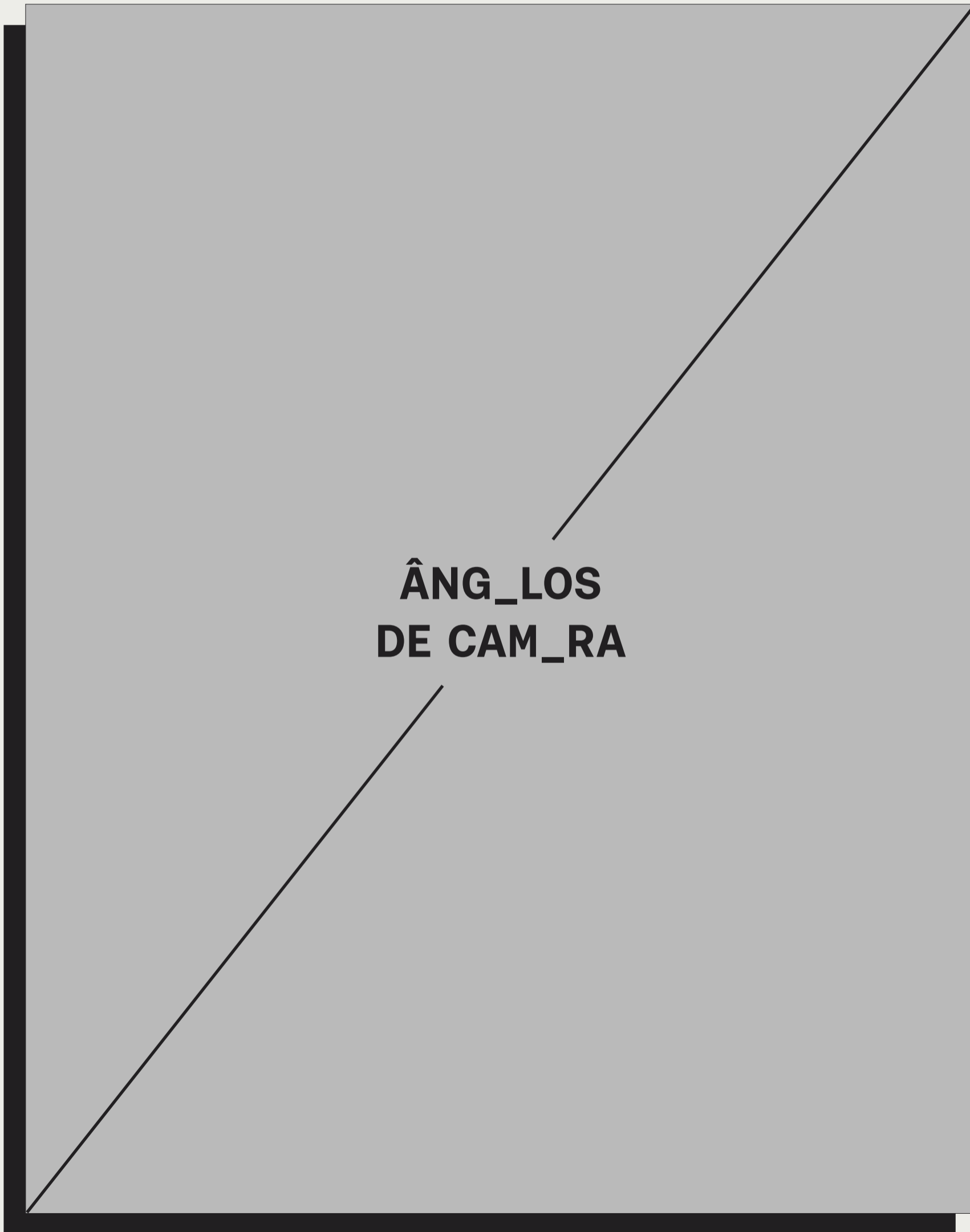
- *A Costa dos Murmúrios* (2004) de Margarida Cardoso
- *Il Postino* (1994) de Michael Redford

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Grilo, J. M. (2007). *As Lições do Cinema: manual de filmografia*. Edições Colibri / Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- Nogueira, L. (2010c). *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem*. Livros LabCom. [http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manuais\\_III\\_planificacao\\_e\\_montagem.pdf](http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manuais_III_planificacao_e_montagem.pdf)
- Mercado, G. (2011) [2010]. *O olhar do cineasta: aprenda (e quebre) as regras da composição cinematográfica*. Trad. Edson Furmankiewicz. Elsevier Editora.

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS:

- Selecionar um excerto do filme *A Costa dos Murmúrios*, ou de um outro filme, e identificar três planos com escalas distintas. Refletir sobre o porquê da escolha destes planos nos momentos dramáticos em que acontecem e a influência que têm para o crescendo da narrativa.
- Partindo dos mesmos planos selecionados, analisar a regra dos terços e o enquadramento dos mesmos, refletindo sobre qual o foco de atenção do espectador em cada plano.
- Em aula, fazer o exercício de tirar fotografias ou filmar pequenos vídeos com o telemóvel usando a regra dos terços em escalas de planos distintos. No final, analisar os resultados e refletir sobre as opções tomadas.



O olhar do espectador de uma obra cinematográfica segue sempre o ponto de vista e a perspectiva da câmara. É ela que delimita o espaço e os elementos a serem mostrados (ou ocultados) em enquadramentos previamente delineados para provocar os efeitos desejados na audiência. A posição da câmara em relação, por exemplo, ao campo (aquilo que é filmado) vai interferir diretamente na forma como um determinado plano, personagem ou momento do filme poderão ser interpretados. E essa posição da câmara relativamente ao campo vai definir também o ângulo das filmagens.

## ÂNGULO DA FILMAGEM

O registo de um plano pode ser feito através de diferentes ângulos de filmagem. Estes poderão mover-se dentro de um eixo vertical que se desenha entre o objeto filmado e a câmara, ou de um eixo horizontal entre esses dois elementos. No equilíbrio entre o eixo vertical e o horizontal e na convergência central desses eixos encontramos o ângulo normal. Neste caso, a câmara é colocada à mesma altura do objeto a ser filmado, “à altura do olhar de um homem” (Journot, 2009, p.12). Este é o ângulo mais clássico e neutro do cinema, daí que o denominemos como “normal”, por representar a forma como tendencialmente olhamos para o mundo à nossa volta.

## ÂNGULOS VERTICAIS

No entanto, o cinema vive de redesenhar perspectivas e pontos de vista, adotando, por vezes, um olhar já não neutro, mas de cima, ou de baixo, em relação ao objeto filmado. Referimo-nos a ângulos verticais.

Podemos identificar quatro tipos de ângulos verticais:

- Picado
- Contrapicado
- Zenital
- Contra-zenital

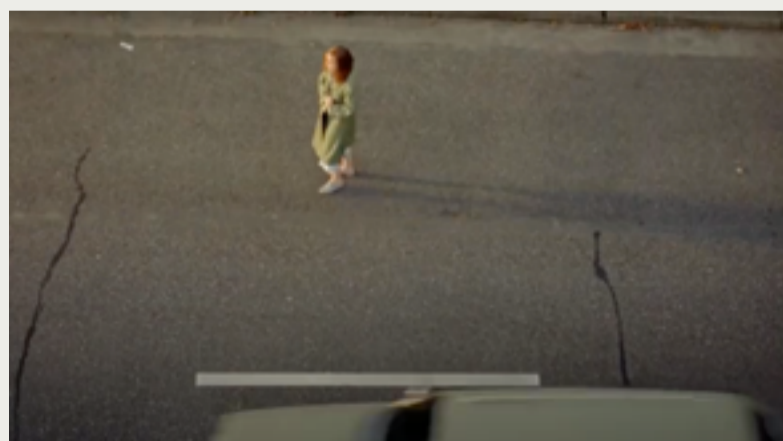
## Ângulo picado

A câmara é colocada acima dos olhos da personagem e/ou objeto filmados, oferecendo uma perspectiva de cima para baixo. O ângulo picado apresenta o campo filmado (suas personagens e elementos) como algo mais pequeno, diminuto, numa suposta posição de inferioridade ou fragilidade. É por estes motivos que este ângulo tende a ser usado quando se pretende que o espectador ganhe uma sensação de superioridade em relação ao que está a ver, quando se procura reduzir a importância dos elementos em cena. Alfred Hitchcock é conhecido por usar este tipo de ângulos nos seus filmes, muitas vezes para ilustrar momentos de crise das suas personagens. *Vertigo* (1958), por exemplo, é quase todo construído em torno desta perspectiva, para criar a sensação de vertigem no próprio espectador. É o que acontece logo no início do filme quando o personagem principal, o detetive John “Scottie” Ferguson, numa perseguição pelos telhados da cidade, escorrega e fica pendurado num prédio alto. O seu medo de cair é palpável (ao minuto 04:15), bem como a sua acrofobia (medo de alturas) que vai servir de mote para a narrativa e que implicará a sua construção em torno de ângulos picados.

Este ângulo é também utilizado no filme *Good Bye, Lenin!* (2003) de Wolfgang Becker, que retrata a luta de um jovem (Alex) que tenta ocultar da sua mãe comunista – que acordou de um coma

prolongado – que o Muro de Berlim caiu e que o mundo tal como ela o conhecia desapareceu. No momento em que a mãe do protagonista consegue sair de casa, onde é mantida, e se encontra perdida na rua, confusa, o ângulo picado é o escolhido pelo realizador, reforçando a pequenez da personagem diante da descoberta que está a ter: que o mundo mudou (Fig. 1).

FIG. 1



## Ângulo contrapicado

Em oposição ao ângulo picado, neste caso a câmera é colocada abaixo dos olhos da personagem ou objeto filmados, sugerindo um olhar de baixo para cima. Inversamente ao que sucede com o ângulo picado, no ângulo contrapicado os elementos filmados tornam-se maiores e mais imponentes. Nesse sentido, o espectador tende a interpretar os objetos ou personagens enquadradas neste ângulo como superiores ou poderosos. Um dos exemplos mais conhecidos no uso deste ângulo é praticado no filme *Citizen Kane* (1941) de Orson Welles, quando representa o seu protagonista como alguém preponderante. Mas é também o efeito que conseguimos ter num outro plano do filme supramencionado de Wolfgang Becker, em que Alex, o personagem principal, está deitado numa cama de hospital a ouvir um médico que se afigura como imponente e até assustador (Fig. 2).

FIG. 2



## Ângulo zenital

No ângulo zenital, a câmera é colocada por cima do objeto ou personagem filmados, 90 graus acima do solo. Este ângulo vai para além do ângulo picado, mas a sensação que cria no espectador pode não ser a mesma. Este é um ângulo usado sobretudo para criar contexto, para mostrar o posicionamento do que é filmado no espaço. É o que acontece, por exemplo, com uma imagem aérea (Fig. 3) do filme *Mustang* (2015) de Deniz Gamze Ergüven. Esta é uma história sobre Lale e suas irmãs que, depois de uma brincadeira inocente com rapazes ser considerada como imprópria, perdem a sua liberdade e são imediatamente preparadas para casar. As cinco irmãs, contudo, testam os seus limites, sedentas de se emanciparem. Esta imagem mostra-nos as irmãs no meio de uma multidão, simultaneamente livres e presas.

FIG. 3



### Ângulo contra-zenital

No sentido inverso, no ângulo contra-zenital a câmara é colocada por baixo da personagem ou objeto filmados, a 90 graus dos mesmos, apontando para cima. A perspetiva criada com este ângulo é a de estarmos por baixo do chão e/ou dos pés das personagens ou objetos, no solo ou subsolo, o que pode promover uma sensação de claustrofobia. Podemos ver como exemplo outra imagem do filme supramencionado de Deniz Gamze Ergüven. Na figura 4, vemos o casamento de uma das irmãs. As outras juntam-se a ela na festa, criando uma roda que vemos a partir de um ângulo contra-zenital que nos faz sentir fechados no mundo restrito em que as protagonistas são obrigadas a viver.

FIG. 4



## ÂNGULOS HORIZONTAIS

Contudo, o trabalho com ângulos não se reduz a contemplar um eixo vertical em que a câmara se pode mover. A decisão poderá também recair no posicionamento da câmara num eixo horizontal à volta do objeto filmado.

Neste caso, podemos identificar cinco tipos de ângulos:

- Ângulo frontal
- Ângulo a três quartos (3/4)
- Ângulo lateral
- Ângulo a um quarto (1/4)
- Ângulo traseiro

## Ângulo frontal

Este é o ângulo mais clássico, que se alinha com o ângulo vertical normal. A câmara é colocada em frente da personagem ou objeto filmados, privilegiando a captura das expressões das personagens e potenciando, assim, a empatia entre espectador e personagens.

FIG. 5



### Ângulo a três quartos (3/4)

Entre o ângulo frontal e o ângulo lateral, aqui a câmara é colocada a cerca de 45 graus do olhar da personagem ou objeto filmados. O ângulo a 3/4 é muito utilizado em situações de cenas e planos de diálogos, por exemplo, já que a personagem dirige a sua atenção para algo que está fora do enquadramento. Por outro lado, é usado também para suscitar interesse em relação ao que poderá estar a acontecer fora da tela para onde uma personagem olha.

FIG. 6



## Ângulo lateral

Neste ângulo, a câmera é colocada do lado direito ou do lado esquerdo da personagem ou objeto filmados, captando o seu perfil. O ângulo lateral é também muito usado em situações de cenas ou planos de diálogos, mas, neste caso, sobretudo quando se pretende ter mais do que uma personagem em cena, permitindo captar o perfil de duas ou mais personagens ou elementos. Usando o ângulo lateral, porém, perdemos o olhar e as expressões das personagens, que passam a dirigir-se para longe da câmera.

FIG. 7



### **Ângulo a um quarto (1/4)**

Entre o ângulo lateral e o ângulo traseiro, no ângulo a 1/4 a expressão e o olhar da personagem ou objeto filmados já não são discerníveis. O destaque, agora, não reside tanto nestes elementos, mas sobretudo no que está à frente das personagens ou objetos e na forma como espaço, cenário e personagens / objetos interagem.

FIG. 8



## Ângulo traseiro

Neste ângulo, e como o nome indica, a câmara é colocada atrás do objeto ou personagem filmados. A expressão da personagem e o seu olhar ficam completamente anulados, mas o cenário e o espaço em frente às personagens ganha preponderância. Este é um ângulo muito usado, por exemplo, quando uma personagem está em movimento, para criar uma sensação de cumplicidade entre espectador e personagem no momento em que esta explora o espaço à sua frente. É um recurso que vemos ser usado recorrentemente no filme *Mustang*, quando seguimos Lale e as suas irmãs em vários segmentos da história (nomeadamente aos minutos 49:59 ou 1:27:33).

FIG. 9



### DUTCH ANGLE

Não obstante serem estes os ângulos mais utilizados no desenho de planos, o cinema é uma arte criativa que quebra convenções e desenha formas inovadoras para o espectador ver a história a ser contada. O *Dutch Angle*, ou ângulo holandês, na sua tradução para português, é um ângulo em que os eixos verticais e horizontais da câmara não estão em paralelo com os limites do quadro e do campo. Ou seja, o ângulo é inclinado, ou oblíquo, o que transmite uma sensação de desorientação, desequilíbrio ou estranheza. Regra geral, este ângulo é usado apenas esporadicamente, para explorar a forma como uma personagem se sente (em processos de demência, loucura, ou sob o efeito de substâncias) ou para enfatizar a tensão de determinada situação narrativa. Como curiosidade, o ângulo holandês surgiu, na verdade, na Alemanha, sendo usado inicialmente nos filmes expressionistas alemães. O nome que foi dado a este ângulo foi *Deutsch Angle* – ângulo alemão –, mas o que se julga é que, com o tempo, o “e” se perdeu, deixando-nos com a designação que conhecemos hoje: *Dutch Angle*.

No filme *12 Monkeys* (1995) de Terry Gilliam, por exemplo, sobre um homem que volta ao passado para salvar a humanidade de um vírus que extingue quase toda a vida na terra, o realizador opta por este ângulo em várias cenas e sequências, particularmente quando o protagonista, Cole, é enviado para um manicómio (Fig.10). O uso do *Dutch Angle* neste contexto ajuda o espectador a perceber que o mundo de Cole está desregulado.

FIG. 10



### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *12 Monkeys* (1995) de Terry Gilliam
- *Citizen Kane* (1941) de Orson Welles
- *Good Bye, Lenin* (2003) de Wolfgang Becker
- *Mustang* (2015) de Deniz Gamze Ergüven
- *Vertigo* (1958) de Alfred Hitchcock

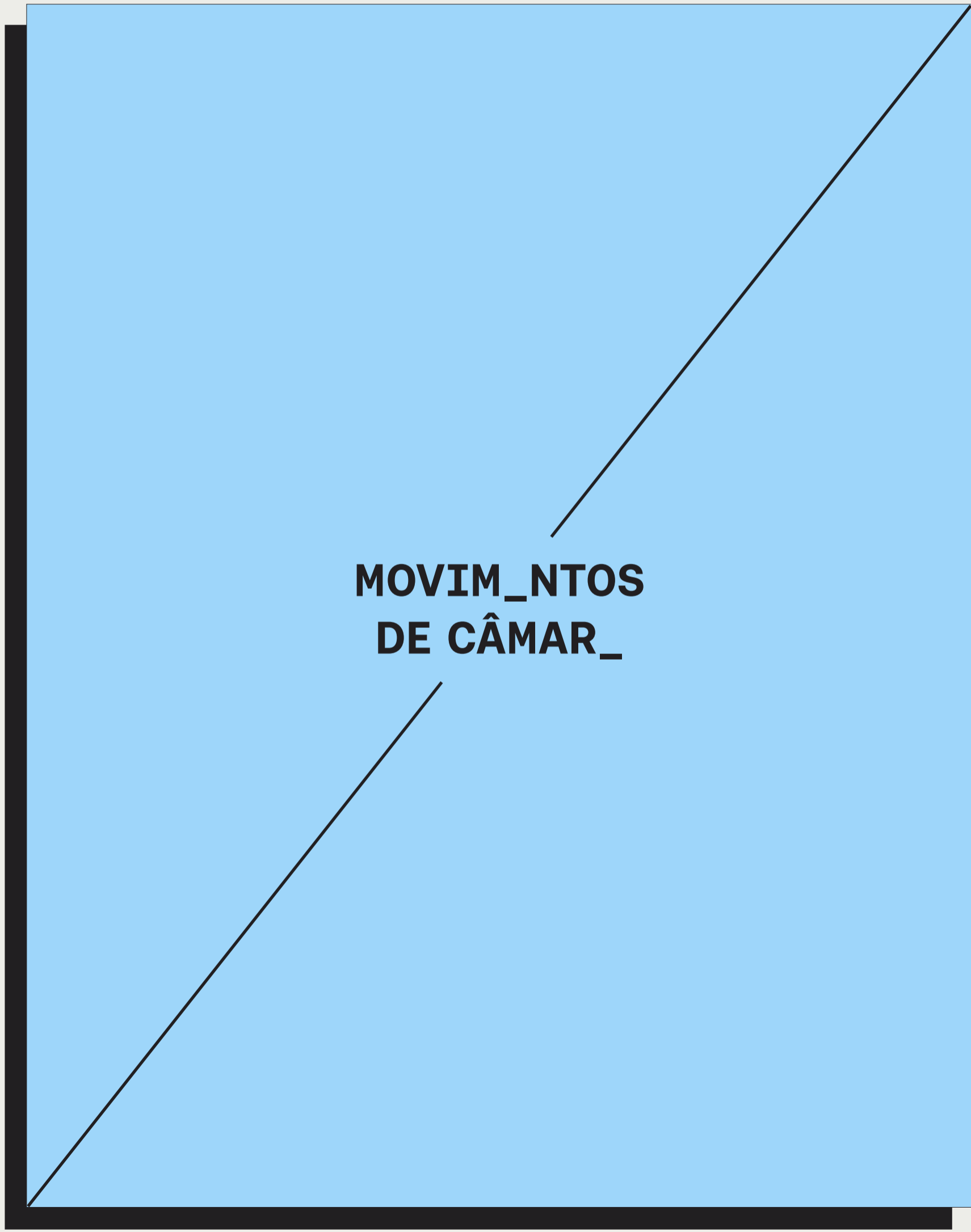
### SUGESTÕES DE LEITURA

- Nogueira, L. (2010c). *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem*. Livros LabCom. [http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manuais\\_III\\_planificacao\\_e\\_montagem.pdf](http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manuais_III_planificacao_e_montagem.pdf)
- Nogueira, L. (2015). *Cinema Múltiplo: figuras, temas, estilos, dispositivos*. Livros LabCom. [http://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/20150710-2015\\_13\\_cinema\\_multiplo.pdf](http://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/20150710-2015_13_cinema_multiplo.pdf)

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS:

- Analisar um filme (ou um excerto) considerando os ângulos de câmara. Identificar três ângulos distintos e refletir sobre os motivos para os mesmos terem sido utilizados nesses momentos da história.
- Partindo dos três ângulos identificados, refletir sobre como é que o uso de outras perspetivas para contar a mesma parte da história alteraria a perceção do espectador.
- Encenar uma situação em aula com os estudantes e filmar dois *takes*: um em *Dutch Angle*, outro sem. Comparar os efeitos. Fazer o mesmo exercício, mas com o ângulo picado e contrapicado, comparando e refletindo sobre a forma como o sujeito/objeto filmado ganha ou perde importância conforme o ângulo usado.

**MOVIM\_ENTOS  
DE CÂMARA\_**



Em 1948, num famoso artigo intitulado “O Nascimento de uma nova *avant garde*, a câmara-caneta”, o cineasta e teórico francês Alexandre Astruc definia, metaforicamente, a “era da câmara-caneta” como o momento a partir do qual o cinema deixara de ser uma mera atração de feira ou um divertimento e passara a constituir uma verdadeira linguagem. Isto é, o/a cineasta começaria a tentar usar uma câmara de forma a exprimir os seus pensamentos, independentemente do quão abstratos ou complexos, com a mesma precisão com que um(a) escritor(a) escreveria um romance, um ensaio ou um poema. Esta metáfora permite compreender como a câmara, e em particular a forma como se move, pode criar sentidos muito distintos, no contexto de uma escrita audiovisual, composta de imagens e sons.

## A CÂMARA COMO ESPECTADOR DE TEATRO

No início do cinema, devido à influência do teatro, os primeiros realizadores, intuitivamente, registavam a ação com uma câmara fixa. Um ponto de vista imóvel e central, diante do qual os atores representavam, como se estivessem num palco. As ações eram registadas em continuidade, em planos aos quais se deu o nome de *tableaux*, pois estávamos verdadeiramente diante de “quadros animados”. Por exemplo, o realizador francês George Méliès (1861-1838), que também era mágico, nunca moveu a sua câmara em toda a sua carreira, apesar de ter realizado centenas de filmes. Um dos seus mais famosos filmes, e um dos primeiros do género ficção científica, *Le Voyage Dans la Lune* (1902), retrata uma expedição de um conjunto de astrónomos à lua. O filme é composto por trinta destes tableaux, todos registados com a câmara imóvel e a partir do mesmo ângulo (Fig. 1), como se se tratasse de fotografar uma peça de teatro. Numa das cenas mais icónicas, a da aproximação à lua, como não era possível tecnicamente mover a câmara, Méliès fez o oposto: aproximou progressivamente a lua da câmara (Fig. 2).



FIGS. 1-2

## MOVIMENTOS DE CÂMARA

O desenvolvimento de câmaras cada vez menos pesadas e o incremento de sistemas portáteis de captação sonora permitiram libertar a câmara para se mover pelo espaço. Esta liberdade de movimentos, ao diversificar a forma como a câmara pode registar o mundo do filme, foi responsável pela criação de múltiplas emoções e significados.

Assim, podemos enquadrar e classificar os movimentos que uma câmara de cinema consegue fazer sob três formas distintas: panorâmica, *travelling* e *zoom*.

## A panorâmica

Por vezes, a câmara move-se mantendo, contudo, um dos seus eixos fixo. Se a câmara mantiver imóvel o seu eixo horizontal e se mover para cima, teremos uma panorâmica ascendente. Se, pelo contrário, se mover para baixo, o operador de câmara fará uma panorâmica descendente. A estes movimentos pode também dar-se o nome de *Tilt*, que significa inclinação. Se for o eixo vertical a ficar fixo, teremos uma panorâmica lateral que pode ir da esquerda para a direita ou vice-versa.

A panorâmica é frequentemente utilizada para acompanhar o movimento de personagens. Por exemplo, quando a Realização acompanha uma personagem a caminhar ou a levantar-se. Mas pode também ser utilizada para revelar algo que até então não estava no interior do plano (fora de campo), direcionando assim a atenção do espectador para algum elemento importante da narrativa.

### **O *travelling***

Como o nome indica, trata-se de um movimento que faz a câmara *viajar* pelo espaço. Ao contrário do anterior, no qual a câmara se mantém fixa num eixo, no *travelling* a câmara movimenta-se completamente. Essa deslocação da câmara pelo espaço pode ser feita em qualquer direção, mas, com frequência, ela efetua movimentos laterais – o *travelling* lateral – ou faz o gesto de se aproximar ou afastar da ação – o *travelling* à frente ou atrás. Este movimento de câmara, além de poder acompanhar o movimento das personagens, ou de chamar a atenção do espectador para algum elemento importante na ação, é usado também noutras situações. O *travelling* pode ser usado para ir descrevendo um espaço, visualizando-o progressivamente, à medida que a câmara se move. Ou pode também fazer com que a câmara se substitua à própria personagem, movendo-se como se dela se tratasse. Neste caso, falamos de um plano subjetivo. Com frequência, o movimento *travelling* é também fundamental nos denominados planos-sequência, um plano que, conjugando vários movimentos, regista sem corte uma sequência de eventos narrativos.

Existem vários dispositivos para fazer a câmara mover-se pelo *décor* de um filme. Desde logo, ela pode movimentar-se na mão ou ao ombro da pessoa responsável pela operação de câmara.

Pode ainda ser operada numa grua, dispositivo que pode ser manipulado remotamente ou acomodar o/a próprio operador/a. Existem também os dispositivos de *steadicam*, um mecanismo no qual um colete com um sistema de pesos permite acoplar a câmara ao corpo do/ operador/a, permitindo-lhe captar imagens com muito maior suavidade. Por último, a câmara pode ser operada colocada num carrinho, denominado *dolly*, e circular num sistema de carris, para poder captar os referidos *travellings* sem instabilidade na imagem.

## O zoom

Tecnicamente, o *zoom* não é um movimento de câmara, mas sim um “movimento ótico” (Cook, 1996, p.977), porque a câmara permanece sempre imóvel durante todo o processo. O movimento é proporcionado pela lente da câmara que irá, numa cadência escolhida, alterar a distância focal face aos objetos focados na imagem.

Se essa alteração for, por exemplo, no sentido de uma aproximação progressiva a um segmento da imagem, uma personagem ou objeto, tal levará ao aumento da escala dos mesmos. Neste caso, estamos diante da prática de um *zoom in*.

Já se a lente permitir uma abertura da escala da imagem, estamos diante de um *zoom out*, movimento pelo qual cada segmento na imagem diminui progressivamente de tamanho na imagem.

### PLANO-SEQUÊNCIA: A ABERTURA DE *TOUCH OF EVIL*

Em *Touch of Evil* (1958), o realizador Orson Welles decide começar o seu filme com um plano-sequência de mais de três minutos (00:51 a 04:16). Começamos por ver alguém que coloca uma bomba na mala de um carro. A câmara ascende no ar e vemos os seus ocupantes que chegam e entram. O plano começa depois a seguir o trajeto da viatura, mudando a atenção, a dada altura, para um casal que será importante na história. Orson Welles vai sempre seguindo os dois casais, um a pé e o outro no carro armadilhado, quase lado a lado, pela estrada. O plano-sequência termina com o casal a pé reagindo ao barulho da explosão do carro que, entretanto, explode fora de campo (Figs. 3 a 12). A continuidade deste plano tem como principal função colocar o espectador em tensão, criando suspense pois este sabe mais do que as personagens – nomeadamente que elas correm perigo e podem morrer a qualquer instante. Além disso, o plano, pela sua versatilidade e movimento contínuo, faz-nos entrar profundamente no espaço e ambiente da narrativa, uma pequena cidade mexicana na fronteira com os Estados Unidos, apresentando-nos de imediato o protagonista.



FIGS. 3-7



FIGS. 8-12

### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *Le Voyage Dans la Lune* (1902) de George Méliès
- *Touch of Evil* (1958) de Orson Welles

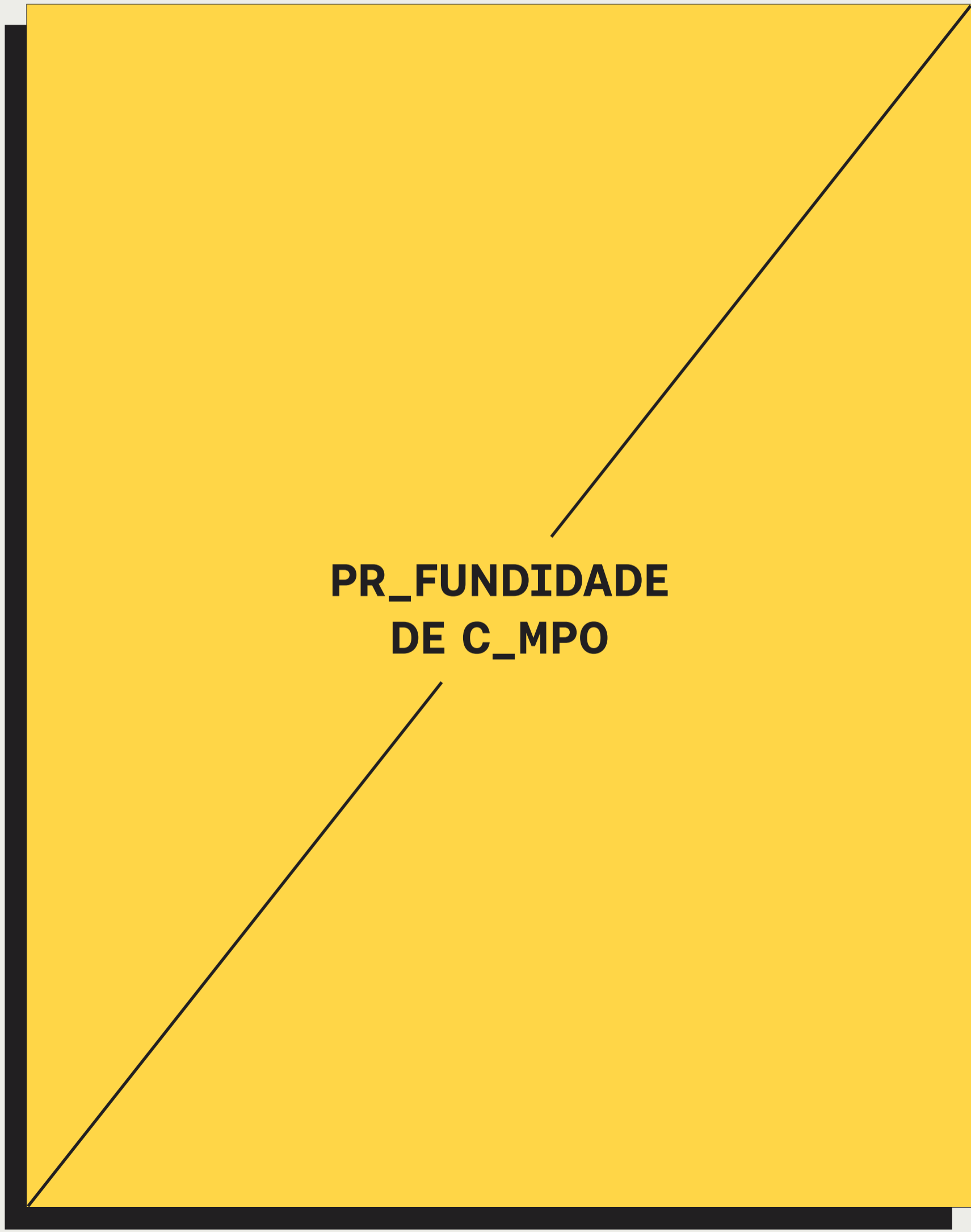
### SUGESTÕES DE LEITURA

- Comito, T. (1971). *Touch of Evil*. *Film Comment*.  
<https://www.filmcomment.com/article/touch-of-evil-orson-welles/>
- O'Donoghue, D. (2004). Méliès, Georges. *Senses of Cinema*.  
<https://www.sensesofcinema.com/2004/great-directors/melies/>

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS:

- Mostrar aos estudantes uma cena de um filme. Procurar que estes identifiquem os movimentos de câmara nela presentes e reflitam sobre o seu significado para a cena.
- Mostrar de seguida uma cena sem movimento de câmara (câmara fixa) e debater com os estudantes a diferença desta opção em termos de construção de sentido.
- Descrever aos estudantes uma situação simples. Após alguns momentos de troca de impressões, refletir sobre os movimentos de câmara que poderão ser mais apropriados para filmar essa situação. Filmar essa situação com os seus telemóveis. Visionar e discutir os resultados.

**PR\_FUNDIDADE  
DE C\_MPO**



A profundidade de campo é o nome pelo qual, comumente, se designam as extensões de espaço que, no enquadramento de uma imagem cinematográfica, se nos afiguram nítidas. Tecnicamente, esta é uma “noção de ótica” que corresponde à diferença entre uma “distância mínima (*punctum proximum*) e uma distância máxima (*punctum remotum*) da objetiva da câmara” (Aumont & Marie, 2006, p. 242).

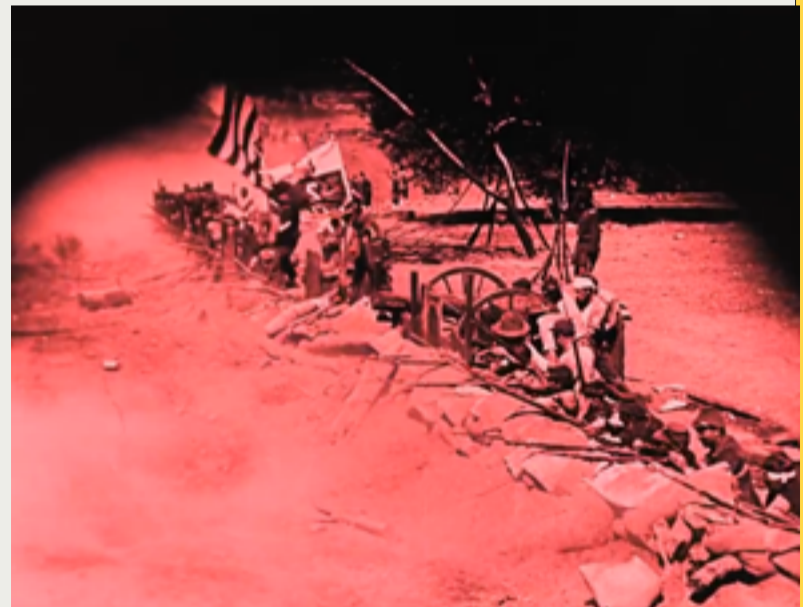
## A NITIDEZ COMO LINGUAGEM

A nitidez (ou a falta dela) torna-se um instrumento chave com vista a salientar ou esconder os diferentes elementos de um enquadramento. O uso da lente da câmara, bem como a focagem ou desfocagem de certos segmentos da imagem, permitem recortar nela vários planos de ação e leitura visual. Como refere Marie-Therese Journot, a escolha da profundidade de campo acaba por designar o visível em cada segmento da imagem, mas de forma sugerida e não imperativa, como acontece com a montagem, que parece impor uma certa ordem na visibilidade das imagens. Pelo contrário, a profundidade de campo ajuda a criar uma “narração por multiplicação de ações no primeiro plano, no plano de fundo” (2006, p. 100) e no plano intermédio.

Assim, a profundidade de campo tem simultaneamente um impacto na condução da atenção do espectador — e, consequentemente, na gestão da informação narrativa de um filme —, mas também uma forte influência ao nível estético, definindo o estilo da obra.

## PROFUNDIDADE DE CAMPO NO INÍCIO DO CINEMA

Nos inícios do cinema, autores como George Méliès (1861-1938) ou D.W. Griffith (1875-1948) — este último considerado o pai do cinema narrativo — utilizavam com frequência a profundidade de campo. A razão era simples. Como a câmara tinha ainda pouca ou nenhuma mobilidade, era uma forma de mostrar ao espectador a integralidade da ação e, no caso de Griffith, de fazer relacionar a ação no primeiro plano da imagem com o que acontecia no plano de fundo. Por exemplo, no filme *The Birth of a Nation* (1915), o primeiro grande e polémico filme sobre a Guerra Civil norte americana, muitas das cenas de batalha, inspiradas nos denominados superespectáculos italianos, tinham muita profundidade de campo, devido a um minucioso trabalho do diretor de fotografia, Billy Bitzer (Figs. 1 e 2).



FIGS. 1-2

### A PROFUNDIDADE DE CAMPO E O REALISMO

Com a descoberta da linguagem do cinema narrativo, associado à exploração do potencial da montagem, durante vários anos a profundidade de campo deixou de ser a modalidade principal de direcionamento da atenção do espectador. Só mais tarde – na década de 40 e em autores como Orson Welles, Jean Renoir ou William Wyler – a profundidade de campo passaria a ser utilizada, sobretudo tendo em conta considerações estéticas e estilísticas. Por exemplo, em *La règle du jeu* (1939), célebre filme sobre a iminência da 2ª Guerra Mundial na sociedade francesa, Jean Renoir utiliza com frequência a profundidade de campo para nos dar, no mesmo enquadramento, múltiplas ações a decorrer simultaneamente em diferentes segmentos da imagem (Figs. 3 e 4).

Um importante teórico e programador francês de cinema, André Bazin (1918-1958), considerava que existia nessa utilização da profundidade de campo uma certa afinidade com o pendor realista do cinema. De alguma maneira, a profundidade de campo assemelhava-se à forma como, no dia a dia, o ser humano olhava e percebia o espaço: em continuidade, em bloco, em profundidade e sem cortes.



FIGS. 3-4

## **COMO TRABALHAR A PROFUNDIDADE DE CAMPO**

Tecnicamente, a profundidade de campo é definida manipulando três elementos distintos.

O primeiro é o diafragma. Este define-se como o diâmetro de abertura das lentes, sendo responsável por controlar a quantidade de luz que vai entrar na câmara. Quanto maior for a abertura do diafragma, tendencialmente menor será a profundidade de campo.

O segundo é a distância focal da lente, que pode ser fixa ou variável. Este termo define-se como a distância que vai entre o sensor ou película da câmara e o plano de foco da imagem. Podemos dividir as lentes de câmara em três categorias diferentes, associadas à sua distância focal: as grande-angular, as normais e as teleobjetivas.

— Uma lente grande-angular tem a capacidade de, como o nome indica, mostrar um grande ângulo de visão. São lentes que apresentam valores de distância focal entre os 12 e os 28 mm, por exemplo.

— As lentes normais são as que correspondem a um ângulo de visão muito próximo da do olho humano. São lentes com valores de distância focal na ordem dos 50 mm.

— Finalmente, as lentes teleobjetiva conseguem um menor ângulo de visão, mas permitem mais variações no foco entre personagens e objetos em diferentes segmentos da imagem. São as lentes com valores de distância focal entre os 80, os 135 ou os 200mm.

— Para além destas, temos as lentes *zoom*, com distâncias focais variáveis e que têm a capacidade de alcançar e mostrar múltiplos ângulos de visão.

O terceiro elemento a ter em conta na profundidade de campo é a distância da câmara face ao plano que pretendemos focar. Quanto mais afastado se encontrar o nosso ponto de focagem, maior será a profundidade de campo. Ao invés, quanto mais próximo estiver o nosso ponto de focagem, menor será a nossa profundidade de campo.

A profundidade de campo num plano é determinada, tecnicamente, através da interação destes três elementos que põe em relação aquilo que será filmado, e a capacidade de a lente receber luz necessária para registar essa realidade com a nitidez devida.

## PROFUNDIDADE DE CAMPO E O ESTILO

Já do ponto de vista estilístico, o/a cineasta necessita de colocar-se algumas questões para perceber que profundidade de campo lhe serve em cada momento do seu filme. Entre elas, Marner (2004, p.121) destaca:

- que número de detalhes específicos são necessários no plano?
- precisará o espectador de reconhecer várias personagens dispostas em diferentes segmentos da imagem?
- pretenderá o/a realizador/a criar relações espaciais entre personagens, por motivos de ordem narrativa ou estética?
- será necessário criar uma relação entre a ação num dos planos mais próximos da imagem e os detalhes do fundo?

Pelo contrário, a ausência de profundidade de campo, ao eleger apenas uma parte da imagem com nitidez, servirá quer para isolar uma pessoa ou objeto, quer para dar simplesmente ênfase a uma parte concreta do enquadramento. Por exemplo, na curta metragem *Rafa* (2012), o realizador João Salaviza recorre a esta técnica para isolar visualmente o seu protagonista numa viagem difícil e iniciática ao centro de Lisboa, em busca da mãe que se encontra detida (Figs. 5 e 6).

FIGS. 5-6



### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *The Birth of a Nation* (1915) de D. W. Griffith
- *La règle du jeu* (1939) de Jean Renoir
- *Rafa* (2012) de João Salaviza

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Bazin, A. “A Evolução da Linguagem Cinematográfica”.  
Em *O que é o Cinema?*. Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. Ubu Editora.
- Sesonke, A. (2011). The Rules of the Game: Everyone Has Their Reasons. *Criterion*. <https://www.criterion.com/current/posts/308-the-rules-of-the-game-everyone-has-their-reasons>

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

- Mostrar um plano de um filme de D.W. Griffith e outro de um filme de Orson Welles (ou de outros dois filmes à escolha), ambos com profundidade de campo. Promover a discussão para compreender as diferentes utilizações deste dispositivo.
- Mostrar um plano de um filme onde não exista profundidade de campo e refletir com os estudantes sobre a importância da escolha da nitidez ou falta dela no cinema.
- Mostrar aos estudantes três planos/imagens registadas com diferentes distâncias focais (grande angular, normal e teleobjetiva). Promover a discussão para compreender e analisar as diferenças.
- Com o telemóvel, produzir um vídeo ou fotografia com um elemento em primeiro plano focado e um elemento em plano de fundo desfocado. Produzir um segundo vídeo ou fotografia invertendo a focagem sobre os mesmos elementos. Analisar e discutir as diferenças no significado de cada vídeo/fotografia.



**FORA DE CAMP\_ E  
CONTR\_CAMPO**

O cinema é uma arte que tem como poder transportar-nos para novos mundos, criando uma ilusão de realidade que pode ser mais ou menos verossímil. O enquadramento, “a determinação de um sistema fechado que compreende tudo o que está presente na imagem, *décors*, personagens, acessórios” (Deleuze, 2004, p. 25), é o que vai permitir ao espectador entrar nestes mundos ilusórios, imaginados quer pela equipa de Realização, quer pela própria mente de quem vê um filme. O enquadramento define também o campo — o fragmento de realidade do filme que é captado na moldura visual, “o espaço contido no quadro” (Journot, 2009, p. 21) — e o fora de campo, ou seja, o prolongamento do campo para além do que é visto, que não é captado no quadro pela câmara, mas que o espectador sabe que existe no universo fílmico.

## CAMPO E FORA DE CAMPO

Campo e fora de campo são conceitos interdependentes que ajudam a construir o imaginário e o universo de uma obra cinematográfica. Entre o que pode ser visto no quadro, o campo, e o que pode ser intuído, o fora de campo, a “forte impressão da realidade” (Journot, 2009, p. 21) é criada.

O jogo entre campo e fora de campo é usado com funções diferentes. O fora de campo, que designa quer o que “existe algures” (Deleuze, 2004, p. 32), quer uma presença inquietante que talvez não exista, mas que “«insiste» ou «subsiste»” (Deleuze, 2004, p. 32), apresenta duas funções na sua utilização cinematográfica: (1) prolongar o espaço visível para o espaço não visto, mas existente na narrativa fílmica; (2) criar um espaço trans-espacial e espiritual, uma zona de vazio, que revela que o sistema cinematográfico nunca é totalmente fechado.

A construção deste fora de campo pode ser conseguida no universo fílmico de diversas formas, entre as quais: entradas e saídas de campo de personagens ou objetos; interpelações diretas que surgem do fora de campo — a voz de alguém, um som cuja origem não é vista, um olhar para fora do quadro —; ou a ausência de elementos ou partes do corpo da personagem que são apenas mostrados parcialmente no campo.

O som, por exemplo, é um dos elementos que é comumente usado para construir o fora de campo de forma a aguçar os sentidos dos espectadores e a enriquecer as cenas. Segundo Deleuze, “não é o sonoro que inventa o extracampo, mas é ele que povoa e preenche o não-visto visual com uma presença específica” (2005, pp. 278-279).

Vejamos como exemplo o filme *Arena* (2009) de João Salaviza. Mauro, o personagem principal, vive em prisão domiciliária. Por causa disso, é através de sons de fora de campo que o espectador intui o que se passa fora deste espaço onde Mauro está preso: vozes de outras personagens, sons de rua, de carros. O facto de amiudadas vezes, e particularmente no início do filme, nos mantermos com Mauro, fechados no campo com ele, ouvindo apenas o que se passa fora de campo e não vendo o que ele vê, potencia a sensação de claustrofobia e de prisão.

A imagem e os sons que existem para lá do campo podem, pois, expandir a percepção do espectador quanto à realidade fílmica e ao que esta oferece.



FIG. 1

## CONTRACAMPO

Se podemos definir fora de campo como aquilo que não é enquadrado no campo ou o imaginário construído para além dele, o contracampo seria o lado oposto do que é mostrado no campo. Ou seja, é o outro lado do que o espectador vê no campo e que, na montagem, muitas vezes é colocado em confrontação num ritmo e numa lógica de alternância (campo-contracampo).

Vejamos, como exemplo, uma sequência do filme *Uma Abelha na Chuva* (1972) de Fernando Lopes, adaptação do livro homónimo de Carlos de Oliveira, que nos conta a história de um casal, Maria dos Prazeres e Álvaro Silvestre, que tenta manter as aparências sociais de unidade, mas que está no vértice de se desmoronar e de levar consigo todos os que os rodeiam. Aos 26:28 minutos, Maria dos Prazeres, que se refugia do seu casamento em leituras e no teatro, vai ver uma encenação de *Amor de Perdição* de Camilo Castelo Branco. Sentada num camarote, acima do palco e da restante plateia, desde logo se inicia um jogo de campo-contracampo entre o olhar de Maria dos Prazeres, o seu marido, Álvaro Silvestre, Clara, a empregada do casal, e a encenação no palco. Nada é dito ou ouvido para além do texto recitado pelos atores da peça em palco. Mas a sequência é tensa, opressiva, à medida que frases vão sendo repetidas e que a edição vai criando estranheza nos seus espectadores. Efetivamente, Fer-

nando Lopes é influenciado pela *Nouvelle Vague*, apresentando, neste filme, uma montagem não linear e criativa que joga, para além de outras coisas, com o campo-contracampo.

O contracampo pode, pois, ser usado com duas funções: para imprimir realidade e naturalidade ao que é visto, ajudando a criar uma continuidade visual com imagens que são descontínuas (como é o caso de diálogos em que vemos, alternadamente, as personagens que falam e a forma como reagem); ou para influenciar a perspetiva e as expectativas do espectador (tal como o faz Fernando Lopes e outros realizadores que, parecendo mostrar uma cena contínua, por vezes surpreendem o espectador ao revelar que, afinal, campo e contracampo se encontram em espaços e/ou tempos distintos).

FIGS. 2-3



### GEOGRAFIAS CRIATIVAS

As relações entre o campo, fora de campo e contracampo normalmente estabelecem continuidade e uma sensação no espectador de coerência e coesão espacial e temporal. Mas, por vezes, essa sensação pode ser deliberadamente enganosa. Kuleshov, provavelmente o maior teórico da montagem invisível, desenvolveu o conceito de “geografias criativas”, “[...] processo pelo qual a montagem confere um efeito de contiguidade espacial a imagens obtidas em espaços completamente distantes e da aparência de realidade a um todo irreal.” (Xavier, 2005, p. 47). Ou seja, através do jogo com o campo, fora de campo e contracampo podemos criar geografias irreais e artificiais, mas que criam a impressão do real. Um exemplo: se tivermos uma sequência de quatro planos contíguos com 1) um plano de uma pessoa em campo a caminhar numa rua da esquerda para a direita, a olhar em frente para fora de campo e a sorrir; cortarmos para 2) o plano com uma personagem diferente em campo a caminhar da direita para a esquerda e a ouvir uma voz no fora de campo a chamá-la; 3) um plano com estas pessoas a cumprimentarem-se à entrada de um restaurante; e 4) um plano das personagens sentadas dentro de um restaurante a comer; assumimos que estes fragmentos fazem parte de um todo, de uma mesma geografia. Contudo, na verdade, a montagem pode criar geografias irreais - as ruas acima referidas podem ser filmadas em duas cidades diferentes; o restaurante do qual vemos a fachada pode não ser necessariamente o espaço onde veremos as personagens a comer (mesmo que a montagem contígua dos planos sugira ambas as impressões).

### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- Arena (2009) de João Salaviza
- Uma Abelha Na Chuva (1972) de Fernando Lopes

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Deleuze, G. (2004) [1983]. *A Imagem-Movimento. Cinema 1*. Trad. Rafael Godinho. Assírio & Alvim.
- Grilo, J. M. (2007). *As Lições do Cinema: manual de filmografia*. Edições Colibri / Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- Nogueira, L. (2010c). *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem*. Livros LabCom [http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manuais\\_III\\_planificacao\\_e\\_montagem.pdf](http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manuais_III_planificacao_e_montagem.pdf)

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

- Selecionar a sequência de um filme e tentar identificar os elementos que estão em campo e fora de campo, bem como sensações e percepções que criam na narrativa.
- Aproveitando a mesma sequência selecionada, refletir sobre como se poderia utilizar o campo-contracampo para alterar a percepção narrativa.
- Filmar duas personagens em espaços distintos, mas simulando que estão em diálogo uma com a outra. Enquadrar e editar as imagens para que pareçam estar no mesmo espaço.
- Filmar uma personagem a três quartos a reagir a algo fora de campo. Imaginar o que poderá estar na origem dessa reação. Se possível, filmar diferentes possibilidades para esse fora de campo.



**COR E ILUM\_NAÇÃO**

Sendo vitais ao aspeto visual do filme, a luz e a cor possuem a virtualidade de transmitir muitos significados. O conceito visual de um filme implica um trabalho de harmonização entre a Realização, a Direção de Arte e a Direção de Fotografia, para que a luz e as cores sejam coerentes de plano para plano. O modo como se trabalha a luz e a escolha das cores do guarda roupa e maquilhagem das personagens, dos adereços e demais elementos do cenário são decisões importantes no significado comunicado ao espectador sobre a história que se está a contar e o mundo de cada um dos seus intervenientes:

- Luz e cor podem servir para destacar uma personagem ou uma parte do *décor*;
- As cores com que cada personagem se veste podem dar-nos mais informação sobre ela;
- A forma como as personagens são iluminadas também nos transmitem informação sobre estas;
- As cores e a luz podem ajudar a veicular determinados sentimentos (por exemplo, o uso de cores quentes favorece a construção de ambientes confortáveis e positivos; e, pelo contrário, as cores frias fazem-nos entrar num ambiente triste ou desagradável);
- O trabalho da cor pode fazer-se num sentido de monocromatismo, combinação de cores semelhantes ou contrastes, cada uma dessas opções com múltiplas leituras narrativas e simbólicas.

## A COR

Desde o seu surgimento, o cinema sempre ambicionou poder registrar imagens em movimento a cores. O exemplo mais ilustrativo prende-se com os processos de colorização manual da película. Esta podia: ser pintada fotograma a fotograma por um colorista; emergir-se toda a película a preto e branco num banho de tinta, para modificação da coloração ou da gelatina dessa mesma película – processo de tintagem; ou atingir-se a imagem de prata na emulsão do filme – processo de viragem (Trindade, 2019, p. 128).

Com os avanços tecnológicos foi sendo possível passar destes processos monocromáticos a outros que permitiam projetar ou mesmo registrar as imagens já coloridas. Uma dessas primeiras tentativas denominava-se Kinemacolor e foi descoberta por George Albert Smith (1864-1959) e desenvolvida por Charles Urban (1871-1942). Este era um sistema de captação e projeção das imagens feita com dois filtros rotativos de cor verde e vermelho diante do obturador e projetor.

Após vários avanços técnicos de natureza ainda imperfeita, foi a evolução do sistema Technicolor – a partir da fundação da Technicolor Corporation em 1915 e sob orientação de Herbert Kalmus – o que permitiu a real possibilidade da introdução da cor como opção técnica e estética no cinema. Numa primeira fase trabalhando com apenas duas cores, e mais tarde adicionando uma terceira,

este sistema permitiu finalmente um processo de captação da imagem colorida em película, bem como a sua projeção em condições ideais de visionamento.

### TÉCNICAS DE ILUMINAÇÃO

A utilização da cor no cinema está intimamente relacionada com a forma como, num filme, trabalhamos com essa matéria-prima a que damos o nome de luz. A luz serve para iluminar, com diferentes intensidades e contrastes, cada um dos elementos que estão no interior de um enquadramento.

No cinema, a Direção de Fotografia trabalha, com a restante equipa de iluminação, a luz que irá iluminar cada plano. Esta pode provir de fonte natural – do sol ou do fogo – ou de fontes artificiais – como projetores ou candeeiros.

Para iluminar uma cena precisamos de ter, pelo menos, duas fontes de luz. A fonte primária, também denominada de *key light* ou luz-chave, é a que proporciona a iluminação dominante da cena. Esta direciona-se diretamente para o/a ator/atriz ou objeto em destaque, projetando as sombras mais fortes. Em complemento da primeira, temos a *fill light* ou luz de preenchimento, de menor intensidade e que se destina a enfraquecer ou dominar as sombras projetadas pela luz-chave (Bordwell, 2013, p. 225). A estas, a iluminação-tipo do cinema clássico de Hollywood adicionou uma terceira fonte de luz: a *back light* ou contraluz. Esta

é normalmente projetada de trás e por cima, tendo como objetivo recortar visualmente o/a ator/atriz ou objeto em destaque do fundo do enquadramento, criando uma dimensão de profundidade. Esta iluminação de três pontos foi usada sobretudo para uma iluminação cinematográfica *high key*. Esta é usada quando se pretende um projeto de iluminação geral que use as luzes de preenchimento e contraluz para criar um “baixo contraste entre as áreas mais claras e mais escuras” da imagem, criando uma luz difusa, com “áreas de sombra relativamente transparentes”. Pelo contrário, quando pretendemos criar “contrastes mais fortes e sombras nítidas e escuras”, com uma “iluminação (...) concentrada”, com redução ou iluminação da luz de preenchimento, temos então uma iluminação *low key* (Bordwell, 2013, p. 227-8).

### **A COR DO REAL E DA IMAGINAÇÃO: UM EXEMPLO**

Em *John From* (2015), o realizador João Nicolau utiliza a cor para reforçar a distinção entre os espaços reais onde vive a sua protagonista, Rita, e os espaços exóticos de evasão para os quais a sua imaginação a leva. Nos primeiros predominam os brancos e os beges, de um verão chato e interminável no bairro lisboeta de Telheiras (Fig. 1), mas nos seus sonhos todas as suas cores são fortes e empolgantes (Fig. 2). Além disso, o realizador usa a cor das roupas para nos ajudar a compreender a diferença de personalidades entre as várias personagens (Fig. 3).



FIGS. 1-3

### A LUZ NO *FILM NOIR*

Um exemplo do poder da iluminação pode ver-se no célebre género *film noir*, que pontuou no cinema americano, sobretudo na década de 40. O seu universo eminentemente noturno, com as suas personagens-tipo provindas do submundo do crime, juntamente com detetives corruptos e *femmes fatales*, teve como correspondência visual um mundo ficcional onde predominavam as grandes sombras expressivas e os fortes contrastes entre luz e sombra. A parca iluminação e o desenho através das sombras pronunciadas formam não apenas a expressão visual destas personagens da noite, carregadas de culpa e mistério, mas transmitem também o pessimismo cultural do Pós-Guerra na América.

Em *Double Indemnity* (1945) de Billy Wilder, filme protótipo do *noir*, o forte contraste entre luz e sombra dá-nos uma aproximação a uma relação proibida entre uma mulher casada e o agente de seguros do seu marido (Fig. 4). Também vemos os seus interiores mal iluminados, sombras nas paredes, os efeitos das persianas e o fumo dos cigarros como forma de nos fazer aceder a um espaço carregado de culpa e crime, antecedendo, neste caso, o seu trágico final (Fig. 5).



FIGS. 4-5

### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *John From* (2015) de João Nicolau
- *Double Indemnity* (1945) de Billy Wilder

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Allison, B. (s.d.). Lighting Technology and Film Style. *Film Reference*. <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Independent-Film-Road-Movies/Lighting-LIGHTING-TECHNOLOGY-AND-FILM-STYLE.html>
- Flueckiger, Barbara (2012 ff.). *Timeline of Historical Film Colors*. <https://filmcolors.org/>
- Lameira, J. (2017). Borrarr a Pintura. Em *O Cinema Não Morreu. Crítica e Cinefilia À Pala de Walsh*. (pp. 344-347). Linha de Sombra
- Neves, J. (2017). A colorização de filmes após *Becky Sharp*, de Robert Mamoulian (1935). Em A. B. Oliveira; C. Maia; M. Oliveira (eds.), *Atas do VII Encontro Anual da AIM*, editado por Ana Balona de Oliveira, Catarina Maia e Madalena Oliveira. (pp 129-138). AIM. <https://aim.org.pt/atas/indice/Atas-VIIEncontroAnualAIM-14-Neves.pdf>

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

- Mostrar um plano de um filme e pedir aos estudantes que procurem identificar as fontes de luz do mesmo.
- Mostrar um plano de um filme onde a cor tenha um papel preponderante. Pedir aos estudantes para identificar as diferentes cores no plano e comentar quais os sentimentos e informações que estas ajudam a veicular.
- Com o auxílio das luzes e câmaras de telemóveis, recriar em aula um exercício de iluminação com três pontos de luz.
- Produzir um pequeno exercício de filmagem sobre uma situação à escolha. Trabalhar a iluminação e as cores (ou ausência de cor) à luz dos sentidos, significados e ambientes narrativos desejados para a filmagem.



**CONTINUIDADE E REGRAS  
DOS 180° E 30°**

**O filme de ficção cria, com todos os seus elementos assentes num tempo e espaço, a ilusão do real. Pode não ser o real em que o espectador vive, mas é um real ficcionado no qual este tende a acreditar e a seguir. Um dos elementos que melhor ajuda a construir e a manter esta ilusão do real (ou a desconstruí-la) é a continuidade.**

## CONTINUIDADE VISUAL

“O cinema, mídia temporal, está fadado ao contínuo; mas ele repousa, duplamente, na produção de uma descontinuidade (entre fotogramas sucessivos de película, entre planos na montagem).” (Aumont, & Marie, 2006, p. 61). Há duas formas de salvaguardar a unidade e continuidade de um filme: através de um plano contínuo que garante a percepção da narrativa de forma sequencial e sem cortes; ou através da “continuidade de *raccord*” (Deleuze, 2004, p. 43) que é criada pela junção de planos diversos que se complementam.

Um filme, salvo raras exceções, não tem a sua narrativa gravada de forma sequencial e sem cortes. Na rodagem, uma cena é dividida em planos, e os planos são repetidos em diversos *takes* até que a Realização e toda a equipa de rodagem obtenham o efeito desejado. A continuidade (supervisionada pelo cargo de Anotação durante a rodagem) vai, pois, garantir que planos distintos montados num conjunto criam uma sequência e uma cena coerentes. De modo a atingirmos esta unidade construída pela diversidade, importa ter em conta determinadas convenções, como a regra dos 180° e a regra dos 30°.

## REGRA DOS 180°

Procurando evitar erros de continuidade e de *raccord*, a regra dos 180 graus nasce da necessidade de manter a posição relativa dos objetos dentro do enquadramento de planos que dizem respeito à mesma cena. Ou seja, é esta regra que vai promover a coerência visual de uma cena criada por vários planos ao garantir que os elementos presentes no quadro permanecem no mesmo eixo de ação, não perdendo a sua referência e posição relativa no espaço a partir da perspectiva dada ao espectador.

Ao planejar a rodagem de planos referentes a uma cena, a Realização vai criar um eixo de ação em que as personagens e elementos se poderão movimentar. Este eixo, uma linha imaginária que atravessa o espaço em frente à câmara e que une as personagens num raio de 180°, vai identificar o semicírculo em que a câmara pode atuar. Isto significa que o eixo imaginário nunca deve ser cruzado por planos referentes à mesma cena, sob o risco de os espectadores perderem referências visuais e os elementos em quadro inverterem a sua ordem de posicionamento no enquadramento. Se uma personagem se encontra do lado direito do quadro num plano, deverá manter-se sempre do lado direito em todos os restantes planos da mesma cena.

Há momentos de ação, contudo, que podem pedir que o eixo seja cruzado. Para que tal aconteça, deve ser criado um movi-

mento contínuo da câmara (*travelling*) que cruza o eixo e que o espectador consegue acompanhar. Desta feita, conseguirá também mais facilmente reposicionar-se e apreender as novas posições dos elementos e dos atores no quadro.

### **REGRA DOS 30°**

A regra dos 30° funciona em conjunto com a regra dos 180°. Esta convenção cinematográfica dita que, para evitar cortes bruscos na ação (*jump cuts*), entre dois planos do mesmo objeto e/ou personagem, a posição da câmara deve variar pelo menos 30° face ao plano anterior e posterior. Ou seja, os planos relativos aos mesmos elementos dentro de um quadro devem ser diferentes entre si, dado que isso vai ajudar não só a que a continuidade seja garantida, mesmo com planos longos, mas também a que a transição entre planos não seja brusca ou estranha. A regra dos 30° ajuda a promover a ilusão do real, contribuindo ainda para que a existência de duas ou mais perspetivas diferentes da ação, objeto ou personagem, sejam justificadas.

A dita variação não deve exceder, como referido previamente, os 180° no total. Mas, tal como com a regra dos 180° e se o objetivo for, por uma questão dramática, reforçar e demarcar um corte entre planos, esta convenção pode ser subvertida.

## O TODO É MAIS DO QUE A SOMA DAS PARTES

As regras de continuidade aqui enunciadas funcionam, pois, como ferramentas para garantir a clareza de um filme em função da narrativa fílmica. Contudo, “Um filme é feito com várias centenas de pedaços e a continuidade lógica e cronológica nem sempre é suficiente para tornar a sua sequência perfeitamente compreensível para o espectador” (Martin, 2005, p. 109). Dito isto, seguir as convenções que existem e tentar compreendê-las vai contribuir de sobremaneira para a ilusão de naturalidade e realidade que a obra cria, bem como para a forma como conseguimos “lê-la”.

### AS REGRAS EXISTEM PARA SER QUEBRADAS

Há realizadores e realizadoras que quebram a regra dos 180° propositalmente, quer pelo efeito de confusão e/ou desorientação que isso causará nos espectadores, quer pela forma como o estado de espírito das personagens será, assim, representado em cena. É o caso, por exemplo, de Stanley Kubrick em *The Shining* (1980). Este é um filme sobre um escritor, Jack, que não consegue escrever e que, para ganhar inspiração, se refugia durante o inverno no vazio Hotel Overlook com a sua esposa e filho Danny. O que acontece, porém, é que o hotel e os espíritos que nele habitam começam a exercer uma influência nefasta sobre Jack, e a potenciar visões perturbadoras em Danny. Após uma hora e vinte e seis minutos do filme, quando o protagonista começa já a mostrar sinais de estar, de alguma forma, possuído pelos poderes do hotel, é levado pelo empregado Grady à casa-de-banho para limpar o seu casaco. É aqui que Kubrick quebra a regra dos 180° cruzando o eixo mais do que uma vez, o que reforça a sensação de estranheza em relação ao protagonista, à forma como este se comporta, bem como em relação a todo o hotel e ambiente que lá se vive.

FIGS. 1-2



### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

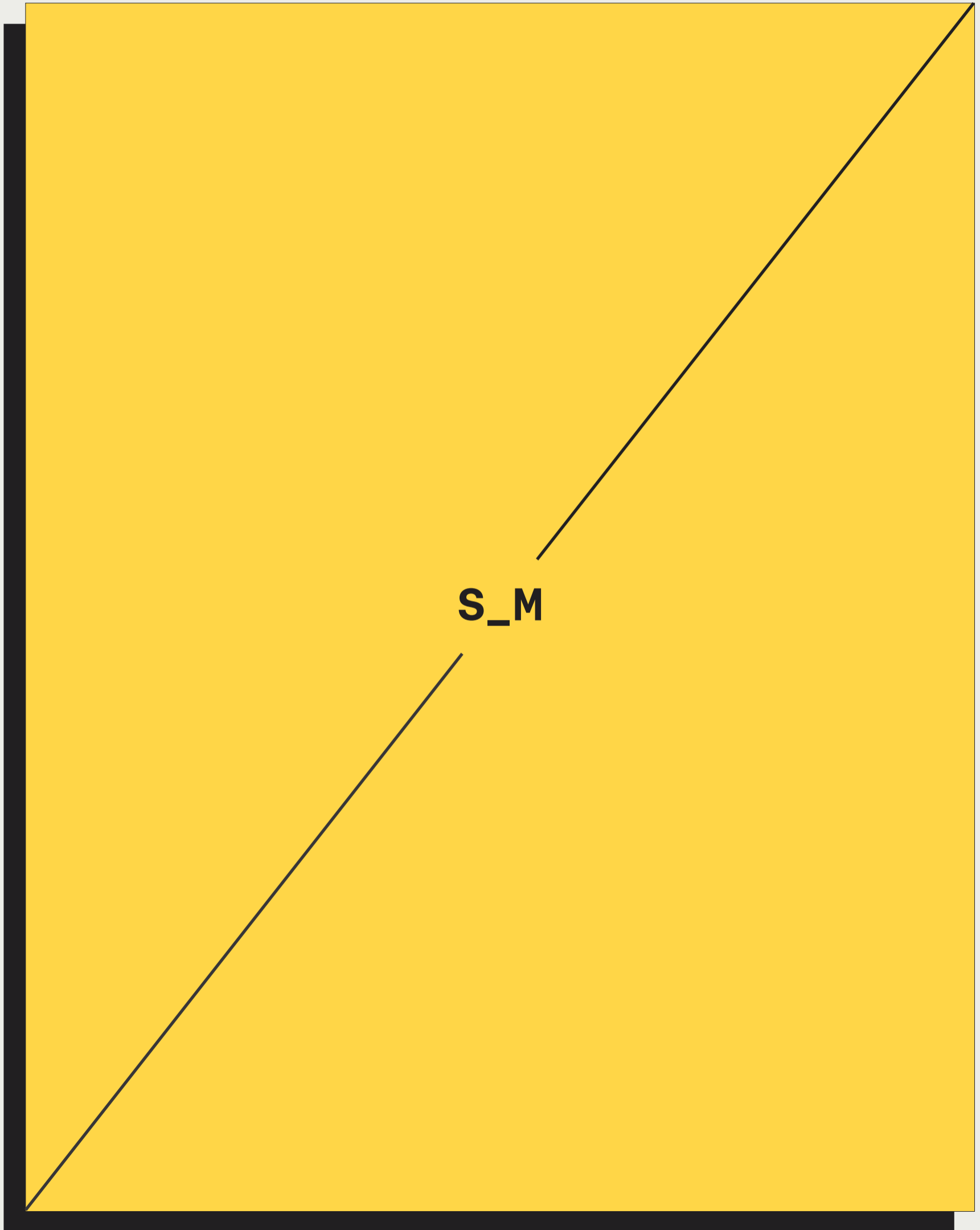
- *Requiem for a Dream* (2000) de Darren Aronofsky
- *The Shining* (1980) de Stanley Kubrick

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Deleuze, G. (2004) [1983]. *A Imagem-Movimento. Cinema 1*. Trad. Rafael Godinho. Assírio & Alvim.
- Nogueira, L. (2010c). *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem*. Livros LabCom. [http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manuais\\_III\\_planificacao\\_e\\_montagem.pdf](http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manuais_III_planificacao_e_montagem.pdf)
- Mercado, G. (2011) [2010]. *O olhar do cineasta: aprenda (e quebre) as regras da composição cinematográfica*. Trad. Edson Furmankiewicz. Elsevier Editora.

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

- Ver o filme *The Shining* de Stanley Kubrick, especificamente a cena da casa de banho (01:26:20). Refletir sobre como a forma como a cena foi filmada – a regra dos 180° e sua subversão – interfere no visionamento da mesma e como seria a cena obedecendo à convenção.
- Na sequência entre os minutos 37:37 e 46:33 do filme *Requiem for a Dream* (2000) de Darren Aronofsky, identificar de que forma as convenções enunciadas são quebradas ou respeitadas. Tentar encontrar o momento em que a câmara, em movimento, cruza o eixo e que implicações isso traz para a narrativa.
- Encenar uma cena com os estudantes e, filmando com um telemóvel, criar uma sequência que responda às regras dos 180° e dos 30° e outra que as quebre. Ver, comparar e analisar os resultados.



**Segundo Marcel Martin, “É evidente que o som faz parte da essência do cinema porque ele é, tal como a imagem, um fenómeno que se desenvolve no tempo” (2005, p. 140). Porém, acontece por vezes ainda a análise de som ser preterida em função da análise da imagem em movimento, como se uma obra cinematográfica pudesse existir sem esta componente fulcral que complementa e traz novas camadas significativas às narrativas que os filmes representam.**

## SOM

Na verdade, pese embora, como sabemos, tenham existido filmes mudos, nunca existiram filmes sem som, mas apenas “não falados”. Os filmes mudos eram acompanhados por instrumentos musicais, como piano, violino, ou mesmo por orquestras (cf. Aumont *et al.*, 2017, p. 43). Ou seja, o poder do som sempre foi reconhecido na arte do cinema pelos seus criadores que o usavam para acompanhar as suas películas.

Hoje em dia, apurou-se o uso do som nos filmes para melhor influenciar os sentidos dos espectadores, para interferir na forma como o filme é visto, ou como uma cena e/ou personagem são compreendidos. Nesse sentido, os ambientes sonoros podem funcionar como elemento narrativo na análise de uma obra cinematográfica, sendo, para esse efeito, divididos em três categorias: som diegético, não diegético e meta-diegético.

## Som diegético

Importa, antes de mais, definir o que significa o termo “diegese”. Diegese é uma palavra que vem do grego *diegesis* e que, no cinema e na narratologia, foi explorada de forma diversa por autores tais como Étienne Souriau (1951), Gérard Genette (1964) e Christian Metz (1968) (cf. Aumont, & Marie, 2006, pp. 77-78). Em termos narrativos, diegese significa universo de ação na história. Reverendo o conceito para o mundo do cinema, factos diegéticos são aqueles que fazem parte da narrativa que é apresentada na tela. Diegese é, pois, a realidade em que as personagens vivem e o mundo da história que é mostrado na obra cinematográfica. Nesse sentido, som diegético é aquele que faz parte do universo ficcional da narrativa e que quer espectadores, quer personagens, conseguem ouvir. Estes sons podem fazer parte do enquadramento visual de cada plano, sequência ou cena — o espectador consegue identificar de onde provêm — ou encontrar-se fora do enquadramento (ou seja, fora de campo).

Podemos incluir nos sons diegéticos: sons de objetos, pessoas a falar, passos, músicas que tocam na rádio ou programas na televisão ouvidos pelas personagens em cena; bem como paisagens sonoras constituídas por sons da natureza - água a correr, pássaros a chilrear, chuva a cair, etc. —, e/ou sons urbanos — carros a apitar, ruído de multidões, rodado no asfalto, etc.

Adicionalmente, o som diegético pode ser síncrono ou assíncrono. Sons diegéticos síncronos são gravados no decorrer das filmagens de cada plano. Sons diegéticos assíncronos são gravados e adicionados posteriormente, na pós-produção do som. É o caso, por exemplo, de paisagens sonoras. Tendencialmente, em cinema, os ambientes e paisagens sonoras são criados em pós-produção para melhor controlar o ambiente em que os sons são gravados e editados. Isto irá ajudar a tornar uma cena mais realista, sem que o espectador se aperceba que o som diegético que ouve não foi, de facto, gravado concomitantemente com a imagem.

## Som não diegético

Som não diegético diz respeito a tudo o que o espectador consegue ouvir, mas as personagens não. São sons que não fazem parte do mundo da história e da personagem, mas que são usados para complementar momentos da ação dramática e narrativa. São sonoridades subjetivas, como bandas sonoras, narrações em *off* ou efeitos sonoros especiais. Em relação à música, Souriau refere mesmo que a realidade cinematográfica “contém perpetuamente uma música que lhe confere, do ponto de vista da atmosfera, uma dimensão *sui generis*, e que perpetuamente o enriquece, o comenta, o corrige por vezes e até chega a dirigi-lo” (citado por Martin, 2005, p.154). Estes sons não diegéticos, incluindo a banda sonora, por não terem uma relação direta com o que é filmado em determinado plano ou cena, são tendencialmente adicionados na pós-produção.

No filme *Tabu* (2012) de Miguel Gomes, sobre a história e aventuras de Aurora (uma mulher idosa que morre em Lisboa) nos seus tempos de juventude em África, a importância do som não diegético é compreendida desde os primeiros segundos através da banda sonora e da voz *off* barroca e formal que é lida, sem que se perceba uma relação absolutamente direta entre esta e a imagem. O filme, marcado pela ausência de diálogos, é prova das dimensões que o som não diegético pode conferir a uma narrativa cinematográfica.



FIGS. 1-2

### Som meta-diegético

Sons meta-diegéticos dizem respeito também a sons subjetivos, mas que fazem parte do imaginário de uma personagem. São sons que quer essa personagem, quer o espectador, conseguem ouvir, sendo que os restantes intervenientes do universo fílmico ignoram.

Regra geral, estes sons são associados a estados alterados de consciência: alucinações, traumas, pesadelos, momentos oníricos, *flashbacks*, ou até mesmo momentos de loucura de uma personagem. Nesse sentido, amiudadas vezes são até sons diegéticos que ganham novos significados por serem ouvidos apenas por uma personagem e pelo espectador, bem como por podem ser exagerados ou distorcidos, supõe-se, pela mente da personagem. É o que acontece, por exemplo, na curta-metragem de animação *Estilhaços* (2016) de José Miguel Ribeiro, uma história contada sob as perspetivas de um pai e de um filho que lidam com os efeitos da guerra: um tendo-a vivido na pele, o outro por interposta pessoa pelas histórias lhe foram contadas e que ficaram impressas na sua memória.

Aos 01:34 minutos do filme, o filho tem um acidente de carro que o leva a ter um momento de descontrolo. Perante as vozes que se levantam contra a sua distração enquanto conduzia, o som vai-se modificando. De som diegético, passamos para

meta-diegético quando as vozes que se ouvem começam a ficar distorcidas pela mente do filho - as palavras perdem o sentido, o volume vai-se intensificando - até este perder o controlo e atacar o condutor do carro em quem bateu. É através dos sons meta-diegéticos que o espectador segue este crescendo interno de tensão da personagem até à sua rutura final.

FIG. 3



### NEM SEMPRE O SOM FOI CONSENSUAL...

No início dos *talkies* – nome que se deu no final dos anos 20 aos primeiros filmes feitos com som síncrono pela sua possibilidade de registrar e reproduzir diálogos e imagem em simultâneo – nem toda a gente os viu com bons olhos, particularmente os atores do cinema dito mudo. A verdade é que os *talkies* revolucionaram a forma de fazer filmes. Se no cinema mudo, os realizadores podiam dar direções aos atores durante a filmagem de cada plano, isso acabou com o advento dos *talkies*. Por outro lado, se havia atores com sotaques cerrados ou estrangeiros a interpretar heróis e *cowboys* americanos no cinema mudo, com os *talkies* tudo mudou. As vezes que se levantaram contra o cinema com som síncrono fizeram-no não só pelos novos constrangimentos de produção que surgiam, mas também por considerarem que o som vinha desvirtuar a arte cinematográfica. Charlie Chaplin, por exemplo, insurgiu-se contra os filmes sonoros e considerava os *talkies* como uma moda passageira. Nesse sentido, ao realizar *City Lights* (1931), o seu primeiro filme pós som síncrono, Chaplin foi pressionado a fazer um *talkie*. Contudo, perante a sua resistência a este tipo de filme, Chaplin realizou *City Lights* sem diálogos, apenas com música síncrona. Depois disso, em 1936, Chaplin viria a estrear *Modern Times*, que tinha como propósito ser o seu primeiro *talkie*. Porém, acabou por se tornar um híbrido com efeitos sonoros, música, e momentos breves de diálogo. Só em 1940, com *The Great Dictator*, Chaplin estreou o seu verdadeiro primeiro filme com som, que se tornou num sucesso.

### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *City Lights* (1931) de Charles Chaplin
- *Estilhaços* (2016) de José Miguel Ribeiro
- *Modern Times* (1936) de Charles Chaplin
- *Tabu* (2012) de Miguel Gomes
- *The Great Dictator* (1940) de Charles Chaplin

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Barbosa, A. (2000). *O Som em Ficção Cinematográfica: Análise de pressuposto na criação de componentes sonoras para obras Cinematográficas / Videográficas de Ficção*. Escola das Artes U.C.P.

[http://www.abarbosa.org/docs/som\\_para\\_ficcao.pdf](http://www.abarbosa.org/docs/som_para_ficcao.pdf)

- Marcel, M. (2005) [1955]. *A Linguagem Cinematográfica*. Trad. Lauro António, Maria Eduarda Colares. Dinalivro.

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS:

- Ver o início do filme *Tabu* (ou uma sequência de outro filme) sem som, olhando apenas para a imagem e interpretando, apenas com ela, o que se passa na narrativa. Depois, rever o mesmo excerto com som e analisar as diferenças.
- Ver um filme (ou um excerto de um filme) sem imagem e apenas com som. Interpretar o filme com base apenas no que se ouve. Depois, ver o filme com imagem e reinterpretar o filme à luz do que agora também se vê.
- Com a mesma sequência do filme *Tabu* (ou de outro filme), criar novos elementos sonoros que substituam o som atual (através de bancos de sons *online*) e refletir sobre como o som pode interferir na nossa leitura de uma obra cinematográfica e no ambiente criado.
- Escolher um excerto de um filme e procurar identificar os sons diegéticos, não diegéticos e meta-diegéticos. Analisar a sua relevância na narrativa.



**GÉN\_ROS  
CINEMATOGR\_FICOS**

**“Gênero” é uma palavra recorrente no nosso cotidiano, o que pode ocultar a complexidade de significados que a mesma comporta para a área do cinema. Derivado do latim *genus*, o termo, na sua globalidade, identifica categorias e/ou agrupamentos de objetos ou elementos com características comuns. Falar em gêneros cinematográficos, significa, pois, falar de categorias de filmes definidas por características que os mesmos partilham. Porém, é neste ponto que a compreensão do conceito se pode complexificar uma vez que “os gêneros fílmicos não têm [uma] precisão científica de classificação”, sendo “termos convenientes que se desenvolvem de maneira informal” (Bordwell & Thomson, 2013, p. 499).**

## GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS

Efetivamente, os géneros cinematográficos podem ser divididos por categorias pelos seus pontos em comum no que diz respeito ao enredo, ao estilo, à escrita, ao tema, ou à época em que são feitos, o que significa que a definição dos mesmos “sempre foi relativamente flutuante e variável” (Aumont & Marie, 2006, p. 142). Independentemente da dificuldade da sua definição, os géneros cinematográficos cumprem funções importantes na produção de um filme. No processo da criação e realização da obra, “permitem jogar com o repertório de elementos testados e intuídos que criam familiaridade nas expectativas do espectador” (Nogueira, 2010b, p. 7) e que ajudam a prever o impacto que um filme poderá ter. Na divulgação de uma obra cinematográfica, a classificação por géneros facilita a promoção dos filmes de uma forma simples e imediata. Para os espectadores, os géneros “fornece[m] uma maneira de encontrar um filme” (Bordwell & Thomson, 2013, p. 502) que desejam ver, bem como contribuem para uma interpretação da obra mais completa. Já para os críticos de cinema, “[a]s convenções de género são [...] uma espécie de pêndulo que regula o discurso crítico.” (Nogueira, 2010b, p. 8).

## CLASSIFICAÇÃO DE GÉNEROS

Quando nos referimos a géneros cinematográficos, podemos aludir, por exemplo, a categorias de filmes que dizem respeito ao tema, narrativa e estilo (como drama, *thriller*, romance, ação, comédia, ficção científica, *western*, *film noir*, entre muitos outros). Cada filme, pela forma como usa e/ou subverte os géneros, pode levar também à criação de novos géneros, por vezes híbridos, que se vão desenhando (a comédia romântica ou a comédia dramática, por exemplo). A conceção de géneros cinematográficos é sempre mutável e atualizada ao longo do tempo. Porém, pese embora os géneros cinematográficos mais comumente reconhecidos sejam os que se identificam a partir da temática, narrativa e estilo da obra (sendo apelidados de géneros clássicos e associados ao cinema de ficção), é possível também classificar os filmes pelo seu processo de rotação e criação. Nesse sentido, podemos entender a noção de género sob quatro outras abordagens criativas:

- Ficção
- Documentário
- Animação
- Experimental

## Ficção

Normalmente associados a universos narrativos, os filmes ficcionais constroem mundos que referenciam a realidade, mas não a representam como tal. A ficção apresenta a aparência do real (ou, pelo menos, de algumas das suas formas), mas simula personagens, espaços, situações e histórias. Neste tipo de obra cinematográfica, marcadamente imaginativa e em que tudo “é inventado como simulacro” (Aumont & Marie, 2006, p. 125), a produção é planeada com ínfimo detalhe para garantir que a *mise-en-scène*, a encenação final, é conseguida de acordo com as expectativas e decisões da Realização. O argumento, a pré-produção, a realização, a pós-produção, tudo se articula como uma máquina bem oleada para que a simulação de uma realidade (próxima ou distante da nossa) seja atingida com plausibilidade e verosimilhança.

## Documentário

O documentário trabalha a partir de materiais existentes na realidade (espaços, pessoas ou situações). Usa fragmentos do real, sem encenações ou simulacros, para construir o filme. Tendo em conta esta ligação mais direta ao real, o documentário é amiudadas vezes visto como um género “factualmente confiável” (Bordwell & Thomson, 2013, p. 533). Contudo, um filme, independentemente do género em que se insira, é sempre referente a um ponto de vista - o da Realização. Os documentários, mesmo registando o real, fazem-no sob o olhar de uma pessoa que realiza o filme, organizando e mostrando segmentos da realidade factual. Os espectadores são, pois, guiados pela Realização na receção desta interpretação de um real construído pelo processo de produção cinematográfica.

## Animação

Se o entendimento da ficção e do documentário como géneros cinematográficos depende de aproximações diferentes ao tratamento da realidade (metafórico e referencial no primeiro caso, fidedigno e direto no segundo), a consideração da animação como género diferencia-se sobretudo pelo processo de trabalho. O cinema de animação pode ser ficcional ou documental, unindo-se assim a qualquer um dos géneros previamente referidos. À imagem da ficção, a animação permite ser narrativa e encenar o real, mas permite também, tal como o documentário, representar elementos diretamente importados da realidade. Além disso, são também múltiplas as abordagens que permite a partir do cinema experimental (analisado em baixo), pelo que tende a ser um campo de trabalho cinematográfico extremamente fértil e versátil. Uma das grandes vantagens da animação é o facto de não haver a obrigatoriedade de uma preocupação de simulacro fidedigno do real, sendo um tipo de filme que se presta “a conviver com uma certa impressão de irrealidade [...] e a suspender, manipular, subverter ou desafiar as leis e convenções do mundo como o conhecemos: as leis da física, as normas culturais, as premissas éticas, etc.” (Nogueira, 2010b, p. 59).

Por exemplo, na curta-metragem de animação *História Trágica com Final Feliz* (2005) de Regina Pessoa, sobre uma menina que, mesmo não querendo e sofrendo com isso, é “diferente” das outras pessoas que a não compreendem e levam ao seu isolamento, não é a impressão da realidade que tenta ser conseguida, mas antes a impressão de que tudo é possível, de que podemos subverter as leis do mundo, assumir e aceitar as nossas diferenças, e até voar.

FIG. 1



## Experimental

“Intencionalmente inconformista”, o cinema experimental diz respeito a filmes “que desafiam as noções ortodoxas do que um filme pode mostrar e como pode mostrar” (Bordwell & Thomson, 2013, p. 556). Ainda que seja um gênero mais complexo de definir, identifica-se como aquele que: “não é realizado no sistema industrial; não é distribuído nos circuitos comerciais [...]; não visa à distração, nem, necessariamente, à rentabilidade; é majoritariamente não-narrativo; trabalha questionando, desconstruindo ou evitando a figuração” (Aumont & Marie, 2006, p. 111). Estas especificidades do cinema experimental, a sua quase “clandestinidade” em relação ao cinema dito tradicional (cf. Nogueira, 2010, p. 116), levam a que o mesmo tenha condições de produção específicas, sendo um gênero que pretende explorar e expandir processos e técnicas de produção e criação cinematográficas. Menos focado na narrativa e mais em conceitos ou temas, a experimentação visual e sonora são a base de trabalho do cinema experimental que procura, mais do que ganhar um sentido “explicável”, estimular os sentidos e emoções de quem o vê.

## A ESCRITA DO DOCUMENTÁRIO

Em termos de produção, e uma vez que se trata de um género que assenta no real, o tipo de planeamento e escrita a completar para realizar um documentário é distinto do da ficção. Dado que a realidade vai fornecer material de trabalho para o documentário, não é possível partir para a rodagem com um argumento pré-definido e com tudo pré-preparado. Para a rodagem de um documentário prepara-se um tratamento, um documento baseado em pesquisa que estabelece detalhadamente qual a ideia principal da obra cinematográfica (o tema), a estrutura narrativa e progressão de eventos a filmar. Na própria rodagem, a Realização e Produção vão descobrindo novos elementos narrativos e dramáticos a incluir na obra. O documentário é um filme que se vai construindo neste processo de descoberta controlada, sempre partindo de uma pesquisa prévia. O argumento do documentário, que define a estrutura narrativa e arco dramático final, será escrito apenas na pós-produção, depois de captadas todas as imagens, e depois de ser possível ver já o filme como um todo.

### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *Cartas a uma Ditadura* (2006) de Inês de Medeiros
- *História Trágica com Final Feliz* (2005) de Regina Pessoa
- *Un Chien Andalou* (1929) de Luis Buñuel

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Bordwell, D. & Thompson, K. (2013) [2009]. *A Arte do Cinema: Uma Introdução*. Trad. Roberta Gregoli. Editora Unicamp.
- Nogueira, L. (2010b). *Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos*. Livros LabCom. [http://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual\\_II\\_generos\\_cinematograficos.pdf](http://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf)

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

- Ver a curta-metragem de animação *História Trágica com Final Feliz* e refletir sobre as liberdades que tomou por ser uma animação. Tentar, em aula, repensar no filme como se este fosse em imagem real: o que teria de mudar? Como? E como seria a rodagem do filme?
- Ver a curta-metragem *Un Chien Andalou* e refletir sobre que sensações cria este filme. Analisar o tema e os elementos narrativos, bem como convenções cinematográficas que terão sido quebradas.
- Filmar um plano ou conjuntos de planos com base na observação documental da realidade da escola (sala de aula, bar, sala dos professores, etc.). Visionar e discutir os resultados, pedindo aos estudantes para justificar as escolhas feitas.



**PRÁTICA DO CINEMA**



**ARGUMENT\_**

O argumento é o primeiro elemento a ser desenvolvido na produção de um filme narrativo. Documento escrito que constitui a “primeira forma de um filme” (Carrière & Bonitzer, 2016, p. 16), é um guia indispensável para toda equipa (Produção, Realização, Direção de Fotografia, Direção de Som, Direção de Arte, Intérpretes, etc.) uma vez que estipula não só a história (narrativa) a ser contada, mas também a forma como esta será apresentada na sua concretização audiovisual.

Desta feita, a escrita de um argumento procura ilustrar em palavras “imagens, enquadramentos, sons particulares, alianças de sons, movimentos de aparelhos, e uma abordagem tão rigorosa, tão viva quanto possível, desse fenómeno imensamente misterioso que é o desempenho dos atores.” (Carrière & Bonitzer, 2016, p. 30). O argumento não é uma obra literária, mas antes um documento técnico sobre o qual será construído o filme.

## **ETAPAS DA ESCRITA DE UM ARGUMENTO**

Pese embora existam convenções estabelecidas quanto a formas de desenvolver o argumento (quer a nível de processo criativo, quer a nível de estrutura dramática), não há fórmulas universais que garantam o sucesso. Há, isso sim, métodos para elaborar e organizar o raciocínio e que poderão ajudar a construir a narrativa audiovisual.

## O tema

Segundo Sidney Lumet, a primeira grande decisão a tomar ao começar um filme é sobre o que trata o filme. “Qual o tema do filme, a espinha dorsal, a abrangência?” (Lumet, 1998, p. 17). É importante que este seja um dos primeiros elementos a ser ponderado não só porque pode ajudar quem escreve a perceber melhor sobre o que quer “falar”, que assuntos quer explorar (de acordo com personagens, dinâmicas narrativas e sequências dramáticas), mas também porque “a análise temática é a mais generalizada das abordagens ao filme.” (Aumont & Marie, 2004, p. 117). O tema é, pois, “a coluna vertebral, ideológica ou factual da obra; ele assegura a sua coerência.” (Aumont & Marie, 2006, p. 286).

Na curta-metragem *Rafa* (2012) de João Salaviza, por exemplo, em que seguimos um rapaz de 13 anos a tentar descobrir o paradeiro da mãe, podíamos dizer que os temas presentes na narrativa são a ilusão da liberdade, a necessidade de crescer antes do tempo, ou a relação entre os indivíduos e as instituições.

FIG. 1



## **As personagens**

O cinema é feito de pessoas para pessoas. É feito de histórias humanas. Por isso mesmo, descobrir quem serão as personagens que irão dar forma ao arco dramático que será desenhado é fundamental para criar identificação entre o espectador e o filme. Nesse sentido, um argumentista deve considerar a aparência externa de cada personagem, o que inclui traços físicos - como cor de olhos, cor de cabelo, cor da pele, altura, etc. -, bem como acessórios e guarda-roupa - óculos, bengala, roupa específica e tudo o que ajude a melhor identificar a personagem. A impressão dominante vai contribuir para que quem lê o argumento consiga imediatamente criar uma imagem nítida sobre cada personagem.

Adicionalmente, é necessário contemplar também a personalidade da personagem, a sua atitude dominante, definindo, através disso, de que forma a personagem se relaciona com outras pessoas na trama e com as situações dramáticas com as quais será confrontada.

Em *Nuovo Cinema Paradiso* (1988) de Giuseppe Tornatore, um filme contado em *flashback* sobre Salvatore – um realizador que se apaixona pelo cinema em criança criando uma amizade próxima com o projecionista da sua pequena vila –, a impressão e atitude dominantes do protagonista complementam-se, construindo a criança vivaz, curiosa e apaixonante que queremos acompanhar e ver crescer ao longo da narrativa.

A construção das personagens vai ajudar, pois, a que um(a) argumentista consiga começar a compreender melhor as possibilidades narrativas que a história que quer contar poderá ter.

FIG. 2



## A sinopse

Já em 1956, Ernesto de Sousa, provavelmente o primeiro teórico a escrever sobre argumento em Portugal, identificava a sinopse como o resumo do argumento original, “esboço das linhas de força do assunto, ação e situações principais” (p. 43). Muitos anos mais tarde, esta definição mantém-se. A sinopse resume a trama do início ao fim, permitindo ao ou à argumentista testar as sequências dramáticas e como estas se articulam.

### ***Step-outline***

O *step-outline*, ou escaleta em português do Brasil, é um documento que funciona como esqueleto do arco dramático do argumento. Ponto por ponto, passo por passo, cena por cena, a estrutura narrativa é aqui desenhada, tendo como base os momentos mais relevantes do Ato I, Ato II e Ato III (conceitos aproveitados de Aristóteles).

No fundo, o mais importante é que, ao pensar na progressão dramática, se considere:

- um primeiro momento (Ato I) de exposição, “definição do ambiente onde vão evolucionar as personagens, das características principais dessas personagens, enfim, da situação (dramática) em que se encontram.” (Sousa, 1956, p. 36);
- um segundo momento (Ato II) de desenvolvimento, em que o ritmo dramático aumenta e as personagens são confrontadas com situações que as fazem avançar na narrativa;
- um terceiro momento (Ato III) de resolução, não necessariamente satisfatória, para a personagem.

O *step-outline* vai identificar resumidamente, e seccionado por momentos/cenas, a estrutura dramática que é desenvolvida nestes três atos de ação.

## O argumento

A escrita de um argumento é muito distinta da escrita de uma obra literária, por exemplo. “O argumentista é [...] muito mais um cineasta do que um escritor.” (Carrière & Bonitzer, 2016, p. 16). Assim, escrever um guião tem exigências específicas que devem ser atendidas:

1. Um guião é segmentado por cenas — unidades de tempo e espaço (cf. Aumont & Marie, 2006, p. 45).
2. A *slugline* (sem tradução direta para português) introduz cada cena indicando o espaço em que a mesma se desenvolve — INT. (no interior) ou EXT. (no exterior) e local específico da ação —, bem como o tempo físico - Dia ou Noite.
3. Ao conjunto de cenas que agregam um significado comum, se interligam ou se complementam e que, por isso, constituem um bloco do filme, denominamos de sequência (sendo que o conjunto de sequências irá formar o filme).
4. A escrita do argumento é sempre feita no presente do indicativo, escrita para ser vista e ouvida.

Dado comportar um tipo de escrita, e de linguagem, tão particular, há softwares que ajudam a completar esta tarefa. Porém, o uso da palavra escrita como elemento audiovisual, bem como o desenvolvimento de uma escrita mais técnica e menos literária, implicará prática e a desconstrução de paradigmas de escrita literária.

### APRENDER A ESCREVER PARA SER VISTO E OUVIDO...

Quando escrevemos um argumento temos de saber que estamos a escrever para ser visto e ouvido, não apenas lido. Isso significa que temos de reaprender a escrever porque, contrariamente à literatura, em argumento não vemos o que as personagens sentem ou pensam, mas apenas o que fazem. O que significa isto, então, ao nível da escrita? Imaginemos que queremos escrever a seguinte sequência em formato de argumento:

À noite, sozinha na sua sala, Clara está sentada em frente à televisão a ver o filme romântico “*Before Sunset*”. Notre Dame aparece em cena e Clara não consegue não se recordar com saudade do tempo que passou em Paris com o seu então namorado, Mário. Mas isso foi antes de tudo terminar, pensa. Antes de Mário e Clara se separarem e de ela passar a ficar todos os dias em casa, sozinha, a lembrar o passado que nunca mais vai voltar.

Ao lermos as palavras acima temos algumas referências nada visuais à história: a tristeza, a saudade, a solidão, a recordação, entre muitas outras questões literárias que estamos habituados a usar na escrita de um texto. Então, num argumento, como escreveríamos esta sequência de forma audiovisual? Vamos ver a diferença.

INT. SALA DE CLARA - NOITE

A sala está às escuras a não ser pela televisão acesa onde passa o filme *Before Sunset* (2004) de Richard Linklater. Sentada no sofá em frente à televisão está CLARA com o comando na mão a olhar intensamente para as imagens que passam no ecrã.

CLARA POV:

JESSE e CELINE, os protagonistas do filme, fazem uma viagem de barco pelo rio Sena passando pelo Notre Dame.

FLASHBACK

EXT. NOTRE DAME - DIA

A luz de Paris irradia na catedral do Notre Dame. CLARA e MÁRIO tiram uma selfie em frente à catedral e riem.

CLARA

E agora? Um passeio pelo Sena?

MÁRIO

Nah! Isso é para turistas.

CLARA

Nós somos turistas!

MÁRIO

Somos mochileiros! Há uma diferença.

Mário abraça Clara e ela sorri. Pegam nas suas MOCHILAS pousadas no chão para a selfie e começam a caminhar de braço dado.

FIM DO FLASHBACK

INT. SALA DE CLARA - DIA

Clara olha em frente, mas já não vê o filme. Tem lágrimas nos olhos. Levanta-se do sofá para procurar um lenço. Abre a gaveta da mesinha de apoio da sala e dá-lhe duas voltas até encontrar um pacote de lenços e uma POLAROID.

INSERT: Vemos na Polaroid Clara e Mário abraçados naquele mesmo sofá.

Clara reage com violência. Torna a colocar a fotografia na gaveta, bem lá no fundo, e fecha a gaveta com força. Senta-se de novo no sofá e desliga o filme. Fica sentada, sozinha, com os lenços de papel em riste em frente à televisão desligada.

FIM

FIG. 3

### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *Before Sunset* (2004) de Richard Linklater
- *Nuovo Cinema Paradiso* (1988) de Giuseppe Tornatore
- *Rafa* (2012) de João Salaviza

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Carrière, J.C. & Bonitzer, P. (2016) [1990]. *O Exercício do Argumento*. Trad. João Carlos Alvim. Edições Texto & Grafia.
- Nogueira, L. (2010a). *Manual de Cinema I: Laboratório de Guionismo*. LabCom Livros. <http://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manuais-cinema-I-2010.pdf>
- Pereira, A. (2017). Construir o guião: um castelo de areia que resiste ao vento. Em P. Alves & F.G. García (eds.), *Ofícios del Cine. Manual para práticas cinematográficas*. (pp. 53-84). Icono 14 editorial. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/29929/1/Oficios%20del%20Cine%20%282017%29.pdf>
- Sousa, E. (1956). *O Argumento Cinematográfico: Como se Escreve um Filme*. Sequência.

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

- Ver a curta-metragem *Rafa* (ou outra) e identificar o tema, refletindo sobre as escolhas dramáticas feitas para lhe dar forma.
- Descrever as personagens e escrever a sinopse da curta-metragem *Rafa*.
- Identificar as duas primeiras sequências narrativas do filme *Nuovo Cinema Paradiso* (ou outro). Desenvolver o *step-outline* e o argumento relativo às mesmas, podendo utilizar um dos *softwares* sugeridos no capítulo “Ferramentas Práticas”.
- Escrever, com os estudantes, um argumento para curta-metragem, de uma a duas páginas, com a ajuda de um dos *softwares* sugeridos no capítulo “Ferramentas Práticas”.



**PRÉ-PR\_DUÇÃO**

Um filme narrativo nasce com uma ideia que é transformada em argumento. Contudo, para que essa ideia ganhe a forma de uma obra cinematográfica, há três fases de trabalho que devem ser cumpridas:

1. A Pré-Produção, ou seja, a preparação de todos os materiais e de todas as atividades que têm de ser atendidas antes da rodagem;
2. A Produção (ou rodagem), “a fase de execução do filme, chamada de filmagem” (Rodrigues, 2002, p. 47);
3. A Pós-Produção, que inclui a montagem, edição, colorização e sonorização do filme, bem como a distribuição — exibição do filme em cinemas, cadeias televisivas, festivais e outros tipos de plataformas.

Estas fases de trabalho estão interligadas e são interdependentes, sendo o departamento de Produção aquele que procurará garantir que o conteúdo cinematográfico imaginado no argumento consiga transformar-se em objeto fílmico. O grau de dificuldade e de complexidade inerente a cada produção (e resultante do argumento escrito) irá determinar quantas pessoas terão de se ocupar das tarefas enunciadas.

## CARGOS DE PRODUÇÃO

Há diversos cargos associados à Produção de um filme que garantirão o seu sucesso. O/a Produtor(a) será a pessoa responsável por gerir toda a equipa de Produção e quem “produz os meios para a realização de um filme” (Rodrigues, 2002, p. 77). Uma vez que esta figura tem uma visão global do filme (desde o argumento até às necessidades para a sua concretização), quem ocupa este cargo está responsável por tomar importantes decisões logísticas: escolha de equipa, supervisão do *casting*, calendarização da rodagem, ou a gestão do orçamento, entre muitos outros aspetos.

Dado que, por vezes, os produtores e/ou produtoras trabalham em mais do que um projeto cinematográfico, é comum que deleguem parte das suas funções e responsabilidades no/a Diretor(a) de Produção, que fica então incumbido/a de guiar as fases de produção e de gerir logisticamente os trabalhos a serem completados, sob a supervisão do/a produtor(a).

A Direção de Produção, por sua vez, pode delegar na Coordenação de Produção a supervisão de tarefas que estejam previstas para o planeamento e rodagem do filme.

Adicionalmente, os/as Assistentes de Produção são orientados/as pela Coordenação de Produção para cumprir as tarefas que foram previamente identificadas, quer pelo/a Produtor(a), quer pela Direção de Produção.

O número de Assistentes de Produção de que um projeto poderá necessitar irá depender, como referido, da dimensão do projeto e da sua complexidade.

### **DO ARGUMENTO À PRÉ-PRODUÇÃO**

O argumento é a base de trabalho da produção e da pré-produção (planificação da rodagem), já que é neste documento escrito que podemos encontrar toda a informação necessária para programar as filmagens: espaços, personagens, adereços, guarda-roupa, efeitos especiais, etc. “Na prática quotidiana da produção, uma planificação é um instrumento de trabalho. É o último estágio do argumento, aquele que comporta todas as indicações técnicas que o realizador julga necessário pôr no papel, é o que permite aos seus colaboradores seguirem o trabalho dele no plano técnico, e prepararem o deles em função do seu.” (Burch, 1973, p. 11). A pré-produção é constituída por várias etapas e processos, que analisamos de seguida.

## Levantamento do Guião

A primeira etapa de pré-produção a completar consiste no levantamento do guião — *script breakdown* no seu original em inglês (Fig. 1). Como o nome indica, este processo passa por desconstruir o argumento nos seus elementos mais simples: personagens, guarda-roupa, adereços, cenografia, entre outros. Estes elementos são assinalados no argumento para identificar todas as necessidades da rodagem. Para facilitar a posterior leitura, normalmente utiliza-se um código de cores para cada um deles: por exemplo, azul para adereços, roxo para cenografia, amarelo para personagens, etc.

### 1. INT. CARRO - TARDE

ANA (30 anos) está dentro do carro, parado no estacionamento do ginásio. O seu cabelo está ainda molhado. Ana tira o telemóvel da carteira, procura um contacto e estabelece uma chamada. Espera que do outro lado atendam. Ninguém atende. Ana desliga e fica quieta, de olhar perdido na direção do telemóvel.

### 2. INT. QUARTO DE ANA - FIM DE TARDE

Vemos uma cama de casal. Ao fundo, Ana está sentada numa secretária, junto a uma janela, com um computador portátil à sua frente. Ana escreve no computador: o texto é longo. Ana para, hesita e volta a digitar.

INSERT: vemos no monitor do computador que se trata de um email. Clica na caixa do endereço destinatário, escreve "João Rod...", mas não digita mais. Hesita. De seguida, apaga o rascunho do email, levanta-se e sai do quarto.

### 3. INT. QUARTO DE ANA - NOITE

A luz do candeeiro na mesinha de cabeceira é ligada. Ana acorda surpreendida, do lado direito da cama (o lado esquerdo está vazio e arrumado). Ana leva as duas mãos à barriga e sorri. Espera. Sorri novamente, está visivelmente excitada. Olha para o lado vazio da cama e o sorriso desvanece pouco a pouco.

### 4. INT. SALA DO APARTAMENTO - NOITE

Ana entra na sala e senta-se no sofá. Espera. Pega no telefone, procura um contacto e faz uma chamada. Coloca a chamada em altavoz e pousa o telemóvel na mesinha de centro em frente ao sofá. Só vemos Ana do nariz para baixo e a parte inferior do telefone.

INSERT: Vemos no ecrã uma chamada em ligação para "JOÃO". Ouvimos o SOM DA CHAMADA A TOCAR. Ninguém atende. Uma lágrima cai no ecrã do telemóvel. Depois outra. E depois outra. Momento de pausa. Não cai mais nenhuma lágrima.

FIG. 1

### Folhas de *Découpage*

Como referimos, a utilização do código de cores facilita o trabalho da Produção e de toda a equipa já que faz com que a consulta do argumento se torne mais imediata quando se pretende encontrar um elemento específico. Por outro lado, contribui ainda para que a transposição da informação assinalada para fichas ou folhas de *découpage* se torne, igualmente, mais simples e mais rápida. As folhas de *découpage* são, pois, desenvolvidas com todos os elementos necessários para filmar cada cena. Os elementos, identificados por categoria usando o mesmo código de cores utilizado no levantamento do guião, são reorganizados nestas fichas (Fig. 2), garantindo que nenhum elemento crucial para a rodagem de uma cena seja esquecido ou ignorado. Além dos elementos identificados no argumento, podemos acrescentar outros que sabemos serem necessários para a rodagem de cada cena, completando assim ainda mais cada folha de *découpage*.

**FOLHA DE DÉCOUPAGE** (exemplo)

---

<b>Produtora</b> INSERT Filmes	<b>Título do filme</b> "Ana"	<b>Versão</b> 01.09.2022	<b>Página argumento</b> p. 1
-----------------------------------	---------------------------------	-----------------------------	---------------------------------

---

<b>Cena</b> 1	<b>Espaço</b> INT. CARRO	<b>Efeito</b> DIA
------------------	-----------------------------	----------------------

---

**Descrição:** No carro, Ana tenta fazer uma chamada, mas ninguém atende.

<b>ELENCO</b> ANA (30 anos)	<b>GUARDA-ROUPA</b> Calças de fato de treino Camisola desportiva	<b>CENOGRAFIA</b> Carro (limpo e arrumado)
<b>SOM</b> Chamada de telemóvel (toque sem atender)	<b>MAQUILHAGEM / CABELOS</b> ANA: Cabelo molhado	<b>ADEREÇOS</b> Telemóvel de Ana Carteira de Ana
<b>EFEITOS ESPECIAIS</b>	<b>NOTAS DE PRODUÇÃO</b>	

FIG. 2

## Orçamento

Para assegurar os elementos necessários à produção, é também na fase de Pré-Produção que o orçamento é elaborado (Fig. 3). Uma vez que o levantamento do guião permite à equipa de produção identificar as necessidades de rodagem, esta pode passar então a definir os gastos que prevê para o filme no que diz respeito a honorários da equipa, viagens, estadias, transportes, alimentação, cenografia, adereços, guarda-roupa ou equipamento técnico, entre outros aspetos.

**ORÇAMENTO**  
 Título Renda (RendC)  
 Realizador (RealC)  
 Produto (ProdRend) (RendC / RealC)

Agrupamento				
Rubrica	Previsão (P)	Realizado (R)	Desvio (D) (P-R)	Observações
	Valor	Valor	Valor	
<b>1. DIREITOS AUTORAIS</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	
1.1	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
1.2	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
1.3	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
1.4	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
1.5	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
<b>2. HONORÁRIOS DO PRODUTOR</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	
<b>3. HONORÁRIOS DO REALIZADOR</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	
<b>4. INTERMEDIÁRIOS (PAIS)</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	
4.1	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
4.2	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
<b>Total grupo</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	

Sub-grupos				
Rubrica	Previsão (P)	Realizado (R)	Desvio (D) (P-R)	Observações
	Valor	Valor	Valor	
<b>5. EQUIPA TÉCNICA</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	
<b>5.1. Produtor</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	
5.1.1	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.1.2	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.1.3	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.1.4	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.1.5	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
<b>5.2. Produção</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	
5.2.1	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.2.2	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.2.3	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.2.4	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.2.5	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.2.6	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.2.7	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.2.8	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.2.9	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.2.10	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
<b>5.3. Realização</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	
5.3.1	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.3.2	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.3.3	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.3.4	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.3.5	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.3.6	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.3.7	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
<b>5.4. Imagem</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	
5.4.1	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.4.2	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.4.3	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.4.4	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.4.5	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.4.6	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.4.7	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.4.8	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
<b>5.5. Som</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	<b>0,00 €</b>	
5.5.1	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.5.2	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.5.3	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.5.4	0,00 €	0,00 €	0,00 €	
5.5.5	0,00 €	0,00 €	0,00 €	

FIG. 3

## Mapa de Rodagem

Igualmente importante na fase de pré-produção é a elaboração do mapa de rodagem (Fig. 4). Definida a equipa e identificados os elementos-base nas folhas de *découpage*, o mapa de rodagem vai, como o nome indica, ajudar a criar um cronograma de trabalho. Nele preveem-se os dias e horários em que cada cena e cada plano do filme serão filmados, bem como os atores/atrizes, equipa, espaços/*décors*, adereços e efeitos especiais necessários por cada plano ou cena.

Adicionalmente, uma vez que os filmes não são gravados pela ordem de eventos descrita no argumento, ou seja, “nem o realizador nem o actor podem trabalhar de acordo com a ordem cronológica dos planos que irão constituir o filme” (Pudovkin, 1961, p.42), a equipa de produção pode aproveitar deslocações a *décors* específicos, ou a presença de um determinado ator ou atriz num dado dia, para otimizar tempos de rodagem. Desta feita, garante-se que recursos de tempo, pessoal e material são aproveitados da melhor forma.

Mapa 1.1.		DIA DE RODAGEM						DIA DE RODAGEM					
02.09.2022		Setembro						Setembro					
02.09.2022		22						23					
02.09.2022		22						23					
HORÁRIO (previsão)		17:00 - 18:00	18:00 - 20:00	20:00 - 21:00	21:00 - 22:00	22:00 - 01:00	01:00 - 01:30	17:00 - 18:00	18:00 - 17:30	17:30 - 18:00	18:00 - 17:30	17:30 - 18:00	
"ANA"	LOCAL	MONTAGEM DO SET	Casa no Porto	Preca para jantar	Casa no Porto	Casa no Porto	DESMONTAGEM DO SET	MONTAGEM DO SET	Estabelecimento supermercado Mazonhas	DESMONTAGEM DO SET			
	DECOR		Quarto de Ana		Quarto de Ana	Sala de Ana			Cena (Intercâmbio)				
Realizado por João Silva	INT/EXT		INT		INT	INT			EXT/INT				
	DIANOITE		FIM DE TARDE		NOITE	NOITE			DIA				
Produção por INSERT Filmes	CENA / PLANO		2.1 2.2 2.3 2.4 2.5		3.2 3.1 3.3 3.4 3.5 3.4	4.1 4.2 4.3			1.1 1.2 1.3				
	ACTOR / ACTRIZ	Nº	PERSONAGEM										
	Beatriz Marques	1	Ana		1	1	1		1				
FIGURAÇÃO													
2 pessoas a passar ao fundo									2				
DECO / ADEQUAÇÃO													
	Telamovel Ana		TA			TA			TA				
	Cadeira		CA						CA				
	Cano		C						C				
	Computador Portátil		CP										
EFEITOS ESPECIAIS													
	Barriga		B		B	B							
	Lágrimas		L			L							

FIG. 4

## A PRÉ-PRODUÇÃO E OS OUTROS DEPARTAMENTOS NA REALIZAÇÃO DE UM FILME

Pese embora a equipa de Produção seja a principal responsável pela planificação e preparação da rodagem, o cinema é uma arte colaborativa. Isto significa que também a fase de pré-produção implica a colaboração dos diversos departamentos, tais como Direção de Arte, Direção de Fotografia, Direção de Som e Realização. Só isso irá garantir que toda a equipa está a criar a mesma visão do filme que será depois completada.

No caso da Realização, por exemplo, a elaboração de uma lista de planos, de um storyboard e de um guião técnico será crucial para que a Produção consiga melhor planear os elementos de que precisa, bem como melhor alocar os recursos necessários.

### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *Arena* (2009) de João Salaviza
- *Os Maias: Cenas da Vida Romântica* (2014) de João Botelho

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Alves, P. (2017). “If you fail to prepare, prepare to fail”: a produção fílmica. Em P. Alves & F.G. García (eds.), *Ofícios del cine. Manual para práticas cinematográficas*. (pp. 105-140). Icono 14 editorial. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/29929/1/Oficios%20del%20Cine%20%282017%29.pdf>
- Burch, N. (1973). *Praxis do Cinema*. Editorial Estampa.
- Rodrigues, C. (2002). *O Cinema e a Produção*. Lamparina.

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

- Em aula, ver a curta-metragem *Arena* e analisar, com os estudantes, os elementos que foram necessários para o realizar: quantos atores, adereços, espaços (locações). Fazer o mesmo exercício para o filme (ou um excerto do filme) *Os Maias - Cenas da Vida Romântica* e discutir as diferenças.
- Fazer o processo inverso de pré-produção e desenvolver fichas de *découpage* para o filme *Arena*.



**REALIZAÇ\_O**

Sidney Lumet, realizador de *12 Angry Men* (1957) e muitos outros filmes, apelidava o seu ofício como “o melhor trabalho do mundo” (1998, p. 11). Já David Zucker, também ele realizador de filmes como *Airplane!* (1980), refere que realizar “é basicamente solucionar problemas” (citado por Bordwell, 2008, p. 71). Realizar é, na verdade, um trabalho que implica estar encarregue da concretização narrativa, estética e sonora da obra cinematográfica final. Realizar é ser “responsável por uma comunidade” da qual o realizador ou realizadora precisa “desesperadamente e que também precisa muito” (Lumet, 1998, p. 23) do realizador ou realizadora.

O processo de realização de um filme nunca é solitário, sendo sempre acompanhado de toda uma equipa — a comunidade referida por Lumet — que garante que a visão pretendida pela Realização consegue materializar-se. Ainda assim, é sempre à Realização que cabe configurar a interpretação visual e sonora do objeto fílmico final, o que implica o ónus de ter de tomar decisões difíceis.

## DO ARGUMENTO À REALIZAÇÃO

A realização de um filme exige, antes de mais, um “aprofundado e detalhado estudo preliminar do argumento, que permita ao realizador a prefiguração visual, nos seus mínimos pormenores, de todo o resultado. [...] Só por meio desse trabalho preparatório é que o realizador pode criar o estilo, a unidade que condiciona o valor de toda a obra de arte” (Pudovkin, 1961, pp. 42-43). O/a realizador/a pode filmar um argumento escrito por outra pessoa (argumentista) ou optar por escrever o seu próprio filme. Na Europa, por exemplo, e nomeadamente em Portugal, o/a realizador/a é visto como autor/a, ou seja, a pessoa que controla todo o processo de escrita e realização do filme, algo que inclusive deu origem ao conceito de “cinema de autor” (cf. Astruc, 1948 e Truffaut, 2005). Contudo, independentemente de o/a realizador(a) ter escrito o filme a realizar ou não, este processo preparatório terá sempre de ocorrer dado que, como refere Pudovkin — realizador de *Mat*, de 1926 (Fig. 1) —, será o que contribuirá para que um trabalho tão multidisciplinar, como é o da realização, seja bem-sucedido.



FIG. 1

Deste ofício multidisciplinar, fazem parte tarefas como:

- Direção de atores;
- Seleção dos cenários;
- Definição da estética visual e sonora do filme;
- Definição dos enquadramentos e movimentos de câmara;
- Escolha de figurinos e caracterização dos atores;
- Supervisão de todos os preparativos relativos à produção.

Ou seja, à Realização compete garantir que todo o planeamento da *mise-en-scène* é cumprido. Como referimos previamente, *mise-en-scène* é um termo que vem do francês e que significa colocar ou pôr em cena. Originalmente usado no teatro, é um conceito que foi aproveitado pelo cinema para descrever o controlo que um realizador tem sobre o quadro e sobre o que será filmado, ou seja, sobre o “cenário, iluminação, figurino e comportamento das personagens. No controle da *mise-en-scène*, [a realização] encena o evento para a câmara.” (Bordwell, 2008, p. 205).

## PRÉ-PRODUÇÃO

Este trabalho de encenar para a câmara, de preparação da *mise-en-scène*, pressupõe que o trabalho da realização comece antes da própria rodagem do filme, na fase da pré-produção. É neste momento que a planificação das filmagens e de todos os elementos inerentes à *mise-en-scène* são preparados, desenvolvendo-se documentos como a shotlist (lista de planos), o guião técnico (como o nome indica, guião com especificidades técnicas de produção) ou o storyboard (uma representação gráfica do filme, plano por plano, que oferece um esboço de como a obra cinematográfica virá a ser visualmente). Para a Realização, a fase da pré-produção é então a altura de fazer a “descrição de cada plano do filme, em que se faz a menção de todos os elementos e processos técnicos a utilizar para a obtenção do efeito desejado.” (Pudovkin, 1961, p. 43).

## PRODUÇÃO

Na fase da produção ou rodagem, com os documentos previamente enunciados, a Realização vai orientar a Direção de Fotografia, a Direção de Arte, a Direção de Som, os intérpretes e a restante equipa, prestando atenção ao enquadramento, estética visual e sonora de cada plano, bem como a performance dos atores, como são enquadrados no plano, sua expressão dramática, como dizem os seus diálogos e como se movimentam no quadro. No filme *12 Angry Men* (1957) de Sidney Lumet, por exemplo — filme sobre o julgamento de um homicídio por parte de um júri de 12 homens que se vê obrigado, perante o ceticismo de um deles, a considerar as provas com precisão antes de chegar a um veredito —, vemos esse cuidado do realizador em harmonizar e dirigir todos estes elementos (Fig. 2), nomeadamente os 12 atores dentro de uma sala e as dinâmicas quer dos intérpretes quer da câmara. Tendo em conta a forma como todos estes elementos se articulam, a Realização vai ainda decidir quantas vezes será um mesmo plano filmado, ou seja, quantas vezes será necessário repetir um *take*. Um *take* diz respeito ao registo ininterrupto de cada plano, sendo que poderá ser necessário repetir esse registo caso não se consiga cumprir com os objetivos estabelecidos para aquele momento da cena (seja pela interpretação dos protagonistas, pela operação de câmara, pelo som, ou por outros motivos).

FIG. 2



## PÓS-PRODUÇÃO

Terminada a rodagem, e na fase de pós-produção, a Realização vai também orientar o processo de montagem para a construção da narrativa final do filme. Serão decididos que *takes* de cada plano devem ser usados e em que ordem devem ser organizados, para melhor potenciar a estrutura dramática da obra. Nesta fase do processo cinematográfico, a Realização trabalhará também com a Direção de Som para criar o desenho sonoro do filme, que combina sons diegéticos (diálogos, sons e ruídos de cena, por exemplo), não diegéticos (como banda sonora e narração) e/ou meta-diegéticos (sons subjetivos), misturando e nivelando os elementos sonoros de acordo com as intenções do/a realizador(a).

### A PROVA FINAL: A EXIBIÇÃO

Um filme nunca está realmente terminado até ser exibido. É este o momento pelo qual a Realização espera: quando a sua obra vê a luz do dia e quando os espectadores poderão assistir ao seu trabalho. Há duas formas pelas quais a exibição de um filme pode ser feita: exibição comercial e exibição não comercial. A exibição comercial diz respeito à mostra dos filmes em salas de cinema, televisões ou plataformas de *streaming*, tendo como principal objetivo o retorno financeiro sobre o montante investido na obra cinematográfica.

Já a exibição não comercial diz respeito à exibição alternativa que é feita dos filmes em festivais de cinema nacionais e internacionais, mostras de cinema, cineclubes, etc. Neste caso, o maior objetivo será mostrar a obra cinematográfica a públicos diversos, procurando criar um circuito alternativo de divulgação e análise dos filmes e levar o mesmo a obter prêmios e reconhecimento por parte do público e de júris especializados.

Em ambos os casos, contudo, a Realização estará (tanto quanto possível) presente, já que acompanhará o filme nos eventos em que o mesmo seja apresentado (estreias ou mostras da obra), respondendo a questões que possam ser colocadas pelos espectadores ou pelos críticos.

### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *12 Angry Men* (1957) de Sidney Lumet
- *Mat* (1926) de Vsevolod Pudovkin

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Grilo, J. M. (2007). *As Lições do Cinema: manual de filmografia*. Edições Colibri / Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- Lumet, S. (1998). [1995]. *Fazendo Filmes*. Trad. Luis Orlando Lemos. Rocco.
- Pudovkin, V. (1961). *Argumento e Realização*. Trad. Manuel Ruas. Editora Arcádia Limitada.

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

- Escrever um argumento para uma pequena cena. Planear como filmar essa cena elaborando uma *shotlist*, um *storyboard* e/ou um guião técnico.
- Filmar em aula, com os estudantes e a ajuda de telemóveis ou outro tipo de câmaras, o *storyboard* ou guião técnico elaborados para perceber como encarar a *mise-en-scène* e o verdadeiro trabalho da realização. Analisar as dificuldades sentidas e propor soluções ou melhorias.



**DIREÇÃO  
DE FOTOGRAFIA**

Na passagem do universo da escrita de um argumento ao universo visual do cinema, importa compreender que aspeto terão as imagens do filme, de forma a articular-se com as intenções da Realização. Essa tarefa é levada a cabo pela Direção de Fotografia.

David Cook define o Diretor de Fotografia (em inglês *Director of Photography* [DOP] ou *Cinematographer*) como a pessoa “responsável pela técnica da câmara e pela iluminação de um filme” (1996, p. 962). Mais compreensivamente podemos dizer que esta função tem como missão supervisionar a produção de imagens de um filme. A seu cargo tem, com frequência, um(a) Operador(a) de Câmara, um(a) Assistente de Imagem e a coordenação de uma equipa de Iluminação. Como a conceção do universo visual do filme é um trabalho conjunto, além da constante relação com a Realização, terá também de se coordenar com toda a equipa responsável pela Direção de Arte.

## A CONCEÇÃO VISUAL DE UM FILME

Como refere Hernando Gómez, o *storyboard* é o documento que irá ajudar a Direção de Fotografia a compreender a dimensão do plano, a existência ou não de movimento dos intérpretes e da câmara nesse mesmo plano, e eventuais definições sobre o tipo de lente a utilizar (2017, p.176).

A importância desta função espelha-se na forma como é simultaneamente conceptual e técnica. Por um lado, a Direção de Fotografia é responsável pelo desenho da “estrutura visual” de um filme no seu todo, mas também deve gerir e executar funções ligadas à definição do enquadramento de cada plano, à escolha da cor da imagem do esquema de iluminação para cada plano, além de seleção de lentes e tipo de câmara a utilizar (2017, p.175). Cada uma destas escolhas terá consequências na concretização do conceito de luz do filme, trabalhando-a sob variadas formas e cambiantes.

## PREPARAÇÃO ANTES DA RODAGEM

O trabalho da Direção de Fotografia começa antes da rodagem. É nesta fase, denominada de pré-produção, que através de encontros preparatórios com os restantes membros da equipa – em especial a Realização – se vai chegar a acordo sobre a conceção de imagem para o filme e a forma como tecnicamente será possível concretizar esse universo. Uma vez que “luz cinematográfica e luz real são duas coisas distintas” (Nykvist, 1998, p. 83; como citado em Gómez, 2017, p. 182), é nesta fase que a Direção de Fotografia vai ter de escolher o material que irá levar para a rodagem, nomeadamente tripés, refletores, projetores de luz, filtros e todos os demais acessórios de iluminação necessários para a criação de uma luz adequada ao conceito do filme. Regra geral, é sempre a lógica narrativa ou experimental do universo do filme que dita a escolha dos materiais técnicos e sua utilização, e não o inverso.

## DURANTE A RODAGEM

Em período de filmagem, a Direção de Fotografia, juntamente com a Realização, irá determinar o enquadramento para cada plano. A posição da câmara, definida de acordo com a sua es-  
cala, ângulo e demais elementos de composição visual, é fulcral para conceber o que em cada momento do filme é o lugar de observação do espectador. Uma vez definido, importa escolher quais serão os “olhos do espetador” (Goméz, 2017, p.184), isto é, a perspetiva e as lentes com que a câmara irá captar cada plano. A escolha do tipo de lente, bem como a quantidade de luz e a profundidade de campo – em conjugação com as técnicas de iluminação definidas para cada plano – serão fundamentais para caracterizar visualmente o mundo do filme e de cada um dos seus momentos.

Por fim, individualmente ou em colaboração com o/a Operador(a) de Câmara, a Direção de Fotografia irá coordenar o ritmo, o estilo e a trajetória dos movimentos da câmara. O dinamismo que estes aportam terá de ser equilibrado com a definição dos enquadramentos e definição das fontes luminosas para cada plano, o que nem sempre se revela fácil.

## HARMONIZAÇÃO E CORREÇÃO

As tarefas da Direção de Fotografia terminam apenas na fase de pós-produção, onde é muitas vezes chamada a harmonizar as cores e luminosidade da globalidade dos planos, numa versão do filme já montada. A este processo dá-se o nome de correção de cor.

### A IMPORTÂNCIA DA DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA: DOIS EXEMPLOS

No clássico de ficção científica de Steven Spielberg *Close Encounters of the Third Kind* (1977), sobre um homem pacato que se dá conta da existência de extraterrestres, o papel do Diretor de Fotografia, o húngaro-americano Vilmos Zsigmond, foi fundamental para o sucesso do filme. Tratou-se de um atribulado processo, sobretudo devido à oposição ao trabalho de Vilmos por parte da produtora Julia Phillips. Vilmos pediu pelo menos um dia para pré-iluminar todo o gigantesco cenário, atrasando o ritmo da rodagem (Fig. 1). Outra opção polêmica de Vilmos foi a de sobre-expor os planos em que apareciam os extraterrestres para estes adquirirem um aspeto difuso e desfocado (Fig. 2). Certo é que a Direção de Fotografia, que venceu o Óscar nessa categoria no ano seguinte, foi determinante para a construção visual do imaginário de Spielberg.

Dois anos antes, também John Alcott, o Diretor de Fotografia de *Barry Lyndon* (1975), levou a estatueta para casa. O filme de Stanley Kubrick é considerado uma das obras mais criativas e ousadas ao nível da sua conceção visual. Muitas das cenas de interiores, numa obra passada no século XVIII, são iluminadas somente com luz de velas. Para esse efeito, foi usada uma lente especial que havia sido construída para a NASA, com uma das maiores aberturas à época, para permitir entrar o máximo de luz possível. Os resultados são fascinantes e dão um cunho onírico e misterioso a esta obra-prima de Stanley Kubrick (Figs. 3 e 4).



FIGS. 1-4

### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *Barry Lyndon* (1975) de Stanley Kubrick
- *Close Encounters of the Third Kind* (1977) de Steven Spielberg

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Guiomar, A. (2012). *Direção de fotografia e composição: o paradoxo da dualidade no seio da unidade*. Tese de Mestrado. <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/16464>
- Hérnando, G. (2017). Dirección de fotografía. Em P. Alves & F.G. García (eds.), *Oficios del cine. Manual para prácticas cinematográficas*. (pp. 173-203). Icono 14 editorial. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/29929/1/Oficios%20del%20Cine%20%282017%29.pdf>
- Lightman, H. (2018). Photographing Stanley Kubrick's Barry Lyndon. *American Cinematography*. <https://ascmag.com/articles/flashback-barry-lyndon>
- Soudo, J. (2020). *A atribulada história do casamento da Dona Luz com o senhor Pixel. Uma história da Fotografia para os mais jovens, que até os adultos deveriam ler*. Flankus Books.

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

- Mostrar aos estudantes um excerto de um filme e procurar caracterizar a luz desse segmento e a forma como esta ajuda a caracterizar o universo da história.
- Mostrar aos estudantes uma cena de um filme onde se recorra sobretudo à luz natural como fonte de iluminação. Refletir com estes sobre o modo de produção daquela imagem e as principais diferenças face à anterior.
- Organizar na aula, com recurso a telemóveis e aos seus filtros luminosos, vários grupos para filmar um mesmo plano. Visualizar os diferentes resultados, comentando as diferenças entre as imagens produzidas por cada grupo.



**DIR\_ÇÃO DE ART\_**

**Um dos aspetos vitais na criação de um filme é o trabalho da Direção de Arte. Esta é uma função que, de acordo com Susan Hayward, cobre um conjunto de práticas ligadas à criação do ambiente visual do filme, que vão desde a conceção dos cenários à criação dos figurinos e caracterização das personagens, passando pela obtenção dos adereços que teremos em cada cena (2018, p. 29).**

## A ARTE DE CONSTRUIR UM TEMPO E UM ESPAÇO

Todos os elementos referidos são fundamentais não apenas para atribuir à narrativa uma dimensão visual, como também para ajudar a caracterizar o universo ficcional em que nos encontramos – seja temporal e espacialmente (em que ano e onde estamos?), seja trabalhando sobre códigos visuais que, em certos casos, ajudam a classificar o filme de acordo com características de género. Por exemplo, sabemos que estamos no universo do *Western* muito por causa do trabalho de Direção de Arte: as construções em madeira características do Oeste norte-americano – em especial os *saloons* com as típicas portas; as roupas que os *cowboys* vestem; os cavalos como forma de transporte; ou até o uso de certos adereços, como as botas com esporas, os revólveres ou a estrela de metal que o xerife usa no casaco. O ponto de partida para o trabalho da Direção de Arte é feito na fase da pré-produção e implica olhar para o argumento do filme, fazendo um levantamento das descrições de todos os locais, figurinos, adereços e personagens necessários. Juntamente com a Realização, a Direção de Arte deverá compreender qual o conceito visual global do filme, bem como especificidades de cada personagem ou local particular.

## A ESCOLHA E A CRIAÇÃO DE LOCAIS DE RODAGEM

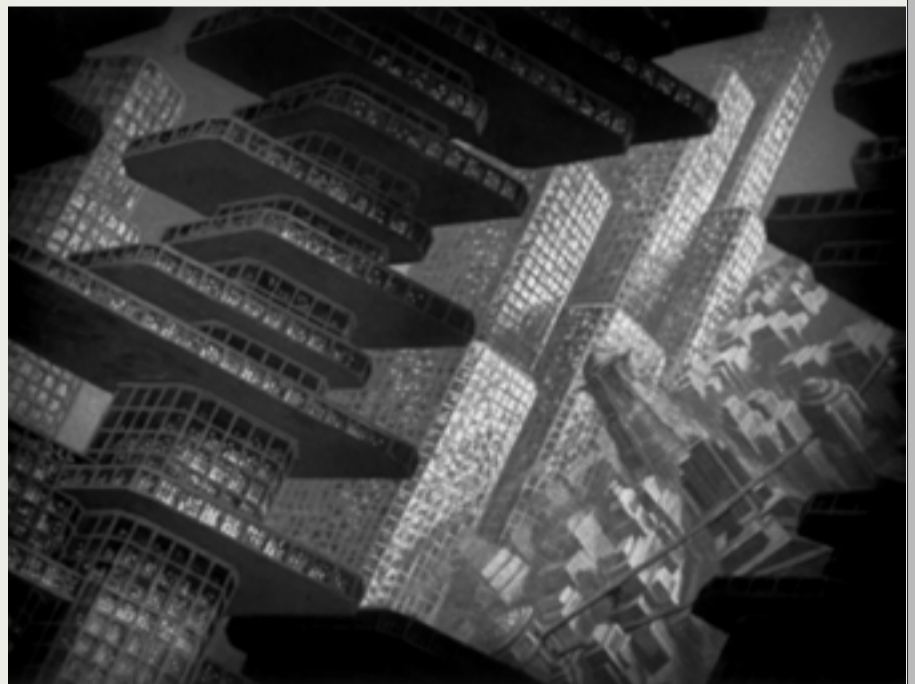
A cenografia é um termo que provém do teatro e que designa a arte de “pintar cenários” ou de os instalar (Aumont & Marie, 2006, p. 46). Conforme referem os autores franceses, a aplicação deste termo ao cinema implica assim a construção e aplicação do cenário ao plano, mas também a definição das “relações entre as personagens e a arquitetura dos lugares” (*idem*).

Em articulação com os departamentos de Produção e Realização, a Direção de Arte procura e seleciona os locais de rodagem. A esse processo dá-se o nome de *repérage* ou *location scouting*. A procura dos locais naturais, interiores ou exteriores, deve obedecer às exigências da *mise-en-scène*, nomeadamente face à sua localização e condições de iluminação, mas também no que diz respeito a características que permitam a concretização logística e técnica da rodagem. Por esta razão, a *réperage* é por vezes feita também com responsáveis dos departamentos de Direção de Fotografia e de Som.

Quer trabalhando a partir de espaços naturais, quer tendo de construir esses locais artificialmente e em estúdio, a Direção de Arte é responsável pela criação de um verdadeiro “universo visual” (Barreira, 2017, p. 217). Neste segundo caso, trata-se muitas vezes de pintar ou construir cenários, maquetes, fundos ou mesmo trabalho com projeções para que esse referido universo fique

registado na câmara. Por exemplo, no célebre filme *Metropolis* (1927) de Fritz Lang, a Direção de Arte criou um universo futurista com formas aparentemente gigantescas, mas que, na realidade, mais não eram do que miniaturas que, graças a efeitos óticos, ganhavam na imagem enormes proporções (Figs. 1 e 2).

A Direção de Arte irá decorar e caracterizar com adereços cada espaço a ser filmado. Todos os detalhes desse espaço – a sua arquitetura, as suas formas, bem como os objetos que ocupam esse local – irão transmitir informação do universo do filme e das suas personagens ao espectador. Aos espaços transformados ou preparados para a filmagem de um plano ou cena damos o nome de *décor*.



FIGS. 1-2

## DIZ-ME O QUE VESTES, DIR-TE-EI QUEM ÉS...

No que diz respeito ao guarda roupa ou aos figurinos, Susan Hayward refere que estes “contam muito sobre os corpos por debaixo deles”: ou o “desejo de se esconder” neles e de “perder a identidade”; ou, pelo contrário, uma forma de projetar uma “forte sexualidade, um sentido de estatuto ou classe” (2018, p. 30). Além disso, o guarda roupa é uma forte marca cultural e histórica de um tempo e de uma geografia. Caterina Cuccinota, especialista nesta área criativa do cinema, refere que o “vestuário ajuda na construção de percursos paralelos ao enredo central” e “fornece informações sobre personagens [e seu] contexto histórico e social em que (...) atuam”. Além disso, permite “comunica[r] verosimilitude e é capaz de estabelecer uma espécie de pacto entre o filme e o espectador, que acredita que o que está a ver no ecrã são factos verídicos” (Cuccinota, 2018, p. 26). Por todas estas razões, a decisão sobre o que cada personagem veste e como se apresenta ao mundo que o espectador irá observar é de vital importância. Como no mundo real, aquilo que vestimos é parte importante daquilo que somos e que queremos comunicar aos outros.

A mesma atenção deve ser dada à caracterização das personagens, seja ela maquiagem, penteados ou efeitos especiais. A maquiagem pode ser leve, para ocultar brilhos da pele ou sugerir suor, por exemplo. Mas também pode ser exagerada, como num filme de época ou num cenário de festa. O mesmo acontece com os cabelos. Por outro lado, podemos adicionar à aparência das personagens efeitos especiais como feridas, cicatrizes ou outro tipo de marcas.

## O CINEMA É UMA ARTE DE OBJETOS

A narrativa de muitos filmes está absolutamente dependente do uso e escolha de certos objetos: os adereços. Podemos dar como exemplos todos os tipos de armas nos filmes de ação; ou a importância sentimental que as personagens depositam em certos objetos que lhes lembram outras personagens ou situações. Por vezes, esses objetos são vitais à compreensão da ação. Por exemplo, no clássico filme de Alfred Hitchcock, *Suspicion* (1941), a personagem de Joan Fontaine casa com Johnnie, interpretado por Cary Grant e, a dado momento, começa a suspeitar que este planeia assassiná-la para ficar com o seu dinheiro. Numa célebre cena, este vai ao seu quarto e leva-lhe um copo de leite. Para aumentar no espectador a suspeita de que o leite estava envenenado, foi decidido colocar uma lâmpada luminosa no interior do copo, precisamente para dar destaque ao referido adereço no desenrolar da ação (Figs. 3 e 4).



FIGS. 3-4

### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *Metropolis* (1927) de Fritz Lang
- *Suspicion* (1941) de Alfred Hitchcock

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Barreira, H. (2017). Direção de Arte. Em P. Alves & F.G. García (eds.), *Ofícios del cine. Manual para práticas cinematográficas*. (pp. 203-227). Icono14 editorial. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/29929/1/Oficios%20del%20Cine%20%282017%29.pdf>
- Cuccinota, C. (2018). *Viagem ao Cinema através do seu Vestuário. Percursos de análise em filmes portugueses de etnoficção*. Labcom.
- Bartilotti, F. (2014). *Direção de arte e caracterização de personagens*. Tese de Mestrado. <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/18143>

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

- Mostrar uma cena de um filme. Pedir aos estudantes para analisarem as características do *décor*, bem como os adereços que nele se encontram.
- Mostrar um filme em que contracenem protagonista e vilão, mas sem identificar quem é quem. Pedir aos estudantes para adivinhar pela forma como cada um se veste. Analisar como o guarda-roupa ajudou a compreender o papel de cada personagem na história.
- Escolher uma personagem de uma história literária ou oral reconhecível pelos estudantes. Pedir para imaginar e desenhar a decoração do espaço que habita, bem como a roupa que utiliza no dia a dia.
- Num exercício de grupo, pedir aos estudantes para pensarem e descreverem uma personagem. Pensar um cenário, figurinos e/ou adereços que a caracterizam no espaço da aula ou da escola. Filmarem essa personagem numa situação (com os respetivos cenário, figurinos e adereços). Exibir o filme de cada grupo e promover nos restantes grupos a identificação das principais características de cada personagem.



**CAST\_NG E DIR\_ÇÃO  
DE AT\_RES**

No cinema, sobretudo nos filmes de ficção, os atores e as atrizes desempenham um papel fundamental. Regra geral, os intérpretes são escolhidos com o aval da Realização e da Produção e o apoio – no caso de organização de um processo de seleção – de um(a) Diretor(a) de *Casting*. Em alguns casos, um(a) realizador(a) ou argumentista pode escrever o argumento e suas personagens já tendo em mente determinados intérpretes. Mas, quando isso não acontece, o *casting* é precisamente o momento da fase de pré-produção onde, com base no argumento e nas ideias da Realização, se procura encontrar cada ator e atriz que se adequará à aparência física e perfil psicológico de cada personagem do filme. Mas há outros fatores determinantes nesta escolha dos intérpretes, que vão desde a sua disponibilidade de agenda para participar no projeto à forma como cada um(a) se encaixará no todo do elenco — em particular, no modo como contracenará com os colegas de profissão com os quais mais irá interagir (Marner, 2004, p. 148).

## O PROCESSO DE CASTING

Este processo começa com um anúncio que deve conter o perfil básico que a produção procura (com frequência há indicação da idade, género ou algum traço mais particular, por exemplo, alguém muito alto ou magro). Estes anúncios são normalmente dirigidos diretamente a agências de atores ou então abertos ao público. Após uma primeira fase de seleção das candidaturas —normalmente constituídas por informações básicas de identidade e algumas fotografias ou imagens que sirvam como portfólio de apresentação de cada candidato — organiza-se um ou vários dias de audições. Cada candidato/a preenche uma ficha de *casting*, com informação do nome da pessoa, contacto, medidas, ou tamanhos de roupa e calçado. Estas informações serão úteis durante o processo de escolha dos atores e das atrizes, bem como para departamentos como o de Figurinos, depois de escolhido o elenco. A cada candidato/a, pode pedir-se que interprete um segmento do argumento (ou de outro texto) escolhido pela Realização ou Direção de *Casting* com vista a conseguir avaliar certos elementos físicos e características de representação de cada candidato/a. Pode também testar-se a capacidade de improvisação com base em premissas de uma dada situação ou texto ao qual o ator ou a atriz deve reagir. Após os registos de vídeo de todos os/as candidatos/as e as notas tomadas durante o processo de audição, a equipa está então em condições de tomar as suas decisões e escolher quem serão os intérpretes que encarnarão as personagens do filme.

### A IMPORTÂNCIA DO *CASTING*: UM EXEMPLO

Ficou famoso o *casting* que François Truffaut fez a Jean-Pierre Léaud, com o qual viria depois a colaborar em vários filmes, tornando-se inclusive uma espécie de *alter ego* do realizador no ecrã. Tratava-se de um *casting* para a personagem do jovem Antoine Doinel, protagonista da sua longa-metragem de estreia, *Les quatre cents coups* (1959). Truffaut deu um segmento do argumento ao jovem, mas ficou rendido ao facto de este ter querido exprimir a situação com as suas próprias palavras. A dicção, a expressão do rosto e sobretudo a forma como o perfil da personagem coincidia com o que aquele miúdo estava a viver naquele momento, não deixaram dúvidas ao realizador. Este foi ainda mais longe, tendo aproveitado os registos do referido *casting*, pelo seu teor natural e realista, para a versão final do filme, substituindo apenas a *voz off* do diretor de *casting* pela voz da personagem que interpelava o jovem Doinel (Figs. 1 e 2).

FIGS. 1-2



## A PREPARAÇÃO PARA ENCARNAR UMA PERSONAGEM

A relação que a Realização vai estabelecer com os seus atores e as suas atrizes durante o filme vai ser central para a boa concretização do projeto. A esta relação podemos genericamente dar o nome de Direção de Atores. De uma certa forma, podemos considerar que esta começa ainda antes da rodagem, na fase de pré-produção, durante os ensaios. Aqui, os intérpretes, individualmente e/ou em grupo, irão ler o argumento com o/a realizador(a) para se familiarizarem com a história, mas sobretudo com as características da sua personagem.

Para um(a) ator/atriz, no processo de caracterização da sua personagem, é importante, na maioria das vezes, adquirir um conjunto de informações sobre esta. Nomeadamente, o contexto de onde vem, que tipo de relações tem com outras personagens, ou momentos chave do seu passado que possam ter influência no seu comportamento. Além disso, no argumento ou através de indicações da Realização, os intérpretes podem ter acesso a muitas outras características da personagem: traços físicos, o modo de andar ou de falar, a sua personalidade, a classe social, comportamentos ou gostos particulares. É também importante neste processo de construção da personagem compreender os chamados objetivos ou motivações narrativas da mesma. O que mais quer obter na sua vida? Procura libertar-se de um problema? Espera obter perdão face a uma má ação cometida?

Como refere Eduardo Condorcet, é importante que o período dos ensaios tenha certos planos e objetivos, que trabalhem sobre “cenas fundamentais”, identificando “questões problemáticas”, permitindo a atores e atrizes, em conjunto com a Realização, “aprofundar o sentido”, o “desenvolvimento de percepções (...) entre as personagens”, bem como “ligações e ressonâncias” entre diferentes momentos do argumento (2017, p. 251).

### **A REALIZAÇÃO, A ATUAÇÃO E A CÂMARA**

Durante a rodagem, a Direção de Atores prossegue já num contexto de criação real. Uma vez que no *plateau* são vários os profissionais que trabalham em simultâneo, é importante que a Realização permita resguardar a concentração dos intérpretes para que não se distraiam da eminente tarefa de encarnação da personagem para os planos a filmar.

Certos/as realizadores/as procuram que os elementos básicos que estão escritos ou definidos *a priori* se articulem, com uma grande liberdade de improviso, com o lado genuíno que cada ator ou atriz possa aportar à personagem. Pelo contrário, outros/as realizadores/as procuram que na rodagem os atores e as atrizes interpretem com rigor todas as indicações físicas e psicológicas presentes no argumento ou transmitidas durante o ensaio.

Em ambos os casos, e uma vez que a rodagem é um processo complexo, a Direção de Atores levada a cabo pela Realização deve basear-se, nesse momento, em indicações breves e claras.

### **DIREÇÃO DE ATORES: UM EXEMPLO**

As indicações referidas não se dirigem somente à encarnação física e psicológica de cada personagem, mas também à forma como cada ator e atriz deve habitar o espaço do plano. Isto é, a forma como deve comportar-se diante da câmara que o/a irá filmar, sendo que a escala e proximidade de cada plano determina quais os elementos que estarão em destaque. Por exemplo, no filme *La passion de Jeanne d'Arc* (1928), baseado na célebre figura histórica francesa, o realizador Carl Dreyer dirigiu com grande grau de precisão a atriz Maria Falconetti, focando-se particularmente nas micro-expressões do seu rosto (transmitindo sentimentos de tristeza, desespero ou injustiça) por ter decidido filmar maioritariamente com grandes planos (Figs. 3 e 4).

FIGS. 3-4



### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *Les quatre cents coups* (1959) de François Truffaut
- *La passion de Jeanne d'Arc* (1928) Carl Dreyer

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Condorcet, E. (2017). Introdução à Direção de Actores. Em P. Alves & F.G. García (eds.), *Ofícios del cine. Manual para práticas cinematográficas*. (pp. 245-265). Icono 14 editorial. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/29929/1/Oficios%20del%20Cine%20%282017%29.pdf>
- Marner, T. (2004). *A Realização Cinematográfica*. Trad. Manuel Costa e Silva. Edições 70.
- Dias, J. (2014). *A relação entre câmara e interpretação do actor na obra cinematográfica*. Tese de Mestrado. <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/18144>

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

- Escrever ou selecionar uma cena simples e breve de um argumento (pode utilizar este [exemplo](#)). Dividir a turma entre realizador(a), diretor(a) de *casting* e candidatos/as a atores/atrizes. Com base em exercícios de leitura e interpretação, organizar um processo de *casting* para escolher os intérpretes mais adequados às personagens e situação.
- Mostrar uma cena de um filme que contenha representação entre vários intérpretes. Refletir com os estudantes sobre o modo de representação de cada um(a) dos/as atores/atrizes na cena, especulando sobre que indicações terá dado a Realização a cada um(a) para obter a cena que viram.
- Dividir a turma em dois e dar a cada um dos grupos uma cena que selecionou de um argumento. A cena deve ser a mesma. Pedir a cada um dos grupos que se organize em atores e equipa de realização, e procurar encenar à sua maneira a cena. No final, comparar e comentar os diferentes estilos para a encenação da mesma cena.



**DESENH\_ DE SOM E  
B\_NDA SON\_RA**

**Como nos diz David Bordwell, o som no cinema é uma técnica difícil de estudar pois, tal como nos acontece na realidade, a fonte principal de informação, salvo casos excepcionais, provém-nos da visão. Desta forma, o som surge-nos frequentemente como “pano de fundo para a nossa atenção visual” (2013, p. 409). Assim, existe no espectador de cinema a expectativa de que os sons que ouvimos confirmem o universo visual que tem diante dos olhos.**

## **O CINEMA NUNCA FOI MUDO**

Podemos até dizer que, mesmo durante o período do cinema mudo — que vai sensivelmente de 1895 a 1927, data de estreia de *The Jazz Singer* de Alan Crosland, considerado o primeiro filme sonoro, com captação de diálogos sincronizados —, se tentou, artificialmente, adicionar som às imagens, quer através dos acompanhamentos musicais ao vivo, quer por meio de profissionais que reproduziam sons no interior da sala de cinema, como forma de suplementar o sentido das imagens. Em certo sentido, podemos dizer que o cinema nunca foi mudo, pois sempre permitiu imaginar ou ambicionou a obtenção de uma dimensão sonora que lhe permitisse ser mais realista e mimar a forma como vemos e ouvimos o mundo através dos nossos sentidos.

## **CRIAR A REALIDADE SONORA DO FILME**

Mas a utilização do som no cinema é bem mais versátil do que apenas confirmar a expectativa realista do espectador. O desenho de som de um universo cinematográfico pode exacerbar, contrariar ou antecipar o que vemos no ecrã, tudo para efeitos de criação de emoção e tensão. E, mesmo nos casos de utilização realista do som — isto é, quando o que vemos no ecrã produz um som semelhante ao que encontraríamos na realidade —, ele é

muitas vezes trabalhado para salientar esse mesmo naturalismo. Por outras palavras, mesmo o realismo é, de uma certa forma, irreal, pois é construído através de efeitos sonoros. Estes podem ser trabalhados a partir da captação de sons naturais ou da manipulação digital de todo o tipo de sons: naturais, digitais ou *foleys*. Estes últimos, num processo também denominado de sonoplastia, definem-se como a utilização de certos objetos para a criação e reprodução em estúdio de determinados efeitos sonoros.

Por exemplo, imaginemos uma cena em que uma personagem conversa com outra à mesa de jantar. O som dos copos e dos talheres pode ter de ser refeito ou trabalhado na pós-produção: quer porque na rodagem esses ruídos interferem com o diálogo das personagens; quer porque se produz o oposto, e esses ruídos, por terem uma importância dramática — por hipótese, para salientar a tensão que se vive entre as personagens —, têm de ser mais destacados face ao som que se obteve na captação direta da cena.

### **O SOM ANTES E DURANTE A RODAGEM**

O desenho de som corresponde, assim, à conceção geral da dimensão sonora de um filme, que engloba a captação e manipulação de sons que na relação com a narrativa podem ser designados de diegéticos, não diegéticos ou meta-diegéticos.

A Direção de Som é “responsável por dirigir as operações de captação e gravação de som síncrono [ou som direto] e de produção de um filme”, escolhendo equipamentos, equipa e técnicas e, entre outras tarefas de supervisão sonora, ocupando-se ou intermediando os processos de pós-produção de som do filme (Buchinho, 2017, p. 282).

Durante a rodagem, a Direção de Som, com o auxílio de um(a) perchista, irá colocar um microfone junto do plano a ser filmado. A ideia é que o microfone fique suficientemente perto da fonte sonora, mas não seja visível no enquadramento. As tipologias de som dividem-se entre diálogos de personagens, ruídos, sons ambiente e música. Os diálogos, produzidos pelo elenco durante a rodagem, podem também ser regravados em pós-produção, com melhores condições acústicas (são os chamados ADR, *Automated Dialogue Replacement*). Podemos também ter, na fase de pós-produção, a gravação de uma voz *off* que pode ajudar a contar a história ou a introduzir elementos narrativos como pensamentos ou sonhos. Na animação, é frequente recorrer-se à gravação ou dobragem das vozes das personagens.

A manipulação sonora pode, percetivamente, trabalhar o *volume*, a *altura* e o *timbre* do som, o que pode ajudar a caracterizar personagens, situações ou a distância a que vemos e ouvimos algo, bem como a hierarquia narrativa, mas também espacial, entre pessoas ou objetos na história (Bordwell, 2013, p. 414-415).

### QUANDO AS PALAVRAS NÃO CHEGAM: UM EXEMPLO

No filme *Ohayô* (1959) de Yasujirô Ozu, acompanhamos a birra de dois irmãos que procuram pressionar os pais a comprar uma televisão. Para tal, fazem um pacto de silêncio e recusam-se a falar. Naquela que é também uma comédia acerca do excesso da linguagem sem sentido do mundo dos adultos, Ozu decidiu introduzir, como forma de comunicação entre as crianças, os gases intestinais que estes produzem ao consumir pedra pomes. Tal efeito sonoro, fundamental para a compreensão da história, é também motivo de comédia (Figs. 1 e 2).



FIGS. 1-2

## **COMO SE HARMONIZAM TODOS OS SONS DO FILME**

Depois de captado o som na rodagem, feitos os *foleys* e dobragens, o som montado juntamente com uma primeira versão de montagem da imagem deve ser retrabalhado, harmonizado no que se denomina a mistura de som. Este é o momento em que se compõem todo o género de ambientes sonoros, trabalhando sonoramente, plano a plano, cena a cena, a harmonia global do filme.

## **SIGNIFICADOS DA MÚSICA NO CINEMA**

Tão importante quanto as diferentes fontes sonoras de um filme é a música utilizada na banda sonora. Em rigor, a banda sonora de um filme é o nome que se dá ao conjunto de todos os seus elementos sonoros, incluindo a música que o compõe. No que diz respeito ao uso desta última, ela pode ter uma fonte na narrativa — a música diegética — ou pode ser acrescentada pela Realização, existindo apenas fora do universo do filme — estamos então perante música não diegética. Esta pode ser composta especificamente para um filme ou pode ser utilizada uma música pré-existente.

Tal como acontece com os diferentes elementos sonoros, a música pode ter variadíssimas funções. Narrativamente, ela pode ajudar a criar tensão, ironia, acentuar ritmo, definir um ambiente

ou género, sublinhar um momento importante ou trabalhar na caracterização de um determinado contexto cultural ou político em que o filme se passa. Por fim, a música ou banda sonora de um filme pode também expandir o alcance comercial do mesmo, ajudando à sua promoção e venda. Foi o que aconteceu com maior intensidade a partir dos anos 70 nos Estados Unidos onde a banda sonora musical se tornou parte importante do *merchandising* do filme, sendo vendida separadamente do mesmo e ajudando o espectador a manter a recordação e a expandir a experiência do visionamento.

### **O SOM E A MÚSICA CRIAM NARRATIVA: UM EXEMPLO**

Quentin Tarantino é um dos realizadores contemporâneos a trabalhar de forma mais criativa a dimensão sonora e musical dos seus filmes. Por exemplo, em *Kill Bill: Vol. 1* (2003) e *Kill Bill: Vol. 2* (2004) o cineasta juntou um conjunto bastante eclético de músicas, que vão desde Nancy Sinatra ou Ennio Morricone à banda japonesa The 5.6.7.8's, grupo que o realizador descobriu por acaso numa ida em *réperage* ao Japão e que convidou a tocar numa das cenas do filme (Fig. 3). Não só a música exponencia cada momento dos seus filmes, como certos segmentos ou efeitos sonoros potenciam ao máximo os efeitos dramáticos da narrativa. Por exemplo, um segmento sonoro recorrente anuncia

o perigo iminente da protagonista interpretada pela atriz Uma Thurman (Fig. 4). Ou, no duelo final, quando o som das espadas e dos golpes é intervalado pelo suave som da água e do bambu de uma pequena fonte, que Tarantino nos mostra em primeiro plano, servindo o som como respiração dramática para uma cena extremamente tensa (Fig. 5).

FIGS. 3-5



### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *Ohayô* (1959) de Yasujirô Ozu
- *Kill Bill: Vol. 1* (2003); *Kill Bill: Vol. 2* (2004) de Quentin Tarantino

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Bordwell, D. & Thomson, K. (2013) [2010]. O Plano: Mise-en-Scène. Em *A Arte do Cinema: Uma Introdução*. (pp. 206-272). Trad. Roberta Gregoli. Editora Unicamp
- Buchinho, E. (2017). Notas sobre som para filme – da pré-produção à pós-produção. Em P. Alves & F.G. García (eds.), *Ofícios del cine. Manual para práticas cinematográficas*. (pp. 267-287). Icono 14 editorial. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/29929/1/Oficios%20del%20Cine%20%282017%29.pdf>

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

- Escolher uma cena de um filme na qual os elementos sonoros sejam fundamentais e mostrar sem imagem, apenas com o som. Pedir aos estudantes para identificarem os elementos sonoros e interpretarem o que se poderá estar a passar. Mostrar o mesmo segmento, agora com imagem, e confrontar as respostas dos estudantes.
- Selecionar uma cena de um filme que contenha elementos sonoros diegéticos e não diegéticos. Procurar que os estudantes distingam cada um deles e a sua função.
- Escolher uma cena de um filme mudo e pedir aos estudantes que imaginem e componham o som que a deve acompanhar, com recurso a objetos pessoais, elementos da sala de aula ou sons procedentes da internet.



**MONT\_GEM  
E PÓS-PROD\_ÇÃO**

Nos primeiros anos após a invenção do cinema, os filmes eram constituídos por pequenos pedaços de película. Neles podíamos ver uma atuação, um *fait divers*, um breve acontecimento do quotidiano. Estes, também denominados de “vistas” (Aumont & Marie, 2006, p. 196), ou filmes de um só plano, eram registados e projetados sempre em continuidade do início ao fim da ação.

À medida que se foi descobrindo o potencial de uma linguagem cinematográfica própria – em particular a capacidade de ultrapassar a continuidade temporal, saltando para a frente e para trás no tempo, e de fragmentar a integralidade do espaço, colocando a câmara em vários pontos e registando diferentes detalhes e pontos de visão da mesma ação – tornou-se necessário construir a totalidade de um filme através da ligação entre diferentes planos. Nascia assim a montagem (ou edição, no caso da tecnologia digital) como forma principal de construir significados no cinema.

## **O NASCIMENTO DA MONTAGEM NO CONTEXTO DA MODERNIDADE**

A montagem no cinema surge inserida no contexto da Modernidade e da Revolução Industrial. O avanço tecnológico permitiu a construção, em série, de inúmeras máquinas e objetos que eram constituídos pela articulação, interação e funcionamento integrado das suas diferentes partes. Assim se criaram nas fábricas as chamadas linhas de montagem.

Também na arte se desafiavam as ideias de recriação da natureza num todo perfeito e homogêneo. Em vez disso, em correntes como o Construtivismo, salientava-se a ideia de obra de arte como algo artificial e composto, uma construção do cotidiano com técnicas e materiais modernos, visando a transformação política e social.

## **O EFEITO KULESHOV**

É neste contexto de vanguarda que surgem as primeiras experiências de montagem em película no cinema, num conjunto de realizadores soviéticos dos quais se destacam Lev Kuleshov (1899-1970) e Sergei Eisenstein (1898-1948).

O primeiro, além de realizador, ficou também conhecido por ter cunhado algo fundamental para a compreensão do modo de funcionamento e percepção da montagem: o efeito Kuleshov. Numa das suas famosas experiências de montagem, utilizou o plano do rosto inexpressivo do ator Ivan Mozhukhin e entrecortou-o, em três séries distintas, com três planos diferentes: um prato de sopa; uma mulher morta no caixão; e uma menina a brincar com um ursinho de peluche. Ao mostrar as três sequências assim montadas ao público, este leu de forma bem diferente cada uma delas: na primeira, o público pensava que Ivan tinha fome; na segunda, que ele se apiedava da mulher morta; e, na terceira, que Ivan parecia divertido com o brincar da criança. E, contudo, a expressão e imagem do ator era sempre a mesma. O que mudava eram as imagens que se ligavam à primeira e, conseqüentemente, o modo como o espectador as interpretava.

Desta forma, compreendeu-se que o plano ou signo cinematográfico tem sempre dois valores: 1) o que possui isoladamente como imagem da realidade; 2) e o que adquire por virtude dos planos com o qual estabelece relação. Desta forma, percebeu-se que o significado de uma sequência no cinema era muito variável e dependia da forma como cada plano está articulado com outros planos.

## **A MONTAGEM DE ACORDO COM SERGEI EISENSTEIN**

Já Sergei Eisenstein, um dos mais importantes realizadores da história do cinema, viria a aprofundar ao longo da sua carreira diferentes possibilidades no trabalho de montagem. Quer procurando chocar o espectador — a chamada montagem das atrações —, quer trabalhando as noções de ritmo, ambiente ou mesmo veiculando ideias de carácter abstrato, através da associação de ideias num processo que se denominou como montagem intelectual.

### UM DOS MAIS CÉLEBRES MOMENTOS DE MONTAGEM NO CINEMA

Na principal obra-prima de Eisenstein, *Bronenosets Potyomkin* [O Couraçado de Potemkin] (1925), podemos visualizar algumas destas ideias e o impacto da montagem. Este filme, realizado vinte anos após a revolução soviética de 1905, centra-se num episódio histórico no qual se rebelaram os marinheiros de barco Potemkin, controlado pelas forças do czar. A célebre sequência do massacre da população às mãos das tropas do czar na escadaria de Odessa tornou-se um dos exemplos mais perfeitos do controlo do ritmo e choque de elementos numa sequência de montagem. Em particular, destaca-se a forma como Eisenstein conseguiu opor, como choque visual e dramático, o movimento descendente, lento e constante das tropas que perseguem as massas escadas abaixo (Fig. 1), com o movimento ascendente de algumas pessoas do povo subindo as escadas, na direção dos seus executores, pedindo clemência (Figs. 2 e 3) e depois a debandada e repressão finais (Fig. 4).



FIGS. 1-4

## **O PROCESSO DE MONTAGEM DE UM FILME**

A montagem, pela maneira como vai influenciar a forma e significado do filme, acaba por funcionar como uma segunda “escrita” do mesmo. O/a Montador(a), em colaboração permanente com a Realização, editará assim o filme na fase da Pós-Produção. Quando o suporte técnico utilizado era a película, a montagem era feita numa mesa de montagem própria, a que se dava o nome de Steenbeck. Com a vinda do digital, surgiram *softwares* de edição como o *Final Cut Pro* ou o *Adobe Première*, no qual o/a montador(a), numa primeira fase, organiza todo o material filmado e procede à escolha dos melhores *takes* de cada plano. Em seguida, dispõe os vários clipes selecionados na *timeline* do seu *software*, atribuindo uma primeira ordem de planos em cada cena (e depois no filme na sua totalidade). A esta primeira versão do filme, de início a fim, dá-se o nome de *rough cut*.

## **CRIAR DIFERENTES SENTIDOS COM A MONTAGEM**

Se de alguma forma podemos usar a metáfora da montagem como a escrita do cinema com imagens e sons, então, neste processo, a ordenação e ligação entre planos para obter uma cena pode aproximar-se da forma como ordenamos cada palavra para obter uma frase. Tal como cada escritor tem o seu estilo

diferente, também na montagem as hipóteses de manipulação de sentido ou de criação de significado são múltiplas: podemos, com um corte, desviar a atenção do espectador para alguma coisa; podemos mostrar a passagem do tempo; criar dinâmica ou ritmo (normalmente usando mais cortes ou planos mais breves); alternar realidades que correm em simultâneo ou em paralelo (montagem alternada e montagem paralela); ou manter a continuidade narrativa do movimento ou da ação de um plano para o outro.

Neste último caso, falamos do uso do *raccord*. Este é um termo que está associado à ligação de continuidade entre dois planos e que é predominante a partir do Cinema Clássico norte-americano, que vigorou entre os anos 30 e 50 em Hollywood. Este é peça chave na chamada montagem invisível, onde se procura que a ligação entre planos passe perceptivamente despercebida, para que o espectador foque a sua “atenção na continuidade da narrativa visual” (Aumont & Marie, 2006, p. 251).

Embora a montagem ganhe uma certa centralidade na fase da Pós-Produção do filme, esta também engloba os processos de edição sonora e mistura final e correção de cor.

### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *Bronenosets Potyomkin* (1925) de Sergei Eisenstein.

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Rajas, M. (2017). Montador de Cine: um perfil profissional multidisciplinar. Em P. Alves & F.G. García (eds.), *Oficios del cine. Manual para prácticas cinematográficas*. (pp. 315-337). Icono 14 editorial. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/29929/1/Oficios%20del%20Cine%20%282017%29.pdf>
- Canelas, C. (2010). *Os Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica: os contributos da escola norte-americana e da escola soviética*. <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-canelas-cinema.pdf>

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

- Mostrar uma cena ou sequência de um filme e analisar com os estudantes a forma como, nesse exemplo, se praticou a montagem e como ela origina ou influencia diferentes significados
- Obter vários recortes de imagens significando várias situações – por exemplo, alguém triste, alguém alegre, um espaço, um animal, um objeto, etc. Dividir a turma em grupos e pedir-lhes para criarem uma pequena narrativa através destas imagens. Ver e comentar as diferentes montagens feitas pelos alunos.
- Mostrar uma muito breve sequência de planos, várias vezes, parando a imagem. Refletir com os estudantes sobre as razões que terão motivado os sucessivos cortes e as passagens de uma imagem à seguinte.



**AN\_MACÃO**

É conhecido o potencial do cinema para registrar, no contexto de um documentário ou mesmo de uma ficção, imagens que contêm elementos reconhecíveis na nossa realidade. O cinema assume assim uma vertente eminentemente realista quando trabalha com imagens denominadas *Live Action*. Nestas, pessoas, animais, cenários ou objetos verdadeiros surgem diante da câmara com a mesma forma que aparentam na realidade. Contudo, o cinema também permite criar universos e realidades alternativas, com recurso a imagens que escapam às formas dessa realidade viva que nos rodeia.

## O CINEMA PERMITE DAR VIDA

Falamos assim da Animação, que provém do termo latino *anima* e que significa, entre outros sentidos, “alma”, “vida”, “sopro”. Animar pode definir-se como “dar vida a”, escapando assim da obrigatoriedade de representar elementos reais na imagem, estimulando outros níveis de imaginação e a possível representação de coisas que não existem.

David Bordwell define animação como qualquer processo no qual o movimento artificial é criado fotografando um conjunto de desenhos, objetos ou imagens digitais uma a uma, e na qual as pequenas mudanças na posição registadas quadro a quadro criam a ilusão de movimento (2013, p. 743).

Aquilo que permite a ilusão de movimento contínuo essencial ao cinema é a nossa capacidade de, a partir de uma dada velocidade de projeção de várias imagens individuais, as percebermos num contínuo em movimento (Cook, 1996, pp.1-2). Quando falamos de imagens *live action* essa velocidade a partir da qual vemos algo em movimento é de 24 ou 25 fotogramas (imagens fixas) por segundo. Já em animação, bastam 12 fotogramas por segundo para termos a sensação de algo em movimento.

## **BRINQUEDOS ÓTICOS COMO INÍCIO DA ANIMAÇÃO**

Ainda antes da invenção do cinema, essa ilusão de movimento já estava em potência num conjunto de brinquedos óticos, que marcaram a pré-história da sétima arte. Por exemplo, o Taumatrópio, que vem do grego e significa “viragem mágica”, consiste num disco de papel com fios apensos em locais opostos do perímetro do disco. Este, ao ser virado no polegar e nos dedos, mostra imagens diferentes impressas em cada face do disco, que parecem fundir-se numa só.

Outros exemplos são o Fenacistoscópio (Joseph Plateau, 1832) e o Zootropo (George Horner, 1834). O primeiro vem do grego e significa “visão enganadora”; o segundo, “viragem viva” (*live turning*). A base destes brinquedos, que se multiplicaram entre 1832 e 1850, eram desenhos das diferentes fases de um movimento que eram rotativamente mostrados, funcionando assim como uma forma primitiva de animação. Os desenhos representavam sucessivas fases de uma ação, sendo montados em disco ou cilindro e rodados em conjunto com um elemento que funcionava como obturador para provocar a ilusão de movimento.

### **TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO BIDIMENSIONAL:** **ANIMAÇÃO EM ACETATO E ROTOSCOPIA**

São múltiplas as técnicas de animação que o cinema pode utilizar. Além da animação em papel e desenho (como se percebe, por exemplo, nos bem conhecidos *flipbooks*), uma outra forma de animação a duas dimensões é a animação em acetato. Este tipo de animação divide o desenho em várias camadas, permitindo a criação de um único fundo sobre o qual são animadas as personagens em acetatos sobrepostos. Vários animadores podem, assim, trabalhar ao mesmo tempo sobre um mesmo desenho. Outra técnica que envolve o desenho é a rotoscopia. Esta define-se pelo desenho criado a partir de fotogramas filmados por uma câmara convencional. Naturalmente, isso facilita o processo de representação de figuras e elementos reais, já que os desenhos são traçados por cima de fotogramas de filmes ou vídeos.

### A PRIMEIRA ANIMAÇÃO INTEGRALMENTE PINTADA

Em *Loving Vincent* (2017), os realizadores Dorota Kobiela e Hugh Welchman serviram-se desta técnica para fazer deste filme biográfico sobre o pintor Vincent Van Gogh a primeira longa-metragem completamente pintada do mundo. Para animar o filme, ao longo de oito anos de produção, uma equipa de 100 artistas pintou e repintou mais de 65 mil fotogramas a partir de 130 obras do lendário pintor holandês (Figs. 1 e 2).



FIGS. 1-2

## **TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO TRIDIMENSIONAL:** **STOP MOTION E PIXILAÇÃO**

A animação, contudo, não tem de viver apenas do desenho, podendo também aproveitar objetos ou elementos físicos. Uma das principais técnicas nesse campo é o *stop-motion*. Esta utiliza o mesmo princípio da animação tradicional, dividindo os movimentos em diferentes fotogramas fixos que são trabalhados individualmente. No entanto, e ao contrário da animação bidimensional, o *stop-motion* utiliza objetos reais que vão mudando de forma ou alterando ligeiramente a sua posição entre fotogramas. Este permite jogar com diferentes materiais, como a plasticina, recortes de papel, ou todo o tipo de objetos que pretendamos animar. Por exemplo, *Ma vie de Courgette* (2016), a primeira longa metragem do suíço Claude Barras que foi candidata ao óscar de melhor longa metragem de animação, recorre ao *stop motion* para animar o universo do pequeno Courgette, que fica órfão aos 9 anos e passa a viver num orfanato. Nesta produção, que durou cerca de dois anos e nos quais só a rodagem ocupou 8 meses, quase meia centena de animadores criaram manualmente seis dezenas de cenários e 54 marionetes. Em média, cada animador conseguia filmar diariamente apenas três segundos. Seguiu-se depois a dobragem com recurso à voz de crianças reais e de atores e atrizes profissionais para as personagens adultas, bem

como um exigente trabalho de sonorização final e composição de várias imagens com elementos criados por computador e outros cenários (Figs. 3 e 4).

Uma sub-categoria do *stop-motion* é a chamada pixilação. Se o *stop-motion* recorre a objetos reais animados pela sucessão de fotogramas ligeiramente diferentes na sua forma ou posição, a pixilação produz o mesmo efeito, mas com figuras reais, sejam elas humanas ou animais.



FIGS. 3-4

## **TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO DIGITAL:** **ANIMAÇÃO 3D E MOTION CAPTURE**

Com o surgimento dos computadores e da tecnologia digital, muito do cinema de animação passou a ser produzido em computador. Além de permitir criar animações em formato bidimensional, o digital permitiu também um aumento das produções de animação 3D, que adicionaram profundidade e volumetria às personagens e cenários digitais.

No campo da animação digital, importa referir também a outra técnica do *motion-capture* (ou, em português, captura de movimento). O *motion-capture* permite transpor movimentos reais – protagonizados por atores e atrizes de carne e osso – diretamente para o computador. Isto é feito através de sensores dispostos em fatos que os intérpretes usam enquanto protagonizam os movimentos solicitados pela Realização ou pela equipa do filme. É uma forma mais direta e rápida de desenhar o movimento, ainda que implique, depois, a necessidade de dar corpo, cara e cor às figuras e aos espaços que o filme irá mostrar.

## OUTRAS TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO

Além das várias técnicas previamente referidas, a animação permite ainda várias outras técnicas (ainda que algumas sejam menos comuns atualmente.) Um exemplo é a animação com areia, onde os desenhos vão sendo produzidos em tempo real sobre areia disposta em cima de uma mesa de luz. Por outro lado, temos também a animação em ecrã de alfinetes, na qual pressionamos alfinetes para criar formas e efeitos que podem contribuir para resultados de animação verdadeiramente interessantes. Por último, e ainda que hoje a digitalização dos resultados da animação seja cada vez mais recorrente, destacamos a animação direta, técnica muito utilizada no cinema experimental e na qual se desenha diretamente sobre o suporte de película de um filme.

### SUGESTÕES DE VISIONAMENTO

- *Loving Vincent* (2017) de Dorota Kobiela e Hugh Welchman
- *Ma vie de Courgette* (2016) de Claude Barras
- Visita guiada à Casa Museu de Vilar (2020):  
<https://vimeo.com/419919529>

### SUGESTÕES DE LEITURA

- Figlerowicz, M. (2017). The Moving Pictures of “Loving Vincent”. *Los Angeles Review of Books*. <https://lareviewofbooks.org/article/the-moving-pictures-of-loving-vincent/>
- Kunz, S. & Megre, R. (2017). Animação: história e métodos de produção. Em P. Alves & F.G. García (eds.), *Ofícios del cine. Manual para práticas cinematográficas*. (pp. 375-409). Icono 14 editorial. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/29929/1/Oficios%20del%20Cine%20%282017%29.pdf>

### ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

- Mostrar aos estudantes um segmento de um filme de animação e promover a discussão sobre a(s) técnica(s) com que o filme terá sido criado.
- Mostrar um segmento de um filme que recorra a uma técnica diferente e promover a discussão acerca de semelhanças e diferenças face ao exemplo anterior.
- Dar aos estudantes uma cena narrativa e pedir-lhes para desenhar cada fase dessa ação. Dinamizar a turma para filmar e montar a cena.
- Visualizar um plano de um filme em *live-action* fotograma a fotograma e desenhar por cima, com papel ou papel vegetal. Explorar a técnica do *flipbook* a partir dos desenhos ou fotografar os papéis e colocá-los numa sequência de imagem em movimento.



# COMO FAZER UMA CURTA

Realizar uma curta-metragem com estudantes pode revelar-se um processo de trabalho complexo, mas igualmente valioso, sobretudo no que concerne ao estímulo da motivação, do envolvimento e da proatividade dos discentes. Pode constituir um veículo importante para sedimentar a relação entre jovens, escola e meio sociocultural, além de promover a formação de novos públicos de cinema, a sensibilidade artística e a capacidade de codificar e decodificar significados audiovisuais. Tomando como ponto de partida e como base os capítulos deste caderno pedagógico, bem como os restantes materiais (de vídeo e ferramentas práticas) partilhados, aqui se propõem 13 passos para o desenvolvimento de uma curta-metragem com os/as alunos/as, articulando de forma progressiva os vários recursos do projeto.

## 1. IDEIA, TEMA E GÊNERO

Todos os trabalhos criativos - a escrita de um livro, a composição de uma música, a escultura de uma obra, a realização de um filme - começam por uma ideia. Tudo parte dessa centelha. Mas ter ideias, boas ideias, não é tão simples como parece. Por outro lado, no caso de uma curta-metragem, é preciso que as ideias que surgem possam ser adaptadas ao formato audiovisual e contadas num curto espaço de tempo.

Associado a este trabalho de *brainstorming* e de criação de ideias, temos a definição do tema. O tema é a espinha dorsal de um filme. É aquilo que nos revela sobre o que é a obra cinematográfica e qual a mensagem subliminar a transmitir ao público. É o tema que nos vai ajudar a desenhar as personagens e a história que queremos contar.

Por fim, o gênero vai dar forma à ideia e ao tema que estamos a começar a imaginar. Temos de decidir se a nossa curta-metragem será ficção, documentário, animação ou experimental, e de ponderar ainda se será uma comédia, um drama, um *western*, um *thriller*, um filme de ação, etc.

Este processo de criação de uma ideia e definição de um tema implica algum trabalho prévio para desbloquear a criatividade. Nesse sentido, sugerem-se dois exercícios simples e, regra geral, eficazes:

1. Antes de mais, é preciso que os estudantes compreendam o que é um tema. Sugere-se, pois, a análise de curtas-metragens e identificação do seu tema, ou temas. Há diversos *websites* de acesso livre a curtas-metragens que podem ser usados para este efeito, tais como *Shorts of the Week* ou *Film Short*.
2. O pavor de não ter ideias tende a afetar os estudantes. Nesse caso, propõe-se, então, que os estudantes levem de casa uma notícia de jornal, uma imagem e um objeto. Em aula, esses elementos deverão ser trocados entre discentes. Combinando uma notícia de jornal, uma imagem e um objeto, os estudantes devem pensar numa situação em que uma personagem se encontre. Frequentemente, isso espoleta uma ideia para um filme.

## **2. DEFINIR AS PERSONAGENS**

Com a ideia, o tema e o gênero delineados, chega o momento de descobrir quem serão as personagens que irão dar forma à nossa história.

O desenho ou construção das personagens é um passo fundamental na escrita de um argumento e na realização de uma curta-metragem. É através delas que vamos descobrindo os detalhes e caminhos possíveis para a nossa narrativa. Assim sendo, é importante que as personagens sejam pensadas como “pessoas” neste mundo imaginário que estamos a construir.

Para esse efeito devemos pensar na presença externa da personagem que vai identificar as características físicas que serão relevantes para que possamos compreender a mesma:

- **Idade:** pode não ser um número específico, mas uma faixa etária.
- **Distinções físicas:** cor de olhos, de cabelo, de pele, estatura, etc.
- **Movimento:** forma e velocidade ao andar, maneirismos, expressões faciais.
- **Expressões verbais:** calão usado, *pitch* e velocidade da voz, etc.
- **Características hereditárias:** parecenças familiares, características físicas.
- **Aparência:** roupa, acessórios, estilo, asseio.
- Etc.

A ideia é criar uma impressão dominante da personagem que nos leve a perceber que caminhos ela poderá tomar no argumento. Para além da presença externa, devemos contemplar também a presença interna, ou seja, a personalidade da personagem. Para a construirmos devemos considerar:

- **Inteligência e conhecimento:** nível de inteligência e como sabem usar e mostrar o seu conhecimento.
- **Introversão/Extroversão.**
- **Temperamento:** como respondem a situações, como revelam emoções.
- **Autoimagem:** do que gostam ou desgostam sobre si mesmas.
- **Desejos para o futuro.**
- **Medos.**
- **Preocupações.**
- Etc.

Neste caso, pretendemos criar uma atitude dominante, uma perspectiva de vida da personagem.

Partindo da presença externa e interna, a personagem deve depois ser completa com o desenvolvimento de contradições, pontos de vista, interesses e história de vida. Conhecendo bem as personagens que vão fazer parte do nosso universo, a história que queremos contar desenhar-se-á praticamente por si. No caso do ou da protagonista, é importante haver um conflito forte, que conduzirá a história do surgimento desse conflito (início) até à resolução do mesmo (fim).

### **3. A SINOPSE E O STEP-OUTLINE**

A sinopse vai ajudar a desenvolver de forma clara e sucinta a história que queremos contar. Servirá de base para percebermos como é que as personagens se alinham com o nosso tema e género numa narrativa com princípio, meio e fim. A sinopse será, pois, o primeiro teste à nossa história e a primeira descrição resumida da mesma.

O segundo teste será o step-outline. Com o *step-outline*, um passo a passo da estrutura, cena a cena, é possível começar a antever o corpo do argumento e falhas que possam existir na construção do mesmo: imprecisões na ligação entre cenas, sequências com uma ligação pouco lógica, desenvolvimento e

crescimento da personagem incoerente ao longo da narrativa, etc. O *step-outline* vai permitir identificar problemas de estruturação da narrativa que podem ser resolvidos nesta fase de forma a que o argumento criado seja, depois, muito mais sólido.

#### **4. O ARGUMENTO**

O argumento é uma das peças centrais de uma produção cinematográfica. Sem argumento, não há filme. Na escrita do mesmo é necessária precisão quanto à forma como vamos ver e ouvir a história que começámos a delinear com a sinopse e o *step-outline*. É também fundamental saber como vamos mostrar as personagens, a sua personalidade e os sentimentos que estas expressam. Dado que este documento vai ser a base de trabalho da restante equipa, da pré-produção à pós-produção, é crucial que as regras de escrita de um argumento sejam atendidas de modo a facilitar a leitura. Para isso, podem também utilizar *softwares* como aqueles sugeridos no capítulo “Ferramentas práticas”.

## **5. O LEVANTAMENTO DO GUIÃO E AS FOLHAS DE DÉCOUPAGE**

Com o argumento fechado, chega o momento de fazer o levantamento do guião de forma a que todas as necessidades, técnicas, artísticas, logísticas e de pessoal, sejam identificadas.

Sobre este trabalho são construídas as folhas de découpage que vão facilitar de sobremaneira a pré-produção e produção da curta-metragem.

## **6. REPÉRAGE E CASTING**

Repérage é o processo pelo qual se pesquisa, visita e escolhe espaços onde as filmagens virão a ser feitas. Neste processo de escolha, será importante identificar espaços que, em termos técnicos, artísticos e de logística, funcionarão para o que é pretendido. Por exemplo, um espaço exterior poderá não ter acesso a tomadas que poderão ser necessárias para a iluminação das cenas. Ou um espaço interior poderá ser demasiado pequeno para o que se pretende filmar.

No processo de casting vão ser escolhidos os atores e atrizes que irão dar vida às personagens. Para esse efeito, podem ser abertas audições onde vários intérpretes poderão testar a sua sorte. A pessoa escolhida deve ser aquela que melhor se encaixe no desenho de personagem que foi feito previamente.

## **7. A SHOTLIST, O STORYBOARD E O GUIÃO TÉCNICO**

Antes de se passar para a rodagem, é ainda importante ter uma lista de planos (shotlist) em mãos. É este documento que irá identificar todos os planos que serão feitos em cada cena e como os mesmos serão concretizados.

O storyboard é, igualmente, um documento crucial no desenho da curta-metragem já que vai ilustrar, ou representar graficamente, plano a plano, todos os momentos do filme. Isto ajudará a que toda a equipa consiga compreender a visão da Realização e da Direção de Fotografia na concretização do filme.

Por fim, um último documento que pode ser utilizado na preparação dos planos a filmar na curta-metragem é o guião técnico, onde iremos aliar os desenhos do *storyboard* e as várias decisões de realização e de mise-en-scène.

Todos os documentos-modelo podem ser alterados e simplificados na medida das necessidades de cada projeto.

## **8. REUNIR A EQUIPA E ENSAIOS**

Um último passo antes de começar a filmar prende-se sempre com a reunião de toda a equipa para alinhar pormenores para a produção. Este será o momento de garantir que todos têm a mesma visão do que virá a ser feito, que todos sabem que funções

devem cumprir na rodagem (Direção de Arte, Direção de Som, Produção, Realização, etc.) e que todos os elementos necessários foram salvaguardados.

Por outro lado, será também o momento de realizar diversos ensaios que preparem devidamente o que irá ser filmado. Entre os vários ensaios possíveis, poderão realizar-se ensaios da Realização com os Atores e Atrizes, ensaios técnicos da Direção de Fotografia (material de imagem), ensaios técnicos da Direção de Som (material sonoro), ou maquetes e esboços de Direção de Arte (cenografia, guarda-roupa, etc.).

## **9. A RODAGEM**

O momento de rodagem de uma curta-metragem pode ser tenso. É a altura em que se percebe que nem tudo vai correr como planeado, que haverá planos que não poderão ser feitos como previamente definidos ou que não resultam tão bem quanto imagináramos.

Contudo, uma coisa é certa: quanto mais preparada uma equipa estiver para a rodagem, mais facilmente conseguirá resolver qualquer problema que surja e encontrar soluções.

A lista de planos, o *storyboard* ou o guião técnico, por exemplo, serão documentos fundamentais ao longo da rodagem para que se consiga sempre acompanhar o que é preciso fazer, como, e para que cena.

A direção de atores por parte da Realização será também um elemento importante nesta fase da rodagem.

A não esquecer é o facto de, na rodagem, se dever sempre contemplar mais do que um plano para cada cena (sugere-se, pelo menos, um plano mais aberto e dois planos mais fechados); e mais do que um *take* para cada plano. Há que garantir que teremos material suficiente para editar o filme na fase de montagem.

## **10. MONTAGEM: REVER E ORGANIZAR IMAGENS E ÁUDIO**

Finda a rodagem, é preciso rever tudo o que foi gravado, imagens e áudio, e começar a selecionar os melhores *takes* de cada plano. Depois, num programa de edição de vídeo, é preciso organizar, plano por plano, cada cena e cada sequência, vendo o que funciona ou não, e o que terá de ser mais trabalhado.

Finalmente, teremos uma primeira versão do nosso filme.

## **11. PÓS-PRODUÇÃO DE SOM E DE IMAGEM**

O som é um elemento que não pode ser esquecido numa obra cinematográfica. Tendo uma primeira versão editada da nossa curta-metragem, é importante pensar nas formas como o áudio e a banda sonora poderão contribuir para contar esta história.

O uso de *voz off*, de sons não diegéticos, de músicas, poderá ser contemplado nesta fase, e adicionado à edição final. Mas, atenção! Não podemos usar músicas ou sons que estejam sob a alçada da lei de direitos de autor. Temos de recorrer a bancos de sons de acesso livre, *royalty free*.

Também nesta fase de pós-produção, poderemos trabalhar sobre a edição final do filme melhorando alguns aspetos da imagem, sobretudo ao nível da correção da cor e da iluminação de cada plano.

## **12. A EDIÇÃO FINAL**

É o momento de fechar a curta-metragem. Com a melhor seleção de *takes*, a melhor organização e transição entre planos, o melhor trabalho de imagem, e o melhor trabalho de som, chegamos à edição final.

É importante, nesta fase, rever tudo com calma, garantir que a mensagem que queremos transmitir está a ser passada, e que toda a equipa foi identificada nos créditos finais. Todo e qualquer apoio que a curta-metragem tenha recebido deve ser também identificado nos créditos finais, agradecendo aos que ajudaram a concretizar o projeto.

### 13. A EXIBIÇÃO

Todo o esforço de produção de uma curta-metragem merece um momento final de exibição do filme que se realizou. É um momento importante para os estudantes, uma vez que lhes permite obter um retorno e uma valorização por todo o esforço e trabalho despendido. Esta exibição do filme pode inclusive convocar outros colegas, professores ou até as famílias. Será uma forma de motivar os estudantes a que, terminado este projeto, comecem já a pensar nos filmes que se seguem...



# FERRAMENTAS PRÁTICAS

Seja na escrita do argumento, na preparação da rodagem ou na edição final de um filme, precisamos de ferramentas que nos ajudem a passar por cada uma das etapas com o máximo de eficiência e sucesso. Nesse sentido, apresentam-se de seguida hiperligações para documentos e materiais úteis nos processos de pré-produção, produção e pós-produção de um projeto cinematográfico.

## ARGUMENTO

Tudo começa com o argumento e a sua escrita que passa por várias etapas. Em cada uma delas, devemos saber o que fazer e como fazê-lo. Os seguintes documentos mostram o que se pretende com cada um destes formatos, incluindo um exemplo de escrita dos mesmos.

- [Sinopse](#)
- [Step-outline](#)
- [Argumento \(template\)](#)
- [Argumento \(exemplo\)](#)

Mas não é preciso saber de cor todas as regras de formatação de escrita de um argumento. Existem vários *softwares* que nos ajudam a escrever um argumento com a formatação correta. Vários dos programas apresentados em baixo são gratuitos ou permitem, pelo menos, uma experimentação gratuita. É só explorar as várias possibilidades!

- [Final Draft](#)
- [CeltX](#)
- [Arc Studio](#)
- [Causality](#)
- [Drama Queen](#)
- [Fade In](#)
- [Highland 2](#)
- [Kit Scenarist](#)
- [Milanote](#)
- [Prewrite](#)
- [Trelby](#)
- [Writer Duet](#)

## PRÉ-PRODUÇÃO

Depois de o argumento estar escrito, é altura de avançar para a preparação da rodagem. E todos os documentos em baixo ajudarão a garantir que sabemos exatamente como vamos filmar o argumento e se temos tudo o que precisamos para a concretização do nosso filme. Os documentos que se seguem apresentam modelos que podem ser utilizados para diferentes projetos, incluindo, em alguns casos, a demonstração de como devem ser preenchidos, partindo do ficheiro Argumento (exemplo).

### • Levantamento do guião

Faz-se a partir do argumento que iremos filmar e de modo a identificar as várias necessidades artísticas, logísticas e técnicas para a rodagem do filme. Começamos por atribuir uma legenda de cores na capa para cada tipologia a identificar (elenco, cenografia, adereços, etc.). Depois disso, identificamos com a cor respetiva cada elemento presente em cada cena do argumento. Este processo será útil para o posterior preenchimento das fichas ou folhas de *découpage*.

- Folha de *découpage*

Identificados todos os elementos necessários para a rodagem de cada cena, iremos agora transpô-los para as fichas ou folhas de *découpage*.

Começaremos por preencher o cabeçalho de cada folha (uma por cena) com:

- nome da empresa produtora;
- título da produção;
- data da versão da ficha;
- página do argumento em que a cena se encontra;
- número da cena;
- espaço em que a cena ocorre;
- efeito de tempo (Dia, Noite, Fim de Tarde, etc.);
- breve descrição da ação principal da cena.

Depois, introduziremos os elementos identificados no levantamento do guião em cada uma das tipologias respetivas.

Podemos acrescentar informação que, mesmo não estando presente no argumento, sabemos que iremos precisar para a rodagem (cenografia, adereços, guarda-roupa, etc.). Isso ajudará a que, em cada folha de *découpage*, identifiquemos tudo o que iremos precisar para filmar determinada cena, distribuído por cada tipologia e departamento.

### • Shotlist

A criação de uma lista de planos (*shotlist*) é um passo fundamental na preparação da realização e da rodagem. Nesta lista, prever-se-ão todos os planos a filmar, distribuídos por cada uma das cenas e incluindo várias decisões de realização, direção de fotografia e produção. Os campos a preencher na *shotlist* são:

- **✓ / X** (indicar, durante a rodagem, se o plano foi ou não filmado);
- **Plano** (indicar número ou sigla do plano);
- **I/E | D/N** (indicar se o espaço é Interior ou Exterior e se o efeito de tempo é Dia, Noite ou outro);
- **Escala** (indicar escala do plano);
- **Personagens** (indicar que personagens participam no plano);
- **Ângulo** (indicar qual o ângulo da câmara no plano);
- **Lente** (indicar que lente se utilizará na câmara durante o plano);
- **Equipamento** (indicar que outro equipamento é necessário para o plano: tripé, grua, steadicam, *dolly*, etc.);
- **Movimento** (indicar qual o movimento de câmara do plano);
- **Observações** (indicar alguma especificidade própria do plano);
- **Tempo Guião** (indicar a quantidade de páginas do guião que a ação do plano pressupõe; por exemplo, se uma ação filmada pelo plano corresponde a 10% da totalidade da página do argumento, e tendo em conta que 1 corresponde a 1 página inteira, então o valor do tempo do guião será 0,1);
- **Tempo Setup** (indicar tempo que demora a preparar todo o equipamento e equipa para iniciar a rodagem do plano);

- **Preview nº takes** (indicar o número de *takes* previstos para conseguir filmar bem o plano; por exemplo, um plano com movimento de câmara, diálogos entre intérpretes ou efeitos especiais poderá requerer mais *takes*, dado o maior risco de alguma coisa não correr logo como previsto);
- **Tempo Filmagem** (indicar o tempo total de filmagem, tendo em conta o Tempo Setup e o número de *takes* previstos);
- **Melhor take** (indicar, após a rodagem do plano, qual o melhor *take* gravado do mesmo; isto será útil depois para o processo de edição e montagem do filme).

#### • Storyboard

O Modelo apresentado pode ser impresso (sem o texto) de modo a que os estudantes possam desenhar e escrever livremente.

Na secção de cima, devem identificar o número da cena e do plano (tal como definido na *shotlist*);

Na secção central deverão desenhar o enquadramento do plano tal como previsto na *shotlist* e no guião técnico (adicionando setas e outros elementos úteis para representar variações de escala ou movimentos).

Na secção em baixo, podem adicionar comentários úteis para descrever textualmente a ação, movimentos ou outros elementos representados graficamente.

### • Guião técnico

O Modelo apresentado pode ser impresso (sem o texto) de modo a que os estudantes possam desenhar e escrever livremente.

Em cada secção devem indicar as informações solicitadas no modelo.

Do *storyboard* podem aproveitar o desenho realizado no passo anterior.

Na planta baixa, pretende-se uma vista aérea do cenário/espço de rodagem, indicando posição da câmara e direção em que irá filmar, bem como posições de atores, cenografia e outros elementos presentes no cenário.

Deve-se preencher uma ficha por cada plano a filmar.

### • Mapa de rodagem

O mapa de rodagem serve para organizarmos os vários planos a filmar ao longo dos dias necessários ou disponíveis.

A distribuição dos planos e cenas não tem de seguir a ordem do argumento, mas privilegiar o mínimo de deslocações a um mesmo espaço ou de presenças dos atores em diferentes dias de rodagem. Questões de continuidade decorrentes dessa organização não-linear da rodagem serão asseguradas pela Anotação.

A partir do modelo e do exemplo apresentados perceber-se-á a lógica de preenchimento do documento. Ainda assim, aqui ficam algumas linhas de orientação:

- As cores utilizam-se para diferenciar de forma mais intuitiva diferentes locais (espaços reais da rodagem) e décors (espaços a simular do filme).
- A designação dos planos será a mesma indicada na shotlist e no guião técnico.
- Na indicação da presença de personagens, decoração / adereços e efeitos especiais em determinados dias de rodagem, utilizamos números ou siglas (atribuídos a cada um destes elementos) de forma a permitir uma leitura mais rápida e intuitiva do mapa.

#### • Orçamento

O modelo de orçamento apresentado é decalcado do modelo proposto pelo ICA (Instituto do Cinema e do Audiovisual) para os diferentes concursos de apoio à produção de cinema.

Apesar da sua complexidade, pode servir para não nos esquecermos de qualquer tipo de necessidade do nosso projeto.

Este *template* pode ser adaptado para modelos mais simples, mantendo apenas as rubricas necessárias e apagando as restantes.

No final, é costume contemplar uma verba para imprevistos, até 5% do total orçamentado previamente. A percentagem dependerá da complexidade e dificuldade antevista para o filme e do risco de derrapagens financeiras no mesmo.

## MONTAGEM E PÓS-PRODUÇÃO

Criar um filme não é apenas escrever e gravar, mas também editar as imagens e sons para chegarmos à forma final do projeto. Para quem procura editar de forma simples e para publicação *online*, o [Youtube](#) e o [Vimeo](#) oferecem soluções interessantes. Muitos computadores incluem também *softwares* gratuitos para edição de vídeo, como o Movie Maker (Windows) ou o iMovie (Apple). Mas existem outros *softwares* gratuitos, disponíveis para uso em computadores ou dispositivos móveis, com as ferramentas básicas necessárias para editar e estruturar as imagens e sons do filme. Aqui estão várias possibilidades a explorar:

- [DaVinci Resolve](#)
- [Blender](#)
- [Lightworks](#)
- [Shotcut](#)
- [OpenShot](#)
- [HitFilm Express](#)
- [InVideo](#)
- [Wondershare](#)
- [KineMaster](#)
- [WeVideo](#)
- [InShot](#)

## MÚSICA

Como referimos, o uso de músicas na banda sonora dos projetos deve salvaguardar que não se infringem quaisquer direitos de autor conexos às mesmas. Isto aplica-se, sobretudo, aos casos de projetos em que poderemos querer que os mesmos tenham exposições públicas ou possam até concorrer a concursos e festivais de vídeo ou cinema. No caso de pretendermos utilizar músicas livres de direitos de autor (ou seja, de utilização gratuita em qualquer projeto), podem ser consultadas as seguintes bases de dados:

- [Freeplay Music](#)
- [Free Sound](#)
- [Purple Planet Music](#)
- [Pixabay](#)
- [Free Music Archive](#)
- [Mix Kit](#)



# BIBLIOGRAFIA

- Allison, B. (s.d.). Lighting Technology and Film Style. *Film Reference*. <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Independent-Film-Road-Movies/Lighting-LIGHTING-TECHNOLOGY-AND-FILM-STYLE.html>
- Alves, P. (2017) “If you fail to prepare, prepare to fail”: a produção fílmica. Em P. Alves & F.G. García (eds.), *Ofícios del cine. Manual para práticas cinematográficas*. (pp. 105-140). Icono 14 editorial. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/29929/1/Oficios%20del%20Cine%20%282017%29.pdf>
- Araújo, N. (ed.) (2021). *História do Cinema. Dos Primórdios ao cinema contemporâneo*. Edições 70.
- Astruc, A. (1968) [1948]. “The Birth of a New Avant-Garde: La Caméra-Style”. Em *The New Wave: Critical Landmarks*. Edit. Peter Graham. Secker e Warburg. <http://www.newwavefilm.com/about/camera-stylo-astruc.shtml>
- Aumont, J. (2004) [1999]. *As Teorias dos Cineastas*. Trad. Marina Appenzeller. Papyrus Editora.
- Aumont, J. (2008) [2006]. *O Cinema e a Encenação*. Edições Texto & Grafia.
- Aumont, J. & Marie, M. (2004) [1999]. *A Análise do Filme*. Trad. Marcelo Félix. Edições Texto & Grafia.
- Aumont, J. & Marie, M. (2006) [2001]. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. Papyrus Editora.
- Aumont, J. & Marie, M. (2019) [2015]. *A Análise do Filme*. Trad. Hélder Viçoso. Edições Texto & Grafia.
- Aumont, J.; Bergala, A.; Marie, M.; & Vernet, M. (2017) [1994]. *A Estética do Filme*. Trad. Mariana Appenzeller. Papyrus Editora.

- Balázs, B. (1924). O Homem Visível. Em I. Xavier (Org.), *A Experiência do Cinema*. (pp. 77-83). Graal.
- Balázs, B. (1945a). A Face das Coisas. Em I. Xavier (Org.), *A Experiência do Cinema*. (pp. 87-91). Graal.
- Balázs, B. (1945b). Nós Estamos no Filme. Em I. Xavier (Org.), *A Experiência do Cinema*. (pp. 84-86). Graal.
- Barbosa, A. (2000). *O Som em Ficção Cinematográfica: Análise de pressuposto na criação de componentes sonoras para obras Cinematográficas/Videográficas de Ficção*. Escola das Artes U.C.P. <https://docplayer.com.br/1920654-O-som-em-ficcao-cinematografica-analise-de-pessupostos-na-criacao-de-componentes-sonoras-para-obras-cinematograficas-videograficas-de-ficcao.html>
- Barreira, H. (2017). Direção de Arte. Em P. Alves & F.G. García (eds.), *Ofícios del cine. Manual para práticas cinematográficas*. (pp. 203-227). Icono 14 editorial. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/29929/1/Oficios%20del%20Cine%20%282017%29.pdf>
- Bartilotti, F. (2014). *Direção de arte e caracterização de personagens. Tese de Mestrado*. <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/18143>
- Bazin, A. (2018). A Evolução da Linguagem Cinematográfica. Em *O que é o Cinema?*. Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. Ubu Editora.
- Bertetto, P. (Ed.) (2019). *Uma História do Cinema: autores, filmes, correntes*. Edições Texto & Grafia.
- Bordwell, D. (2008) [2005]. *Figuras Traçadas na Luz: A Encenação no Cinema*. Trad. Maria Luiza Machado Jatobá. Papyrus Editora.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2013) [2009]. *A Arte do Cinema: Uma Introdução*. Trad. Roberta Gregoli. Editora Unicamp.

- Buchinho, E. (2017). Notas sobre som para filme – da pré-produção à pós-produção. Em P. Alves & F.G. García (eds.), *Ofícios del cine. Manual para práticas cinematográficas*. (pp.267-287). Icono 14 editorial. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/29929/1/Oficios%20del%20Cine%20%282017%29.pdf>
- Burch, N. (1973). *Praxis do Cinema*. Editorial Estampa
- Canelas, C. (2010). *Os Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica: os contributos da escola norte-americana e da escola soviética*. <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-canelas-cinema.pdf>
- Carrière, J.C. & Bonitzer, P. (2016) [1990]. *O Exercício do Argumento*. Trad. João Carlos Alvim. Edições Texto & Grafia.
- Chion, M. (2011). *A Audiovisão. Som e Imagem no Cinema*. Trad. Pedro Elói Duarte. Edições Texto & Grafia.
- Comito, T. (1971). Touch of Evil. *Film Comment*. <https://www.filmcomment.com/article/touch-of-evil-orson-welles/>
- Condorcet, E. (2017). Introdução à Direção de Actores. Em P. Alves & F.G. García (eds.), *Ofícios del cine. Manual para práticas cinematográficas*. (pp. 245-265). Icono 14 editorial. [https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/33978/1/Oficios\\_del\\_Cine\\_2017\\_1\\_.pdf](https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/33978/1/Oficios_del_Cine_2017_1_.pdf)
- Cook. D. (1996) [1981]. *A History of Narrative Film*. W.W. Norton & Company.
- Cuccinota, C. (2018). *Viagem ao Cinema através do seu Vestuário. Percursos de análise em filmes portugueses de etnoficção*. Labcom. [http://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/201804201133-201801\\_viagemcinema\\_ccuccinotta.pdf](http://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/201804201133-201801_viagemcinema_ccuccinotta.pdf)
- Deleuze, G. (2004) [1983]. *A Imagem-Movimento. Cinema 1*. Trad. Rafael Godinho. Assírio & Alvim.

- Deleuze, G. (2005) [1985]. *A Imagem-Tempo. Cinema 2*. Trad. Eloisa Araujo Ribeiro. Editora Brasiliense.
- Dias, J. (2014). *A relação entre câmara e interpretação do actor na obra cinematográfica*. Tese de Mestrado. <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/18144>
- Figlerowicz, M. (2017). The Moving Pictures of “Loving Vincent”. *Los Angeles Review of Books*. <https://lareviewofbooks.org/article/the-moving-pictures-of-loving-vincent/>
- Flueckiger, Barbara (2012 ff.). *Timeline of Historical Film Colors*. <https://filmcolors.org/>
- Guiomar, A. (2012). *Direção de fotografia e composição: o paradoxo da dualidade no seio da unidade*. Tese de Mestrado. <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/16464>
- Grilo, J. M. (2007). *As Lições do Cinema: manual de filmografia*. Edições Colibri/ Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- Hayward, S. (2018). *Cinema Studies. The Key Concepts*. Routledge.
- Hérnando, G. (2017). Dirección de fotografia. Em P. Alves & F.G. García (eds.), *Oficios del cine. Manual para prácticas cinematográficas*. (pp. 173-203). Icono 14 editorial. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/29929/1/Oficios%20del%20Cine%20%282017%29.pdf>
- Journot, M.T. (2020) [2006]. *Vocabulário de Cinema*. Edições 70.
- Lameira, J. (2017). Borrar a Pintura. Em *O Cinema Não Morreu. Crítica e Cinefilia À Pala de Walsh*. (pp. 344-347). Linha de Sombra.
- Lightman, H. (2018). Photographing Stanley Kubrick’s Barry Lyndon. *American Cinematography*. <https://theasc.com/articles/flashback-barry-lyndon>

- Lumet, S. (1998). [1995]. *Fazendo Filmes*. Trad. Luis Orlando Lemos. Rocco.
- Kunz, S. & Megre, R. (2017). Animação: história e métodos de produção. Em P. Alves & F.G. García (eds.), *Ofícios del cine. Manual para práticas cinematográficas*. (pp. 375-409). Icono 14 editorial. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/29929/1/Oficios%20del%20Cine%20%282017%29.pdf>
- Marcel, M. (2005) [1955]. *A Linguagem Cinematográfica*. Trad. Lauro António, Maria Eduarda Colares. Dinalivro.
- Martin, A. (2014). *Mise en Scène and Film Style*. From Classical Hollywood to New Media Art. Palgrave Macmillan.
- Marner, T. (2004). *A Realização Cinematográfica*. Trad. Manuel Costa e Silva. Edições 70.
- Mercado, G. (2011) [2010]. *O olhar do cineasta: aprenda (e quebre) as regras da composição cinematográfica*. Trad. Edson Furmankiewicz. Elsevier Editora.
- Natálio, C. (2002). *O cinema contemporâneo como categoria ficcional*. Tese de Mestrado. <http://hdl.handle.net/10362/7657>
- Neves, J. (2017). A colorização de filmes após *Becky Sharp*, de Robert Mamoulian (1935). Em A. B. Oliveira; C. Maia; M. Oliveira (eds.), *Atas do VII Encontro Anual da AIM*, editado por Ana Balona de Oliveira, Catarina Maia e Madalena Oliveira. (pp 129-138). AIM. <https://aim.org.pt/atas/indice/Atas-VIIEncontroAnualAIM-14-Neves.pdf>
- Nogueira, L. (2010a). *Manual de Cinema I: Laboratório de Guionismo*. LabCom Livros. <http://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manuais-cinema-I-2010.pdf>
- Nogueira, L. (2010b). *Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos*. Livros LabCom. [http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual\\_II\\_generos\\_cinematograficos.pdf](http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf)

- Nogueira, L. (2010c). *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem*. Livros LabCom. [http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manuais\\_III\\_pla-nificacao\\_e\\_montagem.pdf](http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manuais_III_pla-nificacao_e_montagem.pdf)
- Nogueira, L. (2015). *Cinema Múltiplo: figuras, temas, estilos, dispositivos*. Livros LabCom. [http://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/20150710-2015\\_13\\_cine-ma\\_multiplo.pdf](http://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/20150710-2015_13_cine-ma_multiplo.pdf)
- O'Donoghue, D. (2004). Méliès, Georges. *Senses of Cinema*. <https://www.sense-sofcinema.com/2004/great-directors/melies/>
- Penafria, M. (2009). Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s). *VI Congresso SOPCOM*. <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>
- Pereira, A. (2017). Construir o guião: um castelo de areia que resiste ao vento. Em P. Alves & F.G. García (eds.), *Ofícios del Cine. Manual para práticas cinematográficas*. (pp. 53-84). Icono 14 editorial. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/29929/1/Oficios%20del%20Cine%20%282017%29.pdf>
- Pudovkin, V. (1961). *Argumento e Realização*. Trad. Manuel Ruas. Editora Arcádia Limitada.
- Rajas, M. (2017). Montador de Cine: um perfil profissional multidisciplinar. Em P. Alves & F.G. García (eds.) *Ofícios del cine. Manual para práticas cinematográficas*. (pp. 315-337). Icono 14 editorial. [https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/33978/1/Oficios\\_del\\_Cine\\_2017\\_1\\_.pdf](https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/33978/1/Oficios_del_Cine_2017_1_.pdf)
- Rodrigues, C. (2002). *O Cinema e a Produção*. Lamparina
- Sesonske, A. (2011). The Rules of the Game: Everyone Has Their Reasons. Criterion. <https://www.criterion.com/current/posts/308-the-rules-of-the-game-everyone-has-their-reasons>

- Soudo, J. (2020). *A atribulada história do casamento da Dona Luz com o senhor Pixel. Uma história da Fotografia para os mais jovens, que até os adultos deveriam ler*. Flankus Books.
- Sousa, E. (1956). *O Argumento Cinematográfico: Como se Escreve um Filme*. Sequência.
- Trindade, C.A. (2019). Pintura, Fotografia e Cinema: As Imagens Cinematográficas e as Referências Pictoriais no Tratamento da Cor e da Luz. Em *Cinema e Outras Artes II. Diálogos e Inquietudes Artísticas*. (pp. 125-153). Labcom. <https://comum.rcaap.pt/handle/10400.26/30204>
- Truffaut, F. (2004). *Hitchcock/Truffaut: entrevistas*. Trad. Rosa Freire Aguiar. Companhia das Letras.
- Xavier, I. (2005). *O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Editora Paz e Terra.



# IMAGENS

**ANÁLISE E DÉCOUPAGE**

FIGS. 1-2: *Os Verdes Anos* (1953) de Paulo Rocha (DVD).

© Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema / Midas Filmes.

FIGS. 3 E 4: *Psycho* (1960) de Alfred Hitchcock (DVD). © Universal.

**MISE-EN-SCÈNE**

FIGS. 1-4: *The Kid* (1921) de Charles Chaplin (DVD). © Costa do Castelo.

**ESCALA DE PLANOS E A REGRA DOS 1/3**

FIGS. 1-6: *A Costa dos Murmúrios* (2004) de Margarida Cardoso (DVD).

© Midas Filmes.

FIG. 7: *Il Postino [O Carteiro de Pablo Neruda]* (1994) de Michael Redford (DVD). © Alambique.

**ÂNGULOS DE CÂMARA**

FIGS. 1-2: *Goodbye Lenin!* (2004) de Wolfgang Becker (DVD). © Alambique.

FIGS. 3-4: *Mustang* (2015) de Deniz Gamze Ergüven (DVD). © Karma.

FIG. 5: *12 Monkeys* (1995) de Terry Gilliam (DVD). © Universal.

**MOVIMENTOS DE CÂMARA**

FIGS. 1-2: *Voyage a la Lune* (1902) de George Méliès (DVD) © Divisa.

FIGS. 3-12: *Touch of Evil* (1958) de Orson Welles (DVD). © Universal.

**PROFUNDIDADE DE CAMPO**

FIGS. 1-2: *The Birth of a Nation* (1915) de D.W. Griffith (DVD).

© Eureka Entertainment.

FIGS. 3-4: *A Regra do Jogo* (1939) de Jean Renoir (DVD).

© Costa do Castelo Filmes.

FIGS. 5-6: *Rafa* (2012) de João Salaviza (DVD). © Midas Filmes.

**FORA DE CAMPO E CONTRACAMPO**

FIG. 1: *Arena* (2009) de João Salaviza (DVD). © Midas Filmes.

FIGS. 2-3: *Uma Abelha na Chuva* (1972) de Fernando Lopes (DVD).

© Madragoa Filmes.

### COR E A ILUMINAÇÃO

FIGS. 1-3: *John From* (2015) de João Nicolau (DVD). © Alambique.

FIGS. 4-5: *Double Indemnity* (1945) de Billy Wilder (DVD). © Universal.

### CONTINUIDADE E REGRAS DOS 180º E 30º

FIGS. 1-2: *The Shining* (1980) de Stanley Kubrick (DVD).

© Warner Brothers.

### SOM

FIGS. 1-2: *Tabu* (2012) de Miguel Gomes (DVD). © Alambique.

FIG. 3: *Estilhaços* (2016) de José Miguel Ribeiro.

© Agência da Curta-Metragem.

### GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS

FIG. 1: *História Trágica com Final Feliz* (2005) de Regina Pessoa (DVD).

© Afrontamento.

### ARGUMENTO

FIG. 1: *Rafa* (2012) de João Salaviza (DVD). © Midas Filmes.

FIG. 2: *Nuovo Cinema Paradiso [Cinema Paraíso]* (1988) de Giuseppe Tornatore (DVD). © Alambique.

### PRÉ-PRODUÇÃO

FIGS. 1-4: Elaboração própria.

### REALIZAÇÃO

FIG. 1: *Mat [La Madre]* (1926) de Vsevolod Pudovkin (DVD). © Divisa.

FIG. 2: *12 Angry Men [12 Homens em Fúria]* (1957) de Sidney Lumet (DVD). © MGM.

### DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

FIGS. 1-2: *Close Encounters of the Third Kind [Encontros Imediatos em 3º Grau]* (1977) de Steven Spielberg (DVD). © Columbia TriStar Home Entertainment.

FIGS. 3-4: *Barry Lyndon* (1975) de Stanley Kubrick (DVD). © Warner Brothers.

**DIREÇÃO DE ARTE**

FIGS. 1-2: *Metropolis* (1927) de Fritz Lang (DVD). © Eureka Entertainment.

FIGS. 3-4: *Suspicion* [*Suspeita*] (1941) de Alfred Hitchcock (DVD).

© Costa do Castelo Filmes.

**CASTING E DIREÇÃO DE ATORES**

FIGS. 1-2: *Les quatre cents coups* [*Os 400 golpes*] (1959) de François Truffaut (DVD). © Costa do Castelo Filmes.

FIGS. 3-4: *La passion de Jeanne d'Arc* [*A paixão de Joana d'Arc*] (1928) de Carl Dreyer (DVD). © Eureka Entertainment.

**DESENHO DE SOM E BANDA SONORA**

FIGS. 1-2: *Ohayô* (1959) de Yasujirô Ozu (DVD). © Leopardo Filmes.

FIGS. 3- 5: *Kill Bill: Vol. 1* (2003) de Quentin Tarantino (DVD). © Miramax.

**MONTAGEM E PÓS-PRODUÇÃO**

FIGS. 1-4: *Bronenosets Potyomkin* (1925) de Sergei Eisenstein (DVD). © JRB.

**ANIMAÇÃO**

FIGS. 1-2: *Loving Vincent* (2017) de Dorota Kobiela e Hugh Welchman (Blu-ray). © Karma.

FIGS. 3-4: *Ma Vie de Courgette* (2016) de Claude Barras (DVD). © Eone.



# CRÉDITOS INSERT



**COORDENAÇÃO**

**PEDRO ALVES** EA-UCP/CITAR

**EQUIPA DE INVESTIGAÇÃO**

**ANA SOFIA PEREIRA** CICANT

**ARMANDO RAMOS** EA-UCP/CITAR

**CARLOS NATÁLIO** EA-UCP/CITAR

**CARLOS RUIZ CARMONA** EA-UCP/CITAR

**DANIEL RIBAS** EA-UCP/CITAR

**JAIME NEVES** EA-UCP/CITAR

**JOSÉ MATIAS ALVES** FEP-UCP/CEDH

**LUIS TEIXEIRA** EA-UCP/CITAR

**MARIA ILÍDIA CABRAL** FEP-UCP/CEDH

**PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS E APOIO À COORDENAÇÃO**

**KYLE SOUSA**

**CONSULTORIA**

**ELSA MENDES** DGE/PNC

**FRANCISCO GARCÍA GARCÍA** UCM/ICONO14

**DESIGN**

**SCALA**



© **INSERT**

Este trabalho foi financiado por Fundos Nacionais através da FCT — Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto EXPL/CED-EDG/0716/2021.



