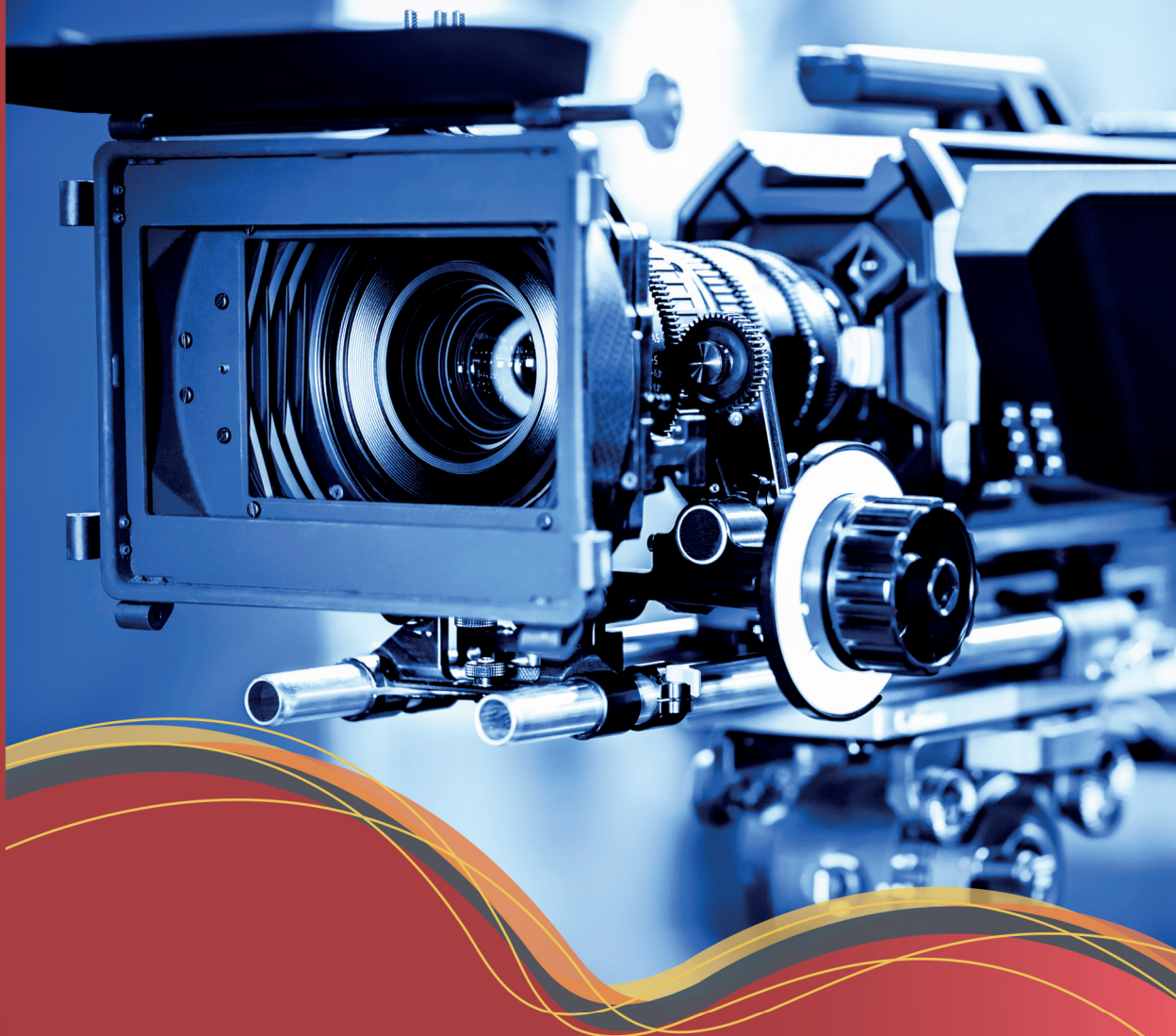




Introdução ao audiovisual

Introdução ao audiovisual

Paulo Ferreira Kuchembuck Junior

© 2017 por Editora e Distribuidora Educacional S.A.
Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida ou transmitida de qualquer modo ou por qualquer outro meio, eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia, gravação ou qualquer outro tipo de sistema de armazenamento e transmissão de informação, sem prévia autorização, por escrito, da Editora e Distribuidora Educacional S.A.

Presidente

Rodrigo Galindo

Vice-Presidente Acadêmico de Graduação

Mário Ghio Júnior

Conselho Acadêmico

Alberto S. Santana
Ana Lucia Jankovic Barduchi
Camila Cardoso Rotella
Cristiane Lisandra Danna
Danielly Nunes Andrade Noé
Emanuel Santana
Grasiele Aparecida Lourenço
Lidiane Cristina Vivaldini Olo
Paulo Heraldo Costa do Valle
Thatiane Cristina dos Santos de Carvalho Ribeiro

Revisão Técnica

Daniela Delgado
Brian Hagemann
Luciara Bruno Garcia

Editoração

Adilson Braga Fontes
André Augusto de Andrade Ramos
Cristiane Lisandra Danna
Diogo Ribeiro Garcia
Emanuel Santana
Erick Silva Griep
Lidiane Cristina Vivaldini Olo

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

K95i Kuchembuck Junior, Paulo Ferreira
Introdução ao audiovisual / Paulo Ferreira Kuchembuck
Junior. – Londrina : Editora e Distribuidora
Educacional S.A., 2017.
224 p.

ISBN 978-85-8482-837-1

1. Recursos audiovisuais – Produção. 2. Recursos
audiovisuais – História. I. Título.

CDD 791.04

2017

Editora e Distribuidora Educacional S.A.
Avenida Paris, 675 – Parque Residencial João Piza
CEP: 86041-100 — Londrina — PR
e-mail: editora.educacional@kroton.com.br
Homepage: <http://www.kroton.com.br/>

Sumário

Unidade 1 Produtos audiovisuais	7
Seção 1.1 - O produto audiovisual	9
Seção 1.2 - Ficção, não ficção e narrativas híbridas	27
Seção 1.3 - Gêneros dramático-narrativos	45
Unidade 2 Linguagem e história do audiovisual	65
Seção 2.1 - Linguagem audiovisual	67
Seção 2.2 - História do cinema e da televisão	81
Seção 2.3 - Principais escolas e estéticas	97
Unidade 3 Princípios de produção audiovisual – filmagem e gravação	121
Seção 3.1 - Câmeras e objetivas	123
Seção 3.2 - Som, elétrica e maquinaria	137
Seção 3.3 - Captação e equipes de produção	151
Unidade 4 Princípios de pós-produção audiovisual: tratamento, edição e finalização	169
Seção 4.1 - Montagem, efeitos visuais e abertura	171
Seção 4.2 - Som direto, trilha e ruídos	187
Seção 4.3 - Finalização	203

Palavras do autor

Nosso momento histórico de desenvolvimento da modernidade indica uma gigantesca demanda por narrativas. E é fato que desde as organizações humanas tribais esse caráter narrativo, mais ou menos diverso, de organização de acontecimentos se notabilizou como força norteadora e motriz do imaginário, especialmente com a tradição oral de contação de histórias e, depois, com o registro verbal escrito. Também é fato que o audiovisual, como parte dessa tradição narrativa, é uma força de comunicação, informação e ludicidade de dimensões impressionantes. Quase que em todos os cantos do mundo ocorre a presença dessa manifestação específica de narrativas que é o audiovisual. Nas moradias, é cada vez mais comum a presença de televisores, computadores ou aparelhos de telefonia celular conectados à internet e habilitados a transmitir produtos audiovisuais. A disseminação das plataformas propícias a essas narrativas é inequívoca, e com esse acesso facilitado ocorre a crescente demanda por consumo desses produtos. Nosso desejo de consumo por produtos audiovisuais é grande a ponto de a produção dessas narrativas, com uma mínima qualidade, não ser suficiente para atender à demanda por elas. Seja em manifestações mais experimentais e artísticas, seja em entretenimento, informação, ou mesmo publicidade.

Já não nos bastam os conteúdos numa sala de cinema ou no televisor. O audiovisual já insinua sua presença quando e onde o espectador quiser. As multiplataformas de exibição, associadas a conteúdos sob demanda, têm caracterizado uma nova dinâmica da recepção das narrativas. Já não nos bastam produções de imagens em movimento e sons associados com trilhas sonoras e efeitos visuais elaborados, se não os experimentarmos com algum nível de interação e hipertextualidade em um contexto de multiplataformas. Significando mais participação do espectador nas narrativas, em diversas plataformas possíveis e no que ainda pode surgir. O espaço de consumo de conteúdos estáticos, com fotografias e texto, hoje, rivaliza com o espaço audiovisual em razão da ampliação vigorosa de narrativas digitais recheadas de interatividades e presentes nos notebooks, celulares e tablets, ou, mais ainda, em anúncios e vitrines eletrônicas nas ruas. O audiovisual vem se tornando ubíquo.

Nesse panorama de hiperconsumo, o realizador que não tiver claro para si o conceito de multiplicidade narrativa tenderá a produzir conteúdos para o passado, para espectadores de ontem. Os diretores, produtores, artistas, e executivos do audiovisual, entretenimento em geral e veículos de informação têm de estar

conscientes de que não apenas realizarão um produto audiovisual bem feito e que comunique em âmbitos de informação, mensagem e crítica, mas o façam com a capacidade de viajar por multiplataformas de exibição para um público que, hoje, escolhe o que ver, onde ver e quando ver.

Acompanhando as unidades desse livro, tem-se um panorama com os pontos-chave para os processos de produção audiovisual. Trata-se, afinal, de uma introdução ao tema. O livro se propõe, então, a elucidar princípios do audiovisual e auxiliar na compreensão de conceitos, nomenclaturas e processos de produção, desde a ideia inicial até a entrega do produto final, considerando os espectadores que receberão esses conteúdos finalizados. As páginas que seguem abordam questões de formatos dos produtos audiovisuais, gêneros narrativos e tipos de produção, lançando uma luz nos conceitos de ficção e não ficção, nas linguagens e estéticas das manifestações audiovisuais, na história desse tipo de produção narrativa, em processos técnicos de captação de imagem e som, e na montagem e acabamento dos produtos. Através de conceituação, perspectiva crítica e exemplos práticos, constroem-se as bases para a linguagem audiovisual e um claro entendimento dos diversos elementos que compõem uma produção.

O caminho é longo, mas atraente. A primeira unidade esclarece o conceito de um produto audiovisual, estabelecendo a diferença entre ficção e não ficção, e abordando conceitos básicos de formatos e gêneros narrativos; a segunda unidade trava contato com a linguagem do audiovisual, considerando os elementos de articulação entre imagens e sons, além de algumas escolas e estéticas formadoras do audiovisual moderno; seguindo com a terceira unidade, esta introduz técnicas de captação e produção, passando por noções básicas de operação de equipamentos de som e imagem, abordando também a dinâmica das equipes em esforço coletivo para a realização dos produtos; por fim, a quarta unidade elucida aspectos da finalização do produto: montagem, aplicação de efeitos visuais, pós-produção de som, mixagem e acabamento final.

Sigamos essa jornada introdutória ao audiovisual, a fim de entender os processos de produção de imagem e som, compreender sua multiplicidade e tomar contato com as ferramentas necessárias para que seu produto atinja o público. O objetivo? Mover o espectador, dialogar com ele, intrigá-lo, fazê-lo pensar e se emocionar.

Produtos audiovisuais

Convite ao estudo

Olá, caro aluno! Convém iniciar com algumas colocações necessárias acerca do que tratamos nessa unidade. Você pode notar que falar sobre o que é um produto audiovisual esbarra ou em uma definição fria ou em outras definições bastante imprecisas. Nesse sentido, considerando que os produtos audiovisuais são, hoje, um conjunto massivo de obras diversas realizadas para mercados amplos, o propósito da unidade não é, e nem poderia ser, explicar e analisar os aspectos da obra audiovisual em toda sua extensão e profundidade. Tão pouco se trata de um manual normativo; o audiovisual é sobre formas de se contar histórias e se comunicar, não sobre fórmulas. Trata-se de um olhar amplo para conceitos-chave que propõem a você, caro aluno, vias de estudo introdutórias e inovadoras sobre a questão, que o capacitarão a identificar e distinguir os produtos audiovisuais segundo seus diferentes formatos, seus gêneros narrativos e suas janelas de exibição, mudando seu ponto de vista da posição de espectador para a de realizador.

Assim, a unidade inicia tratando de pontos básicos da narrativa audiovisual e caminha pelas questões dos formatos de produtos audiovisuais, distinguindo-os dos chamados gêneros dramático-narrativos, a fim de organizar mais adequadamente a percepção desses produtos e iniciar o caminho de mudança de ponto de vista. Trava contato, também, com os conceitos de plataformas e de janelas de exibição. Segue, então, investigando as percepções dos limites narrativos da ficção e da não ficção, aprofundando nas definições dos diversos formatos audiovisuais. E vai além, verificando aspectos mais detalhados acerca dos gêneros narrativos.

Para auxiliá-lo com os conceitos e princípios trabalhados, o encaminhamento da unidade acompanha uma situação prática que insere você no dia a dia do audiovisual. Pense, então, na seguinte situação: você

foi contratado por uma emissora de televisão fechada para cumprir a função de assistente de coordenador de programação. A emissora trabalha principalmente com narrativas ficcionais, como séries, seriados e longas-metragens. A grade de programação já está definida, mas ainda há um espaço de 1h30min a ser preenchido por produções brasileiras, a fim de cumprir a obrigatoriedade legal de transmissão semanal. O coordenador de produção, em uma reunião, relatou que a emissora se dispõe a transmitir apenas mais três programas, no máximo. Sete produções apresentaram pilotos para apreciação e análise: uma série de falso documentário de comédia, no formato de meia hora; uma série dramática de meia hora; uma série policial; uma sitcom; um seriado de teatro filmado; um seriado de lifestyle com viagens; uma minissérie com 24 episódios de 1h30min cada. Considere que você precisa indicar três diferentes cenários que cumpram a obrigatoriedade de exibição e respondam às características do canal e seu público. Quais seriam seus três cenários? Quais produtos audiovisuais você indicaria, considerando formatos e gêneros? Quais são os horários adequados para cada produto indicado e por quê? Qual seu público-alvo esperado? Como cada formato se relaciona com os gêneros narrativos dos produtos? Já pensou sobre a relação de tudo isso com o caráter da emissora? Em que sentido isso pode ser relevante?

Perceba que os conceitos e princípios do audiovisual surgem desse mecanismo teórico-prático de maneira a habilitar você, aluno, a uma leitura mais sistemática e aprofundada das obras audiovisuais. As seções e seus tópicos ajudarão você a desenvolver habilidades e conhecimentos que solucionem a situação prática. Você estará apto a identificar e distinguir os diferentes produtos audiovisuais com o olhar do realizador. Será que os filmes *De volta para o futuro: parte III*, de Robert Zemeckis, e *Cowboys & Aliens*, de Jon Favreau, são faroestes ou aventuras? E que tal classificá-los como ficção científica? Mais ainda: ao nos referirmos a esses produtos, o que os caracteriza como filmes? Se eles já tiveram exibições em canais de televisão aberta e no mercado de *home video*, exatamente qual é a diferença entre esses produtos para um telefilme?

Vamos lá?

Seção 1.1

O produto audiovisual

Diálogo aberto

Como primeiro passo para seguir os caminhos do audiovisual, essa seção traz alguns pontos elementares sobre a narrativa, característica fundamental de todo o produto audiovisual, e aspecto que os aproxima e os diferencia entre si. Falando de narrativas é que entramos na discussão da diferenciação básica entre formatos audiovisuais e gêneros narrativos, redimensionando a percepção do produto audiovisual.

Por que tratar inicialmente desses tópicos? Porque através da narrativa você reconhece elementos comuns e distintivos de estrutura, que definem aspectos formais e modos de realização das obras audiovisuais. Assim, você diferencia os formatos audiovisuais dos gêneros narrativos, aspectos que como espectadores facilmente confundimos, organizamos e categorizamos. Além disso, trazendo conceitos de janelas de exibição e suas articulações com formatos e gêneros, você percebe a relevância do público para a obra audiovisual sob o ponto de vista do realizador do audiovisual moderno.

Para que ao final da unidade você, caro aluno, se descubra apto a assumir um papel com esse olhar mais aguçado, compondo cenários para uma grade de programação, cabe um problema para reflexão: suponha que você tenha sido contratado por uma emissora de televisão fechada, que trabalha com produtos de ficção, para cumprir a função de assistente. O coordenador de programação indicou que a emissora levará dois programas brasileiros ao ar, a fim de cumprir com a obrigatoriedade de exibição de produtos nacionais semanalmente. Você tem 1h30min a ser preenchida. Que tipo de produto você escolheria? A emissora trabalhar com produtos de ficção, muda alguma coisa para você? Os produtos seriam de janela primária ou secundária? Você indicaria produtos de um formato e gênero específicos? Para quais horários da grade e por quê?

Bons estudos!

Não pode faltar

O que é o produto audiovisual: esclarecendo as questões dos gêneros e dos formatos

Nossa mais primária abordagem dos produtos audiovisuais é como espectadores. E nesse sentido, algum saber sobre o audiovisual já temos, pois a linguagem faz parte de nosso arcabouço cultural e social. Há algum reconhecimento e compreensão de conteúdo e linguagem audiovisuais em todos nós, considerando que temos contato com eles desde muito novos. Chomsky teorizou a habilidade humana de ler e compreender linguagens. Habilidade aparentemente inata e que nos permite absorver esses conteúdos, estruturá-los e formalizar uma gramática complexa somente pelo contato com uma linguagem (CHOMSKY; FOUCAULT, 2006)¹. O fato é que a maioria de nós é espectador de filmes, séries, seriados e telenovelas desde sempre. Isso implica dizer que você também é espectador e é nesse ponto que começamos.

A questão que se coloca é que essa gramática do audiovisual torna você apto a compreender filmes e acompanhar narrativas, no entanto, a fim de que venha a se aprofundar na prática audiovisual ou nos estudos da área, esse ponto de vista do espectador deve ser acrescido do ponto de vista daqueles que realizam filmes ou séries ou esquetes de comédia. Para além de ver os produtos audiovisuais e entender suas narrativas, você já pensou em como contar as histórias nas telas?

O audiovisual conta histórias e isso é feito através de uma linguagem formal que articula imagens em movimento e sons dentro da narrativa. “São elementos estilísticos que se organizam de acordo com as demandas da disposição narrativa da trama, construídos pelo classicismo” (RAMOS, 2005, p. 20).



Tanto em ficção, como em não ficção, os produtos audiovisuais narram histórias, contam acontecimentos, reproduzem fatos, passam informação e comunicam. Para fazê-lo lançam mão de estruturas narrativas, estratégias que organizam informações selecionadas e organizadas numa ordem específica, que entretém o interlocutor e despertam emoção. Já em sua Poética, Aristóteles codificou as partes das histórias: o início, o enredo, o desfecho, episódios e peripécias e o reconhecimento. (ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO, 2005, p. 38-39)

¹Conceito extraído de uma fala transcrita de Noam Chomsky abordando aspectos da natureza humana e os relacionando à sua teoria da linguagem. O diálogo entre Chomsky e Foucault foi realizado na Holanda, em 1971, falado em inglês e francês. A recente transcrição em língua inglesa foi publicada em 2006.

A compreensão e aplicação da estrutura é fundamental. Mesmo no jornalismo, que tendemos a distanciar da ficção, o que se faz é contar eventos de modo organizado e respondendo a inquietações sobre o tema.

O audiovisual narra eventos e, modernamente, os organiza numa estrutura que Robert McKee (2006) descreve como: a) história, onde todos os eventos são percebidos, composta por uma série de atos; b) ato, uma série de sequências que compõe mudanças em um grau maior; c) sequência, uma série de cenas que juntas propõe alguma mudança em grau moderado; d) cena, que traz ação através de conflitos e mudanças em grau menor e composta por *beats*; e) *beat*, o elemento menor da estrutura onde as mudanças ocorrem por ação e reação em lógica causal.

No entanto, qual é a relação de tudo isso com o produto audiovisual, seus gêneros ou formatos? Ora, profunda! Essa estrutura é o que permite afetividade e credibilidade, ou seja, os dois fatores que mais nos envolvem numa história ou acontecimento. E, no fim das contas, é a narrativa que nos conta alguma coisa, de uma maneira específica, através do enredo ou da trama, e que em sua multiplicidade se desenvolvem os gêneros e os formatos (NOGUEIRA, 2010).

Aristóteles propôs, ainda, elementos como a verossimilhança e a mimese, a fim de descrever esse nosso envolvimento com as narrativas. No entanto, o efeito mais relevante descrito pelo filósofo grego foi o de catarse que, segundo ele, é próprio das tragédias. O efeito de catarse, que também está nas narrativas modernas, é o expurgo de nossas emoções ao acompanharmos uma história. Vem com a compreensão das discussões e questões por ela levantadas (ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO, 2005). Esse não é um sentimento qualquer, mas o ponto motriz para as narrativas por capturar o espectador de maneira mais profunda. Daí a afetividade.

O antropólogo estadunidense, Joseph Campbell, por sua vez, apontou para outro elemento fundamental: a personagem. Em seus estudos de mitologia e narratologia, desenvolveu o conceito de "monomito" ou da "jornada do herói" (CAMPBELL, 1997). O autor descreve uma estrutura de jornada da personagem principal, o protagonista, que cumpre um arco de transformação e envolve o espectador. A jornada, composta por rituais de passagem de separação, iniciação e retorno descreve o protagonista como um "herói vindo do mundo cotidiano que se aventura numa região de prodígios; ali encontra forças e obtém uma vitória decisiva; e retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios a seus semelhantes" (CAMPBELL, 1997).

Pois bem, capturar a atenção e a aceitação do público espectador é a base para qualquer narrativa. Isso se apresenta na literatura e no teatro, mas também no cinema, na televisão ou em jogos eletrônicos e na publicidade. Contudo,

para emocionar o espectador, é necessário ter credibilidade. Aos elementos de estrutura, mimese, verossimilhança, jornada e catarse é somado o acordo narrativo silencioso entre os realizadores e os espectadores, o chamado princípio de “suspensão da descrença” (ECO, 2009, p. 81). Trabalhado por Umberto Eco, esse princípio supõe que mesmo em histórias imaginárias, os espectadores assumem que os autores dizem a verdade sobre as situações narradas. Isso equivale dizer que uma narrativa convence o espectador apenas se conseguir trazê-lo para a história a ponto de ele não quebrar sua ilusão com aquilo que é contado. Ora, numa matéria de telejornal esse acordo é facilmente firmado, pois de maneira geral, nós aceitamos os fatos narrados como verdades, ainda que isso implique uma miríade de distorções discursivas e outros problemas. Com um conteúdo imaginativo, no entanto, esse acordo de fingimentos propositais entre realizadores da obra audiovisual e seus espectadores é mais delicado. Ainda assim, firmamos esse acordo logo que nos postamos em frente a alguma tela para ver um filme ou um vídeo. Considerando esses elementos, portanto, é fundamental notar que os produtos audiovisuais apenas divertem o público espectador quando trazem um modelo de verdade fortalecido por um significado afetivo. Sobre essas questões, Robert McKee (2006, p. 25) diz o seguinte:



Abrigar-se atrás da noção de que o público simplesmente quer se livrar de seus problemas ao entrar e fugir da realidade é abandonar covardemente a responsabilidade artística. A história não é uma fuga da realidade, mas um veículo que nos carrega em nossa busca pela realidade.



Pesquise mais

- Para compreender o mecanismo de catarse aristotélica e o arrebatamento emocional do público:

MENEZES E SILVA, C. M. D. Acerca da emoção. In: _____. **Catarse:** emoção e prazer na Poética de Aristóteles. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2009. p. 194. Tese (Doutorado). Departamento de Filosofia do Centro de Teologia e Ciências Humanas. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://livros01.livrosgratis.com.br/cp115659.pdf>>. Acesso em: 25 ago. 2016.

- Para uma explicação mais detalhada da suspensão da descrença: Animais falantes e magia: por que acreditamos? (O que é suspensão da descrença?). Direção: Lully de Verdade. Curitiba: Lully de Verdade – cinema e cultura. 2016. 2'54". son. color. vídeo digital. Disponível em: <<https://youtu.be/xPoFX4ZtNEI>>. Acesso em: 25 ago. 2016.

Daí vem nosso gosto por um tipo de história ou pela maneira como é contada: percebemos os produtos audiovisuais por afetividade e credibilidade. Algumas pessoas preferem filmes na sala de cinema, outras gostam de assistir a programas variados de televisão. Comumente gostamos de dramas e comédias, ou então de histórias de terror, ou ainda de uma história real. E quando nos referimos aos nossos gostos audiovisuais, chamamos quase tudo por uma palavra mágica: gênero. Por que chamamos de gênero coisas tão distintas como uma comédia romântica e um seriado? O que é realmente um gênero e o que é chamado de formato?

Para responder a essas perguntas e diferenciar formatos de gêneros, cumpre considerar que o conceito de uma obra audiovisual passa por: 1) considerar os produtos por seu formato final; 2) considerar as janelas de exibição desses produtos; 3) observar o gênero narrativo principal das histórias. É considerando esses elementos em conjunto que definimos os produtos audiovisuais modernos. A distinção básica entre os três é o que é definido como formato audiovisual e o que se nomeia como gênero dramático-narrativo.

O formato diz respeito: a) a um modo narrativo; b) à destinação primária ou janela primária do produto; c) ao tempo de exibição linear do produto; e d) ao caráter serial ou não da obra audiovisual. Esses elementos conjugados definem os formatos específicos de um filme ou de um programa. O modo narrativo nos diz se o produto é de ficção ou não ficção; a destinação primária indica se o produto audiovisual foi pensado originalmente para a televisão, para o cinema ou para mercados on-line e outros; a duração nos traz a percepção do tempo de apreciação do produto; e o caráter serial define a continuidade e sequencialidade narrativa da história.

O formato está ligado, portanto, à forma final do produto. Daí não faz sentido equiparar uma comédia a uma série, são denominações que indicam categorias distintas. Temos, então, filmes de diversos formatos: filmes e telefilmes que podem ser ficções ou documentários e se apresentar como longas-metragens, médias-metragens curtas-metragens; séries de televisão de ficção: os dramas de uma hora, os dramas de meia hora, as *sitcoms* (comédias de situação), os humorísticos outros, que podem se apresentar como séries (do inglês, *serials*), seriados (do inglês, *series*), folhetins (as famosas telenovelas) e *soap operas*; e, ainda, uma miríade. Temos, ainda, uma miríade de programas de formatos distintos de não ficção e jornalísticos.

Já com a definição do que vem a ser um gênero, nossa nomenclatura usual, apesar de aparentemente natural, tende a misturar características. Quando você, aluno, apanha um bom romance para ler, estará com uma leitura de gênero romance ou de forma-formato romance? Essa é a questão. Daí nasce a confusão desse terreno da tradição da literatura em diferenciar o gênero do gênero narrativo. O que chamamos de romance é uma forma ou gênero literário; como também

são formas ou gêneros literários o conto, a crônica, a poesia lírica, a epopeia (NOGUEIRA, 2010). Note, no entanto, que não se tratam de gêneros narrativos. Os gêneros literários, na linguagem audiovisual, têm melhor aproximação com o que chamamos de formatos. Gêneros, para o audiovisual, são os gêneros narrativos, que têm relação com história e enredo.

Colocada a distinção, podemos “remontar a questão dos gêneros [dramático narrativos] , pelo menos, a Aristóteles, que efetua a distinção fundamental entre comédia, épica e tragédia [...] e que o cinema foi buscar um pouco para si” (NOGUEIRA, 2010, p. 2). Hoje, chegamos a um apanhado que podemos considerar como os gêneros narrativos básicos do audiovisual moderno: a) o drama; b) a tragédia; c) a comédia; d) o fantástico (ou fantasia); e) a aventura; f) o horror; g) o suspense; h) a animação; i) o infantil; e j) o experimental. São nessas molduras de sensações e emoções razoavelmente abrangentes que se desenvolvem dezenas de milhares de situações dramáticas, além de um bom grupo de subgêneros e *settings* distintos que formam essa impressionante massa de produção de histórias do audiovisual.

Os gêneros narrativos trabalham com “convenções únicas” (MCKEE, 2006, p. 93), comuns a cada obra, e que nos permitem identificar chaves de leitura dessas narrativas, mas que são simples e maleáveis em dada medida. O que significa que podemos trabalhar diversos gêneros dramático-narrativos dentro de um único produto audiovisual. Uma história, afinal, não se constrói apenas de um ou dois sentimentos básicos, do contrário não seria verossímil e nem nos envolveria emocionalmente. Os produtos audiovisuais articulam gêneros narrativos diversos, mantendo convenções gerais comuns que definem seu gênero primário.

No entanto, caro aluno, não considere esses elementos como fórmulas fixas, são antes princípios de análise e organização formal. Essas definições mudam em diferentes tradições, diferentes culturas, épocas e até mesmo de região para região dentro dos países. Aqui você tem um guia, mas não se furte de buscar mais dados sobre as questões.



Assimile

Lembre-se de que há uma diferença fundamental entre formatos e gêneros narrativos audiovisuais. As nomenclaturas ajudam a definir melhor o seu produto audiovisual. O conceito de formato trabalha aspectos formais de realização, enquanto o conceito de gênero dramático-narrativo se relaciona aos elementos da história que codificam sensações e emoções.

Cinema e televisão: mídias e janelas de exibição clássicas

Já elucidada a distinção entre formato e gênero narrativo, vale lançar o olhar para outro conceito importante e que ajuda a definir e organizar os conteúdos audiovisuais: as janelas de exibição, sendo este o segundo de uma sequência de três definições que norteiam e organizam os produtos audiovisuais observados com mais rigor. Lembrando: os formatos audiovisuais, as janelas de exibição e os gêneros dramático-narrativos.

Segundo sua definição mais usual, a janela de exibição “é o período de tempo observado pelas distribuidoras entre o lançamento de um filme no mercado de cinemas e sua estreia nos demais mercados” (BRITZ; BRAGA; LUCA, 2010, p. 88). Significando, tanto uma visão que coloca o cinema em posição de distinção em relação às outras plataformas, quanto uma noção, que vem sendo ultrapassada, de considerar a janela como um espaço de tempo entre lançamentos. No início da televisão, os filmes lançados no cinema tinham uma janela de espera de seis meses até serem exibidos em um canal de televisão. Desde os anos 1970 e 1980, no entanto, ganhou força a percepção da janela como um espaço de tempo também ligado às plataformas de exibição. Essa percepção, que vem guiando o mercado, prevê uma primeira janela de exibição já na estreia nas salas de cinema; em seguida observa uma segunda janela que considera o tempo de espera entre o lançamento primeiro e os lançamentos em outros mercados, além de outras janelas que são os lançamentos secundários, terciários etc. Ainda assim, esse é um sistema de privilégios, no qual as salas de cinema se veem em exclusividade e observam um período de tempo até a segunda estreia de um produto. Você já deve ter em outras que é cada vez mais comum o lançamento de produtos audiovisuais em DVD e *Blu-ray* ainda com os filmes em cartaz, não? Os produtos, hoje, são lançados na janela do cinema, observam um curto espaço de tempo e são lançados noutras janelas.

A questão começou a mudar radicalmente em meados de 2014, quando o conceito de janela adquiriu, para além da percepção temporal, uma ideia ligada ao produto físico (SENNA, 2015). Hoje há um movimento intenso no sentido de considerar as janelas de exibição ligadas intimamente às plataformas. Nessa lógica, considera-se o lançamento simultâneo do produto em múltiplas janelas, tomadas por suas plataformas de exibição. Isso implica dizer que um mesmo produto já se lançaria no cinema e na televisão simultaneamente, por exemplo. Ou ainda que a questão temporal se resumiria ao período de disponibilidade da obra em cada plataforma. Em um exemplo entre os serviços de *streaming* e as emissões televisivas por assinatura, a alta rotatividade desta segunda plataforma significaria menor período de disponibilidade do produto.



Reflita

O que será que desencadeou esse processo de mudança profunda na concepção das janelas de exibição? Você já refletiu sobre isso?

Quais são seus apontamentos, leitor, sobre o tema? Você concorda com esse privilégio das salas de cinema frente a outras plataformas de exibição? Como você observa esse mercado?

Perceba que esse aspecto sofreu modificações com alguma constância e que, talvez, sua consideração como elemento-chave na definição de uma obra audiovisual já não tenha tanto valor. Com um lançamento simultâneo, qual é o sentido de se contar a janela de exibição primária como elemento distintivo de um produto audiovisual?

Evidentemente que esse caráter excludente do sistema de janelas, que privilegia o mercado cinematográfico, já não é tão amplamente aplicável. A televisão pode ser compreendida como um gigantesco mercado primário. Ora, são diversos os lançamentos de produtos audiovisuais que seguem para lançamento principal nessa plataforma: séries, seriados, folhetins, talk shows etc. Mesmo filmes, comumente ligados ao cinema, têm na TV um espaço de lançamento primário em diversas situações. Senna (2015) observa com exatidão que o conceito de janela para a televisão não apresenta diferenças fundamentais daquele utilizado pelo mercado cinematográfico. “Uma obra realizada para estrear na TV [...] segue outra rota nesse sistema de janelas, mas o princípio é o mesmo: uma ordenação de lançamentos que aproveite ao máximo a possibilidade de acessos nos distintos tipos de dutos durante determinado período” (SENNA, 2015, s. p.).

Vale destacar, seguindo a observação do autor, que o sistema de janelas considera profundamente o público-alvo e os formatos dos produtos. Ora, aluno, isso fica claro quando observamos que certos formatos audiovisuais estão intimamente ligados às suas plataformas primárias. É um elemento até mesmo distintivo do formato, lembra-se? A questão do público é que deve ficar mais clara.

O sistema de janelas visa à exibição máxima dos produtos audiovisuais e o acesso de seu público-alvo a eles. “As [recentes] discussões a respeito das janelas resultam da queda de receitas no mercado de entretenimento doméstico em todo o mundo” (BRITZ; BRAGA; LUCA, 2010, p. 89). Os padrões de consumo dos produtos audiovisuais mudaram e com os novos padrões, vem mudando a organização do mercado. A preocupação com o público consumidor, se já era grande, aumentou. O mercado ainda está se adaptando ao consumo imediato das obras audiovisuais por download, *streaming* ou outros meios.

Novas janelas, outras narrativas: videogames, *streaming*, canais web, telefones celulares, *home video*, VoD e conteúdos transmidiáticos

E você sabe qual é a questão que ainda pode acarretar a manutenção do conceito de janela, ao menos nesse último modelo, que considera aspectos físicos do lançamento? A hibridização que caracteriza os avanços das tecnologias de comunicação contemporâneas. Vamos ver: os produtos audiovisuais, lançados em multiplataformas simultaneamente, eventualmente romperão as barreiras dos veículos de mídia em si. Convenhamos, a grande mudança é na forma de o público espectador consumir produtos audiovisuais. Hoje, os espectadores já podem escolher como ver, o que ver e quando ver algum conteúdo. Os veículos por si mesmos perdem importância de modo crescente, e a relevância do consumo tem recaído sobre as escolhas individuais e pessoais do espectador em situações particulares. Senna (2015) ainda aposta em um binômio entre TV e internet nesse novo modelo de distribuição dos produtos audiovisuais, mas já há os que consideram uma arquitetura descentralizada de lançamento, privilegiando a escolha do espectador. Há quem garanta que “se você deixar seu negócio defasado em relação aos hábitos dos seus consumidores [...], em breve descobrirá que não tem mais um negócio” (BRITZ; BRAGA; LUCA, 2010, p. 91), significando que o modelo de janela física já é uma realidade.

Podemos observar essa mudança por nós mesmos. Basta notar nossos padrões de consumo. Os conteúdos on-line, sejam consumidos como vídeo sob demanda (VoD) ou *streaming*, já são realidade em nossos hábitos. Desde 2005, o iTunes, da companhia Apple, oferece distribuição de vídeos (ITUNES, 2016). A Netflix, originalmente uma empresa de locação e distribuição de DVDs pelos correios, iniciou seu serviço *streaming* em 2007, nos Estados Unidos (PAIXÃO, 2016). Hoje, assistimos a produtos audiovisuais em nossos computadores pessoais, em nossos aparelhos de telefonia celular e em consoles de videogames. Será que você acompanhou algum longa-metragem ou série dramática sem ir a uma sala de cinema ou ligar seu aparelho televisor? Possivelmente sim. Estamos acostumados a um acesso ubíquo aos conteúdos audiovisuais.

Indo mais longe, os jogos eletrônicos cumprem papel fundamental nessa mudança. As narrativas extrapolaram as plataformas clássicas e, hoje, os produtos audiovisuais são consumidos em conjunto. Não é incomum observar videogames relacionados a longas-metragens ou séries. O caminho inverso é, também, extensamente explorado, com uma narrativa originária de jogos eletrônicos ganhando outras plataformas de exibição. E isso em um padrão de acesso aos conteúdos constantes e imediatos, por quantos aparelhos de exibição forem possíveis.



Exemplificando

Note que ao contratarmos o serviço de difusão de produtos audiovisuais, comumente encontramos no pacote a possibilidade de conexões simultâneas em diversos dispositivos. As empresas de conteúdo oferecem possibilidades de dois, três, cinco ou até mais aparelhos conectados simultaneamente a seus servidores, a fim de permitir uma experiência de consumo audiovisual multiusuário.

Consideremos, então, que você contratou um serviço de *streaming* de vídeo com até três aparelhos. Em sua casa, você poderá fornecer a senha do serviço a outros dois familiares ou amigos para assistirem programas ou filmes de maneira independente e simultaneamente ao que você assiste. E, claro, em qualquer momento, em qualquer local e através de qualquer aparelho, inclusive de um console de videogame, conquanto tenha acesso de banda larga.

Ocorre que esse padrão de distribuição de janela física já se observa até mesmo nas salas de cinema e nos programas televisivos. Algumas salas de cinema projetam os produtos audiovisuais diretamente da internet, sem um suporte físico para o conteúdo presente. Os programas de TV, cada vez mais, apostam em canais web que permitam ao espectador a mobilidade e o conforto de apostar em suas escolhas. Longas-metragens, séries, seriados, revistas eletrônicas e videogames são pensados narrativamente, hoje, para se adequarem a esse novo padrão.

Conteúdos transmidiáticos, elaborados de forma a permitir que o espectador acompanhe múltiplas narrativas em diferentes plataformas, compondo o todo da história, são um efeito da hibridização das mídias. Marvel Entertainment e DC Entertainment que o digam! As companhias estadunidenses são duas gigantes do entretenimento que, hoje, desenvolvem produtos transmidiáticos. Suas narrativas transpassam formatos diversos em multiplataformas. As histórias podem ser acompanhadas nos cinemas, na televisão, nas histórias em quadrinhos, nos livros, na internet, nos conteúdos sob demanda e em videogames. É uma mudança fundamental inclusive nos formatos e nos gêneros narrativos. No fim, aqueles três elementos já discutidos estão intimamente relacionados: formato, janela e gênero.



Faça você mesmo

Pense, então, nos produtos audiovisuais que apresentaram lançamento simultâneo em diversas janelas. Faça uma lista.

Mais, pense nos produtos audiovisuais com características transmidiáticas e faça uma listagem considerando as várias plataformas em que foram apresentados e lançados. Lembre-se de que a simples adaptação de um conteúdo de uma plataforma para outra não configura o caráter transmidiático. As narrativas devem ser independentes, mas em algum sentido complementares. Procure ir além dos produtos ligados a super-heróis e pense em exemplos brasileiros desse tipo de narrativa. Pesquise!

Pensando o público: o mercado exibidor, as grades de televisão e a democratização de meios

Na janela televisiva, a ideia de uma grade de programação observando conteúdos específicos a cada dia e horário da semana já vem sendo superada. Emissoras como Rede Globo, SBT ou ESPN já contam com seus respectivos canais para consumo em plataformas alternativas. No entanto, elas ainda mantêm uma grade de programação organizada, observando horários privilegiados para as produções de dramaturgia, programas esportivos, jornalísticos e outros. O motivo disso, além de alguma reticência à mudança, é a dimensão cultural de que gozam as emissoras. Ora, é inegável que a TV adquiriu um papel central nos meios de comunicação para uma expressiva massa de espectadores, mesmo que consideremos a flexibilidade de outros aparelhos como computadores, tablets, telefones celulares e consoles de videogames. Uma reportagem do Último Segundo informou que 95,1% dos domicílios brasileiros têm ao menos um aparelho televisor (PORTAL IG, 2012), dando a dimensão dessa centralidade. Assim, se falamos, aqui, de um novo conceito de janela de exibição, ainda é fundamental abordar o modelo usual de grade de exibição.

Segundo Barros e Bernardes (2012, p. 193),

a dimensão cultural da televisão está expressa, essencialmente, na sua programação, produto final que conquista os espectadores. Cada emissora de TV constrói uma identidade, um perfil próprio, uma imagem com base na programação que escolhe para atrair determinados públicos.



Nesse contexto, fica evidente que a grade de programação, com seu rol de produtos audiovisuais, responde diretamente ao público esperado ou a pesquisas de mercado que delimitem parâmetros dos espectadores. Assim, a grade de programação de uma emissora de televisão tem íntima relação com o público-alvo dos produtos que ela elenca.

Isso parece óbvio, não? Afinal, o público-alvo do Roda Viva é perceptivelmente distinto daquele que assiste ao *Domingão do Faustão*. Isso segue ainda mais profundamente. Você já notou que cada telejornal de uma única emissora de televisão apresenta tanto um caráter mais geral, quanto um caráter bastante específico? Pois, se considerarmos que a identidade da emissora está marcada nas narrativas que ela gera, não é tão difícil perceber que uma identidade marcada pelos espectadores do programa, pelo horário de exibição do produto e por outros fatores também esteja. Mais ainda, o contexto comunicativo de cada programa também define um caráter próprio (DUARTE; CASTRO, 2007). Esses elementos organizam um posicionamento na grade.

Nesse sentido, é fácil perceber os motivos de os programas de entrevistas e debates ocuparem uma faixa de horário tardia na grade de exibição: o público-alvo esperado é de espectadores adultos; os tópicos e assuntos tratados comumente exigem algum senso crítico do espectador; os apresentadores participantes tendem a elevar a discussão etc.



Pesquise mais

Entrevista com a diretora artística e de programação do SBT, Daniela Beyruti, falando sobre a montagem da grade da emissora:

DANIELA Beyruti revela os desafios de montar uma grade de programação. [S.l.]: TV Meio e mensagem. 2014. 2'02". color. vídeo digital. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=lcpPrTYjiY>>. Acesso em: 30 ago. 2016.

Debate durante o Congresso TV 2.0 abordando o futuro das grades de programação em um cenário em que novas plataformas de conteúdo dão ao espectador a possibilidade de criar sua própria programação.

DEBATE: o futuro da grade de programação. São Paulo: Converge TV. 2013. 9'16". son. color. vídeo digital. Disponível em: <<https://youtu.be/-ec7TggYgwM>>. Acesso em 30 ago. 2016.

Fala do professor Marcelo Coutinho, da ESPM, no Congresso TV 2.0, sobre as grades de programação das emissoras de televisão:

CONCEITO tradicional de grade horária está desaparecendo. São Paulo: Converge TV. 2013. 11'01". son. color. vídeo digital. Disponível em: <https://youtu.be/qoC_X55U7-l>. Acesso em: 30 ago. 2016.

Deve-se notar que esses mesmos produtos audiovisuais destinados a horários específicos nas programações já contam com lançamentos e consumo de seus conteúdos fora dos horários programados e em plataformas outras que não o velho aparelho televisor. A janela televisiva, bem como a janela cinematográfica antes dela, já se define em outros conceitos. A grade de programação pode ser pensada no sentido de uma televisão linear, enquanto o conteúdo televisivo disponibilizado em canais web pode ser considerado uma televisão não linear, na qual os espectadores definem seus padrões específicos de consumo (FERNANDO, 2015). E aqui, não falamos de um conteúdo transmitido em *streaming live*, mas antes de produtos buscados de diversos horários e, até mesmo, que já tiveram sua exibição há muito tempo. Esse é um padrão observado quando assistimos a produtos na Netflix. Afinal, quem foi que disse que devemos ver nossos programas em horários e dias determinados?

O meio televisivo vem se democratizando; o acesso ubíquo às obras audiovisuais se manifesta na programação; os canais menores, comunitários ou coletivos já atingem um público espectador mais abrangente e disponibilizam seus conteúdos na internet; e as narrativas vêm adquirindo características multiplataformas e transmidiáticas. A demanda por audiovisual vem crescendo; e mover, emocionar e fazer o público refletir requer um olhar aguçado para o produto.

Uma coisa é certa e ficou bem colocada: considerando os conceitos-chave de formato, gêneros dramático-narrativos e janelas de exibição, com atenção dedicada também às grades de programação, a definição do produto audiovisual ganha um rigor de olhar mais adequado, o olhar do realizador.

Lembre-se de ponderar e articular, sempre, esses conceitos, a fim de ter clareza quanto ao seu produto audiovisual e garantir que o espectador se interesse e se emocione.

Sem medo de errar

Uma boa maneira de começar a solucionar essa situação problema é considerando seus detalhes. Certifique-se de que todos os pontos do problema estão claros. Note que é sua função observar interesses e linhas de ação de sua empresa, bem como ponderar sobre qual é seu público-alvo. O objetivo de focar apenas nas diferenciações básicas entre formatos, gêneros e o sistema de janelas é aguçar seu olhar para a consideração do público e do mercado.

Fez tudo isso? Ótimo, então você já deve ter bem claras algumas possibilidades. Perceba que é importante ponderar sobre os tipos de produtos audiovisuais que são exibidos por sua emissora de televisão. Apenas isso já trará algumas linhas a seguir, especialmente no tocante aos formatos a serem indicados.

E sobre as características da grade de exibição e do lançamento na janela? Trata-se de um lançamento em janela primária ou secundária? Isso é relevante se considerarmos alguns formatos específicos. A duração do produto audiovisual pode trazer a você algumas definições.

O próximo passo é selecionar gêneros narrativos possíveis. Pense sobre quais gêneros seriam indicados em função das suas limitações de formatos. Pondere, ainda, sobre diferentes possibilidades narrativas. Os gêneros podem trazer elementos mais adequados para algumas faixas etárias e outras não, ou para tipos específicos de público. Você já ponderou sobre essa relação entre o público e o gênero narrativo de uma obra audiovisual? Pergunte-se sobre os perfis de pessoas interessadas em dramas ou em tragédias? Quem são os que consomem histórias de comédia e aventura? Você percebe que essas escolhas implicam faixas horárias específicas da grade?

Procure justificar suas indicações comentando sobre o público! Se a intenção explícita das narrativas é mover o público, fazer espectadores pensarem e se emocionarem, esquecer esse elemento seria um grande equívoco!



Assimile

- Lembre-se de que os formatos audiovisuais estão ligados tanto à forma final do produto, quanto ao seu modo narrativo, ou seja, seja, eles têm a ver com duração, serialidade e caráter de ficção ou não ficção.
- Note que o sistema de janelas de exibição tende a privilegiar um dado mercado primário, quer seja cinema ou televisão. No entanto, considere que esse sistema vem sendo rediscutido.

Avançando na prática

Escrevendo críticas de indicação para público *streaming*

Descrição da situação-problema

Considerando a importância de uma organização adequada para seus produtos audiovisuais, a empresa de distribuição de conteúdo *streaming* para qual você trabalha solicitou um estudo com indicações de categorias mais rigorosas, a fim de criar um sistema de agrupamento que considere dados de janela primária de exibição, formatos

e gêneros narrativos. Seu superior imediato solicitou, então, sua proposta com dois exemplos de produtos para cada categoria. A única exigência é a manutenção da ordem dos elementos pedidos. Quais seriam suas indicações? Note que sua empresa trabalha tanto com filmes, como com telefilmes. Isso faz alguma diferença nas categorias que tem em mente? Como você pode justificar suas indicações. Lembre-se de que seus posicionamentos sobre os produtos podem significar uma organização equivocada.

Seja metódico e siga em frente!

Resolução da situação-problema

Para a resolução desse problema, procure organizar suas categorias na ordem indicada. Observe a janela primária de exibição do produto e separe em quantas forem necessárias. Em seguida, tente elencar os diversos formatos que você tem disponíveis. Pense nos elementos que definem os formatos audiovisuais: o modo narrativo; a duração; a destinação primária; e o caráter serial da obra. Talvez, desmembrar o primeiro elemento, o modo narrativo, sob cada janela de exibição seja um bom caminho. Dessa maneira, você terá ao menos quatro linhas distintas para encaixar suas categorias. Uma dica: televisão / ficção / meia hora / comédia. Isso ajudou?

Pesquise os vários produtos!

Faça valer a pena

1. O conceito temporal de janelas de exibição ainda é muito forte nos Estados Unidos. Os distribuidores das obras audiovisuais, especialmente dos produtos cinematográficos, tendem a privilegiar as salas de cinema frente a mercados considerados secundários em prestígio. Ocorre que já há algum tempo os mercados de *home vídeo* e televisivo vêm alcançando lucros bem mais expressivos do que as arrecadações nas salas de exibição. Além disso, as novas tecnologias de mídia, que permitem um acesso mais direto e cômodo dos espectadores ao conteúdo audiovisual, têm pressionado ainda mais por mudanças no sistema.

Visto isso, “em 2014, durante a *Global Conference* do Milken Institute, na Califórnia, reunião anual que estuda e propõe soluções para o mercado financeiro e a indústria, Jeffrey Katzenberg, ex-diretor da Disney, atual chefe do setor de animação da DreamWorks, apresentou uma proposta de reformulação do sistema de janelas para distribuidoras audiovisuais e provedoras de acesso à internet” (SENNA, 2015, s. p.). Disponível em: <<http://revistadecinema.uol.com.br/2015/10/novo-modelo-de-distribuicao/>>. Acesso em: 25 ago. 2016.

O novo conceito de “janela física”, proposto em 2014 por Jeffrey Katzenberg em resposta ao tradicional sistema norte-americano de janelas de exibição, prevê:

Assinale a alternativa correta:

- a) Um sistema no qual os conteúdos audiovisuais estejam sempre disponíveis após lançamento primário nos canais web das emissoras de televisão.
- b) Um lançamento totalmente aleatório e separado nas multiplataformas, considerando o interesse comercial específico de cada distribuidor da obra audiovisual.
- c) Um sistema no qual os conteúdos audiovisuais tenham janelas simultâneas apenas nos Estados Unidos e na Europa, considerando o restante do mundo como uma janela secundária.
- d) Um sistema no qual os conteúdos audiovisuais estejam sempre disponíveis, com lançamentos simultâneos em quaisquer plataformas de exibição.
- e) Um lançamento quase que totalmente simultâneo, considerando alguma vantagem para as plataformas digitais de *streaming*.

2. Observamos, hoje, uma tendência gradual de migração dos telespectadores do modelo tradicional de consumo de conteúdo audiovisual, observando datas e horários de transmissão dentro de uma grade estipulada pelas emissoras, para um modelo de apreciação de conteúdo via *streaming*, download ou ainda compra sob demanda. As pessoas que acessam os canais web das emissoras de televisão montam suas próprias grades mais adequadas aos seus gostos pessoais, padrões de consumo, horários etc. Esse movimento vem sendo referido como o desligamento do espectador em relação ao cabo da televisão de grade fixa, como se o cabo de televisão fosse cortado, por isso o nome *cord cutting*. A mudança levou algumas emissoras a desenvolverem canais web com seus conteúdos, sendo que a empresa estadunidense HBO anunciou um serviço muito similar ao oferecido por sua concorrente, a Netflix.

Muito se fala sobre essa adaptação das emissoras de televisão. Assinale a alternativa que indica corretamente os nomes dados, respectivamente, ao modelo tradicional de televisão com grade de exibição, ao modelo de televisão no qual os espectadores montam sua programação e ao caráter desse novo consumo de conteúdo.

- a) Televisão não linear, Netflix e *cord cutting*.
- b) Televisão linear, televisão não linear e consumo sob demanda.
- c) Grade horária, televisão por assinatura e *streaming*.
- d) Televisão linear, televisão por assinatura e *cord cutting*.
- e) Televisão não linear, TV 2.0 e *streaming*.

3. O audiovisual, como arte narrativa, é devedor de uma inteira tradição literária de contar histórias. Desde o teatro grego e passando pelo desenvolvimento da literatura, até a moderna produção textual romanesca, buscaram-se estabelecer premissas, características, critérios criativos e categorizações para organizar a produção narrativa. Esse esforço de descrição e análise resultou extensa lista de gêneros que, no entanto, reuniu uma miríade de classificações que misturavam elementos de ordem distinta. Nas artes audiovisuais, por seu turno, seguiram essas classificações irregulares chegando a uma confusão de nomenclaturas, como: comédia-romântica, novela, romance, seriado, terror, entre outros.

Apesar da confusão acerca da nomenclatura, as diferenças entre os gêneros literários ou os formatos audiovisuais e os gêneros dramático-narrativos são muito claras. Os gêneros literários, bem como os formatos de produtos audiovisuais, dizem respeito às formas da história. Os gêneros narrativos, por outro lado, fazem referência às características dramáticas da história (o que se conta) e ao enredo (o modo que se conta). Pensando nisso, assinale a alternativa correta que indica, respectivamente, dois gêneros narrativos e dois formatos.

- a) Horror e fantasia, seriado e folhetim.
- b) Novela e romance, *soap opera* e terror.
- c) Seriado e folhetim, horror e fantasia.
- d) *Soap opera* e comédia, curta-metragem e longa-metragem.
- e) Horror e fantasia, minissérie e comédia de situação.

Seção 1.2

Ficção, não ficção e narrativas híbridas

Diálogo aberto

Partindo da diferenciação clara entre os gêneros dramático-narrativos e os formatos audiovisuais, e tendo definida a percepção do formato audiovisual como uma categorização derivada de aspectos mais formais dos diversos produtos audiovisuais, traços que não devem se confundir com questões narrativas da história e do enredo, temos bases sólidas para adensar o estudo dessas categorias. Você, aluno, já tem claros alguns elementos, e certamente já organizou um pouco para si os diversos produtos audiovisuais. Agora, vamos juntos aprofundar o olhar.

Na primeira seção desta unidade, nós passamos por conceitos-chave das narrativas para esclarecer a importância de o produto audiovisual mover e emocionar o espectador; também verificamos as bases do que podem ser os diferentes formatos e gêneros narrativos na intenção de elucidar e organizar o olhar do realizador e sua clareza frente aos produtos que desenvolve; ainda verificamos as janelas de exibição e as grades de programação para que ficassem claras as relações diretas com o público. Para os estudos desta seção, então, você já traz uma base elementar que permite um olhar mais aguçado para os diferentes formatos audiovisuais.

É certo que você já sabe a diferença entre uma série e um seriado, mas como isso se manifesta estruturalmente nos produtos? Quais narrativas seriadas podemos chamar de séries? O que significa uma estrutura processual ou de procedimento em um seriado? Como os formatos se articulam com os gêneros? A série estadunidense *Arrow* pode ser considerada uma narrativa de formato híbrido?

Para responder a essas perguntas esta seção aborda algumas diferenças elementares entre narrativas de ficção e não ficção, pensando em como essas diferenças influenciam e definem alguns formatos dos produtos audiovisuais; aprofunda as definições sobre os diferentes formatos, lançando o olhar para as principais formas narrativas do audiovisual; e busca alguns caminhos para elucidar os formatos híbridos e suas manifestações. Os objetivos são o correto reconhecimento e a identificação dos diversos formatos do audiovisual moderno e suas características.

Auxiliando no estudo, esta seção propõe reflexões sobre a hipotética situação de você trabalhar em uma emissora de televisão fechada que exibe programas de ficção. Você foi, então, designado a preparar um relatório indicando dois cenários possíveis de novos programas para a grade de exibição. Há um espaço semanal de 1h30min e a emissora intenciona exibir, no máximo, três novos programas. Sete produções apresentaram pilotos para apreciação e análise: uma série de falso documentário de comédia, com meia hora; uma série dramática de meia hora; uma série policial; uma *sitcom*; um seriado de teatro filmado; um seriado de *lifestyle* com viagens; uma minissérie com 24 episódios de 1h30min cada.

Quais aspectos dos formatos e de suas relações com os espectadores devem ser considerados? Quais seriam suas indicações para a grade de exibição? Os programas são pensados para janelas de exibição específica? Como isso se relaciona com a exibição pelo canal? Há relação entre os formatos dos programas a serem exibidos e seu posicionamento na grade geral da emissora? Quais são os caminhos para se considerar dias e horários de transmissão dos produtos?

Pronto para explorar os formatos audiovisuais?

Bons estudos!

Não pode faltar

O que são ficção e não ficção: a definição dos formatos e a importância da narrativa para a comunicação com o público

Por que ficção? Por que não ficção? Essas duas formas narrativas são percebidas desde a Antiguidade. São maneiras de se contar uma história que acompanham a humanidade há muito tempo e com as quais temos contato desde cedo em nossa vida. Certamente a diferença já lhe é familiar, leitor. É importante notar, no entanto, o papel central que essa distinção das narrativas ocupa na maneira de contar histórias. Essas diferenças definem um tipo específico de discurso e até mesmo as formas estruturais finais de uma narrativa.

Já em sua *Poética*, Aristóteles diferenciou os modos narrativos. O filósofo apontou uma clara distinção entre as obras poéticas de imitação e as obras médicas ou os diálogos socráticos. Com efeito, afirmou que “a arte que se utiliza apenas de palavras, sem ritmo ou metrificadas, não recebeu um nome, mas que a quem publica matéria médica ou científica o certo seria chamar antes naturalista do que poeta” (ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO, 2005, p. 19-20). Foi a primeira organização formal dessa percepção de modos narrativos distintos entre ficção e não ficção. E mesmo essa definição primeira já considerava que ambos os modos compartilhavam um ponto em comum: a representação da realidade.

Segundo o filósofo clássico, as representações da realidade são, de modo geral, imitações que o realizador apresenta em sua obra (ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO, 2005). Nos produtos audiovisuais essas representações são as diferentes leituras da realidade organizadas em discursos específicos, que trazem elementos indicativos de uma narrativa ficcional ou de uma narrativa documental. Você já percebeu, certamente, que há um tom informativo no discurso de telejornais, por exemplo. Há uma clara intenção de credibilidade ancorada na realidade percebida. Ou ainda, já notou que mesmo em um longa-metragem, o discurso fílmico aponta para a aproximação com a realidade; uma realidade representada mesmo em produtos de fantasia? Essa mimese da realidade, ou ainda essa “interpretação da realidade através da representação” (AUERBACH, 2015, p. 486) é o aspecto que permite aproximação do público, a fim de se usar elementos estruturais narrativos para envolvê-lo emocionalmente. É o reconhecimento daquilo que temos como qualidades humanas em seu contexto de realidade que reconhecemos representadas nas telas que nos permite o envolvimento afetivo e de credibilidade.

No entanto, perceba que se a narrativa rompe uma barreira e extrapola a construção que ela mesma propôs, a ilusão aceita pelo espectador se quebra e o efeito de suspensão da descrença se esvai. Importa saber, portanto, se você manterá seu espectador dócil dentro da história contada, como vemos no cinema clássico hollywoodiano; ou se provocará o público e romperá a ilusão fílmica, seja no aspecto temporal, espacial ou mesmo narrativo, como muito fizeram os diretores Jean-Luc Godard e Luis Buñuel, por exemplo. Ambos os caminhos, ficcional e não ficcional, são construções de representação.

Entretanto, se há aproximação entre os dois modos no que diz respeito à representação da realidade, há também uma diferença discursiva. Enquanto a ficção se preocupa em trazer o público para sua realidade, a não ficção busca apresentar a realidade verdadeira. Se a ficção envolve pela história, a não ficção trabalha um discurso mais efetivo e claro de seu autor, de seu realizador. É claro que produtos de ficção também explicitam seus realizadores, e que documentários também tratam de uma realidade específica e recortada pelo olhar da câmera. São nuances dos modos de representação, são os campos de exploração dos discursos. Você já notou matérias do Jornal nacional, da TV Globo, que apresentam aspectos narrativos ficcionais? Elas buscam aproximação com o público e o sequestro de suas afetividades, a fim de desenvolver um efeito catártico e forjar mais credibilidade. Traçando um paralelo, um seriado como *Alienígenas do passado*, do canal de TV fechada The History Channel, que trabalha a ideia de alienígenas visitando nosso planeta desde tempos remotos, cumpre o caminho inverso. As técnicas documentais utilizadas garantem a ilusão de realidade em um produto ficcional.

Voltando para definições mais distintivas entre a ficção e a não ficção, podemos apontar que nos documentários clássicos do russo Dziga Vertov e do estadunidense

Robert Flaherty, por exemplo, há intenção explícita de capturar a realidade em frente à câmera. E mesmo em outras estéticas documentais, muito dessa percepção de realidade perdurou até hoje nos olhares dos espectadores. A aproximação com a realidade percebida ficou marcada na gramática da imagem documental. No caso ficcional, a realidade fílmica, mediada pela narrativa, conta com que o público espectador acompanhe a história como verdade, em uma percepção, até certo ponto, aprofundada dessa realidade própria da narrativa e que ocorre dentro da ação.



Pesquise mais

Para discutir a percepção da realidade fílmica, para além da suspensão da descrença, os conceitos de diegese e extradiegese narrativa são base. Nesses dois breves artigos se esclarecem as noções dos termos e suas aplicações nos produtos audiovisuais.

DIEGESE. In: **Wikipédia**: a enciclopédia livre, 2013. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Diegese&oldid=34918034>>. Acesso em: 7 set. 2016.

As nuances de um discurso mais ficcional ou mais documental não implicam apenas estéticas específicas, mas diferentes formatos dos produtos elaborados. Um documentário poético é mais adequado ao formato de filme ou vídeo experimental. O caráter expositivo é marcante no jornalismo informativo direto. Ganchos de história cabem bem em narrativas seriadas no geral, enquanto em um folhetim, para além do gancho, se espera que o enredo familiar ao público e as estratégias de retardamento narrativo arrebatem os espectadores.

Narrativas de ficção: filmes, séries, seriados, folhetins, soap operas, humorísticos e falsos documentários

Ao trabalharmos com a ideia de um modo ficcional de narrar histórias, notadamente nos referimos ao enredo ou trama, bem como aos elementos que estruturam esse enredo: os atos, as sequências, as cenas e os *beats*. Para o autor Robert McKee (2006), esses são os elementos formadores da história. São eles que movem os espectadores e que, no contexto de uma ficção, imitam e constroem a realidade de uma maneira plausível e crível para além da descrença.

Como diretor ou roteirista de um produto audiovisual de ficção, você organiza e articula os diversos elementos, a fim de emocionar o espectador e fazê-lo refletir sobre

o que é contado. Os pedaços de informação organizados em uma trama, em ordem específica, e passados aos espectadores de maneira a propor mudanças e tocá-los emocionalmente, são referidos como *arco de história*¹. O arco de história é percebido quando “você olha para a carga de valores da situação da vida da personagem no começo da história e depois compara com a carga de valores do final da história *percebendo uma*² mudança que leva a vida de uma condição na abertura a uma condição modificada no final” (MCKEE, 2006, p. 52). Completando o conceito de arco e evidenciando a estratégia narrativa, outro autor, David Bordwell (2004, p. 254), salienta que “apenas atrasando a revelação de algumas informações a *trama*³ pode despertar antecipação, curiosidade, suspense e surpresa”⁴.



Assimile

Ora, você mesmo pode constatar essas observações: procure rever seu filme favorito e defina valores para o início e para o fim da história, compare em seguida. Você pode, ainda, tentar identificar o momento mais pronunciado de mudança do protagonista. Além disso, fique atento para a ordem de apresentação das informações. Quando são reveladas as informações relevantes para a história? O que a personagem principal sabe ou não sobre os eventos que o filme narra? Quando você, espectador, recebe a informação fundamental da história? Se você fosse o diretor, quando revelaria essa informação? Qual é o melhor formato para contar essa história e por quê?

É desse trabalho narrativo e estético de organização formal dos eventos e informações em uma história que vêm os formatos audiovisuais de ficção. Você já notou que as séries retardam os arcos de história com ganchos que ligam um episódio no seguinte, como ocorre com frequência em *Bates motel*? Já percebeu que as personagens atravessam mudanças ao longo da narrativa, como se observa com Chandler, de *Friends* ou com Sheldon, de *Big bang theory*? Pois bem! Na articulação dos elementos, e em decorrência dos interesses dos realizadores com a história e com seu público, desenvolveram-se diversos formatos ficcionais como os filmes, as telenovelas, as *soap operas*, os seriados processuais etc.

¹Grifo do autor.

²Grifo do autor.

³Grifo do autor.

⁴Tradução do autor. Trecho extraído do original em inglês: “Only by delaying the revelation of some information can the syuzhet arouse anticipation, curiosity, suspense, and surprise”.

Filmes e telefilmes

Alguns dos formatos mais antigos de produtos audiovisuais podem ser agrupados sob o nome de filmes. Que, segundo o professor de roteiro Syd Field (2001, p. 2), pode ser compreendido como “um meio visual que dramatiza um enredo básico; lida com fotografias, imagens, fragmentos e pedaços de filme [...]”. É uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática [...] com um início, um meio e um fim” Implicando, assim, a ideia de uma história contada por imagens e sons que se apresenta com alguma duração e com um final delimitado claro. Os filmes comumente apresentam organização em três atos, com uma apresentação, uma confrontação e uma resolução (FIELD, 2001), e podem ser destinados à exibição primária tanto em salas de cinema, como canais de televisão ou canais de internet. Segundo a Agência Nacional do Cinema (ANCINE, 2004), são caracterizados em função de sua duração: a) longas-metragens, quando com duração superior a 70 minutos; b) médias-metragens, com duração entre 15 e 70 minutos; e c) curtas-metragens, com duração de até 15 minutos.



Exemplificando

Observe as características de filmes e telefilmes quanto à estrutura em três atos (apresentação, confrontação e resolução) acompanhando a trajetória da personagem Dorival, protagonista do curta-metragem “O dia em que Dorival enfrentou a guarda”, de Jorge Furtado e José Pedro Goulart.

O DIA em que Dorival enfrentou a guarda. Direção: Jorge Furtado e José Pedro Goulart. Porto Alegre: Luz Produções. 1986. 14'43". son. color. vídeo digital. Disponível em: <http://portacurtas.org.br/filme/?name=o_dia_em_que_dorival_encarou_a_guarda>. Acesso em: 7 set. 2016.



Pesquise mais

- Além dos formatos cinematográficos e televisivos, são canônicos os formatos comerciais. Normalmente, são inserções nos intervalos de programação de 15", 30" ou 01'00", mas há também as chamadas assinaturas comerciais e as imagens comerciais, com tempo de exibição mais curto. O manual da TV Globo de comerciais pode te ajudar a entender um pouco mais sobre esses formatos.

DIREÇÃO GERAL DE COMERCIALIZAÇÃO. **MANUAL de formatos comerciais rede Globo.** Rio de Janeiro: Rede Globo, 2005. (on-line). Disponível em: <<http://negocios8.redeglobo.com.br/PDF/MidaKit/formatos%2Bcomerciais.pdf>>. Acesso em: 18 out. 2016.

Séries e seriados

Séries e seriados de ficção são os formatos de narrativas mais comuns e caracterizados por trazerem histórias continuadas em capítulos ou episódios organizados sob um mesmo título e por não apresentarem um final delimitado em um único produto audiovisual (ANCINE, 2004), ou seja, seja, diferente dos *one-offs*, produtos com exibição única e definição clara de começo, meio e fim, as séries e seriados são narrativas continuadas, compostas por diversos produtos com exibição sequencial por um período de tempo e normalmente de frequência semanal. São usualmente apresentados em dois formatos de exibição cada: de 1 hora (com cerca de 45 minutos mais comerciais); e de ½ hora (que apresenta aproximadamente 22 minutos por episódio mais comerciais). Os dois modelos de duração podem apresentar narrativas de diversos gêneros, mas, comumente, o formato de ½ hora é utilizado para séries ou seriados de comédia. Além dessas diferenças há outras entre formatos formatos, séries e seriados.

As séries, do inglês *serials*, trabalham com a ideia de continuidade narrativa. Por vezes alguns arcos de história se mantêm circunscritos ao episódio, no entanto, de forma geral, ocorrem arcos que se desenvolvem ao longo de uma temporada. Nesse sentido, o foco principal das séries reside no desenvolvimento contínuo das personagens principais (SERIAL..., 2013a). Você já assistiu *Game of thrones* ou *Filhos do carnaval*? Ambas são exemplos de séries.

Os seriados, do inglês *series*, ou também chamados *procedurals*, trabalham a sequência de episódios de outra maneira. São episódios com narrativas únicas, chamadas de casos da semana, que apresentam um arco de história próprio; além de arcos de história maiores, que guiam o seriado no curso da temporada. São narrativas de procedimento ou processuais. O foco principal dos seriados reside na solução do mistério ou trama interno do episódio (SERIAL..., 2013a). Esse formato é facilmente percebido em seriados policiais ou médicos, como o brasileiro *Força-tarefa* ou o estadunidense *House*. No entanto, o formato de seriado também é muito aplicado para séries de comédia com ½ hora de duração. Você consegue perceber o formato em *Friends* ou em *Os aspones*, por exemplo? Então, trata-se de um seriado de tipo específico: uma *sitcom*, ou comédia de situação. Usualmente as *sitcoms* são seriados.

Folhetins e soap operas

Ainda sobre narrativas de ficção seriadas, temos dois formatos bastante próximos: os folhetins (telenovelas) e as *soap operas*. Este último muito comum na Europa e nos Estados Unidos, aquele muito comum em países latino-americanos, especialmente no Brasil e no México. Apesar de aparentados com os formatos de exibição semanal, os folhetins e *soap operas* comumente têm exibição diária e suas narrativas, com um grande número de capítulos ao longo do ano, demandam um esforço de escrita mais robusto.

Muito tradicionais no Brasil, os folhetins ou telenovelas têm exibição em emissoras de televisão aberta e, por isso, arrebatam grande público. Apresentam uma previsão de final após alguns meses de exibição e, devido ao seu padrão de consumo, em que os espectadores costumam perder alguns capítulos na semana, trabalham a narrativa com elementos de repetição, retomada e redundância. Normalmente apresentam uma única temporada com uma média de 160 a 220 capítulos. Mesmo assim, *Os mutantes: caminhos do coração*, telenovela exibida pela Rede Record, apresentou um total de 583 capítulos por três temporadas (LISTA..., 2016).

Mais comuns nos Estados Unidos e na Europa, as *soap operas* também têm exibição diária e apresentam a mesma característica de consumo de apenas alguns capítulos por semana. A diferença reside na estrutura narrativa. As *soap operas* não trabalham com expectativas de um final. Isso implica preocupação com o público ainda maior do que se tem nos folhetins. A necessidade de o público acompanhar várias personagens, que devem ser familiares, por longos períodos e perdendo capítulos, obriga uma atenção narrativa, que também incide em aspectos espaciais. Muitas vezes importam os locais das narrativas, acompanhando histórias diversas no passar dos anos. Talvez a mais famosa *soap opera* estadunidense seja *General hospital*, exibida desde 1963. No Brasil, duas das mais famosas *soap operas* são *Malhação* e *Chiquititas* (SOAP OPERA, 2016).

Outros formatos também são percebidos na televisão e em canais de conteúdos audiovisuais pela internet. Os mais comuns são os humorísticos, que apresentam esquetes organizadas dentro de um programa específico ou com episódios separados. Todos com grande variação de tempo de exibição. Na televisão brasileira também são comuns as minisséries, que se aproximam das séries, mas, sem o caráter de organização em temporadas e com um número definido de episódios. Ainda temos os falsos documentários, narrativas de ficção que utilizam as estratégias documentais de representação.



Faça você mesmo

- Você consegue identificar esses e outros formatos? Procure assistir a programas e filmes observando esses aspectos de construção formal. Sua percepção sobre os produtos audiovisuais se ampliará.
- Você já assistiu às séries *The office* (são duas)? Já viu o filme *Zelig*, de Woody Allen? Já assistiu a *Isto é Spinal Tap* ou *A bruxa de Blair*? Ou quem sabe assistiu a *É tudo verdade*, de Orson Welles? Esses produtos são falsos documentários. Pesquise sobre eles! São estratégias híbridas de narrativa importantes para entender a construção da representação de realidade.

Narrativas de não ficção: documentários, *one-offs*, *series factual*, *reality shows*, *game shows*, *lifestyle* e jornalismo

Entre os formatos de não ficção, talvez os mais próximos do público sejam os jornalísticos. No plural, porque os formatos jornalísticos são plurais. São vários os subformatos e estilos narrativos que se articulam para a organização de programas jornalísticos. No entanto, é impossível falar sobre um produto jornalístico sem passar pelos outros formatos de não ficção. Especialmente, é impossível falar em jornalísticos sem observar os produtos de não ficção mais antigos: os filmes documentários.

Como vimos, as fronteiras entre ficção e não ficção são bastante controversas, mas existem. “Muitas vezes, o conceito documentário confunde-se com a forma estilística da narrativa documentária em sua forma clássica, gerando confusão” (RAMOS, 2008, p. 21). Significando que o documentário é comumente tomado por sua estética clássica, ou seu gênero clássico. No entanto, as revoluções narrativas e estilísticas levaram o documentário para além desse horizonte dogmático. Mesmo com recursos digitais manipulados e narrativas dinâmicas e ágeis, o grande parâmetro da não ficção são as asserções ou proposições sobre o mundo histórico. Novamente: o documentário traz muito das proposições e enunciados de seus realizadores. Mesmo sem uma narração propriamente dita, “há sempre uma voz que enuncia, estabelecendo asserções e relações” (RAMOS, 2008, p. 23). Nesse sentido, apesar de algumas semelhanças de forma com as narrativas ficcionais, os formatos documentais se preocupam muito mais com esse diálogo assertivo com o espectador. Isso deixa uma marca na forma do produto.

Filmes e telefilmes documentários

Com os mesmos formatos dos filmes ficcionais, os filmes documentários implicam influências de seus modos de representação e diálogo com o espectador para a definição formal dos produtos audiovisuais. Ainda assim, são os mesmos formatos de longas, médias e curtas-metragens com um final delimitado, como nos filmes de ficção. Seus caminhos como filmes têm mais ligação com o conceito de gênero narrativo do que com o de formato audiovisual. Fernão Pessoa Ramos (2005, p. 14) comenta que os modos de representação documentais são vastos. Diz ele, que há uma “linha histórica evolutiva dos modos de representação documentários”, todos encaixados na tradição documental e que trazem o discurso de seus realizadores, além de uma força de “verdade” aos olhos dos espectadores.

Ora, todos os filmes documentais têm uma carga de realidade percebida pelo olhar da câmera, ou pelas entrevistas e depoimentos, ou ainda pela mediação direta do realizador. A questão que se coloca, então, é que esses modos narrativos não se prendem exclusivamente aos formatos fílmicos, mas antes se espalham pelos produtos não ficcionais como estratégias de construção de um discurso de realidade.



Refleta

- Estratégias documentais aproximam a narrativa de não ficção do espectador que consome e absorve esses produtos que se apresentam como realidade. No entanto, isso é mesmo verificável? Qual é a realidade mostrada pelo documentário?
- Até que ponto o documentário representa uma verdade real senão aquela explicitada pelo diretor? Você já pensou no que ficou fora do quadro mostrado pela câmera? O que implica esse recorte da imagem?

One-offs

Nos *one-offs*, narrativas de início, meio e fim claros e bem definidos, os modos narrativos documentais são largamente aplicados. Os filmes, claro, são alguns deles, mas são nos programas de televisão especiais e de exibição única que as estratégias narrativas documentais apresentam maior influência. A narrativa de não ficção é mais marcante em formatos televisivos, ora mostrando um show ao vivo, ora se apresentando como grandes reportagens etc.

Series factual, reality shows e lifestyle

Evidentemente, não foram apenas os formatos de final definido e com exibição única que absorveram as estratégias documentais de narração. Os programas conhecidos como *series factual* e os *reality shows*, com seu caráter serial de exibição, também trabalham com linguagens tipicamente identificadas pelo público como “reais”, e que são originárias da tradição documental. As câmeras escondidas que acompanham realidades construídas e ambientes controlados dos *reality shows* trazem um aspecto expositivo direto, quase sem interferência dos realizadores. Nos programas de *series factual*, em que equipes de gravação acompanham acontecimentos in loco, os modos expositivo e interativo se mesclam com um caráter informativo jornalístico, que toma de assalto a percepção do espectador. No Brasil, os *reality shows* são muito comuns, já os programas *series factual* nem tanto. Isso se deve pela confusão que se faz por aqui entre os dois formatos. O programa *Polícia 24h*, por exemplo, apesar de se tratar claramente de um *factual*, é constantemente referido como *reality show*.

Jornalismo

Há diversas maneiras pelas quais os quadros e produtos jornalísticos podem se apropriar da tradição documental. E aí reside a maior diferença narrativa entre os meios impressos e os produtos jornalísticos audiovisuais. Com as câmeras, o jornalismo adquire uma dimensão além da função noticiosa. A história ganha um papel fundamental na conquista dos afetos do espectador. Nesse sentido, o jornalismo se

apropriada de construções ficcionais para ir além da não ficção, apontando formatos mais híbridos. Você já notou as diferenças entre apresentações dos locutores noticiários de telejornais dos anos 1970 e de hoje em dia? As matérias mediadas pelos repórteres de campo passaram também por algumas transformações. Câmeras inquietas ou simplesmente expositivas, narradores, comentadores. Os formatos jornalísticos foram os mais influenciados pelas representações documentais e desenvolveram, ao longo dos anos, diferentes produtos de diversos formatos. O telejornal é um formato moldura, que carrega em si segmentos distintos: escalada, matérias, sonoras, notícias urgentes, *hard news*. Além do telejornal, temos as grandes reportagens, as entrevistas, os debates e as mesas redondas.



Pesquise mais

- O artigo da Dra. Egle Spinelli fornece um panorama estendido dos formatos jornalísticos, trazendo tanto um breve histórico, quanto olhares sobre a produção corrente na televisão e na internet. Seu ponto de vista são as abordagens das notícias em relação aos meios.

SPINELLI, E. M. Jornalismo audiovisual: gêneros e formatos na televisão e internet. In: **Revista alter jor**, São Paulo: ECA-USP, ano 3, v. 2, n. 6, p. 1-15, jul./dez. 2012. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/alterjor/article/view/88269/91147>>. Acesso em: 9 set. 2016.

Programas de auditório e *game shows*

Trazendo aspectos mais alinhados com entretenimento puro, temos os formatos de auditório, comumente mediados por um apresentador e que funciona como formato moldura para diversos segmentos. No Brasil há uma longa tradição desse formato aos fins de semana e em exibições de televisão aberta em grade dominical.

Por fim, os *game shows* são disputas e jogos televisionados e mediados que apresentam conteúdos gravados ou transmissão ao vivo. *Passa ou repassa* é um bom exemplo de *game show* que ocupa a grade do Sistema Brasileiro de Televisão (SBT) desde o final dos anos 1980.

Narrativas híbridas e novos formatos: *reenactment*, ficção em jornalismo e revista eletrônica; *games*, *webséries*, ARGs e realidade aumentada

Essa grande quantidade de formatos, sejam *one-offs* ou narrativas seriadas, ficção ou não ficção, dificilmente pode ser dividida com exatidão quando observamos os produtos audiovisuais modernos. A roteirista e pesquisadora Christina Schollerer (SERIAL..., 2013b) afirma que nas últimas décadas os formatos de séries e seriados vêm se fundindo, com diversos programas apresentando características de ambos. Você

percebe essa fusão? Os seriados *A grande família* e *The good wife*, por exemplo, são claramente seriados de procedimento, mas também apresentam uma evolução da história em curso, de maneira continuada.

A tendência de hibridismo talvez já acompanhe a produção audiovisual desde muitos anos. Os primeiros movimentos de imbricação dos suportes entre o cinema e o vídeo vêm dos anos 1970 e 1980. Diretores como Jean-Luc Godard, Win Wenders, Michelangelo Antonioni e Francis Ford Coppola experimentaram com plataformas híbridas em um sentido mais de interpenetração, como observa o teórico Phillipe Dubois (2011, p. 121). Modernamente, com as técnicas de captação convergentes entre o cinema e o vídeo, os conceitos de crossmídia e transmídia ganharam espaço. Não mais experimentações de plataformas mistas, mas lógicas multiplataformas e multitelas e de fusão de formatos, em que o produto audiovisual ora atravessa as múltiplas telas, ora se compõe por um todo dessas plataformas de exibição, e ainda apresenta aspectos estruturais e narrativos mistos. Henry Jenkins (2006) se refere a esse movimento como “convergência”, que não apenas significa um fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, mas também a cooperação entre múltiplos mercados midiáticos, complementada pelo comportamento de consumo do público dos meios de comunicação que buscam novas experiências de entretenimento.

A famosa série *Twin Peaks*, já em 1990 trazia aspectos de folhetins e *soap operas*. No Brasil, telenovelas e minisséries de emissoras como a TV Globo e a RBS TV já trabalham largamente o ponto de vista da crossmídiação, com disseminação em multiplataformas e considerando aspectos norteadores de circulação, recepção e consumo dos produtos pelo público (LOPES, 2011). Vale notar que até mesmo programas jornalísticos se utilizam de mesclas de estratégias narrativas, com códigos cruzados de ficção e não ficção.

Webséries

Porta dos fundos é um nome familiar? Trata-se de um seriado de esquetes pensado especificamente para a exibição multitelas (desktops, notebooks, celulares, tablets etc.) e que recentemente chegou à transmissão em canal de televisão pago. É um grande exemplo de websérie, nesse caso com formato procedural claro, mas, com a duração reduzida frente aos episódios de ½ ou 1 hora. No entanto, as *webséries* apresentam muitas produções de formatos híbridos, como foi o caso de *Babilônia 1981*, que lançou mão de aspectos de *serials* e de *procedurals* e ainda trabalhou conceitos de convergência e transmídiação, com narrativas para além do formato. A websérie *Babilônia 1981* e o filme de longa-metragem *Podecrer!*, em conjunto, formam um único universo narrativo, apresentando histórias distintas, mas que se relacionam. Os dois produtos audiovisuais funcionam integrados; podem ser apreciados individualmente, mas, em conjunto formam uma narrativa não contida em um único formato (JENKINS, 2006). A série, lançada no *site* de compartilhamento de vídeos YouTube, permitiu ainda que os espectadores internautas “se comunicassem

com as personagens através de páginas pessoais, nas quais a produção desenvolveu perfis dos atores e material produzido especificamente para esse fim” (KUCHEMBUCK, 2009, p. 148).

A questão mais interessante das *webséries*, portanto, está na subversão dos formatos em estruturas narrativa e formalmente menos rígidas, tendendo inclusive a atravessar plataformas ou a desenvolver conteúdos narrativos complementares em várias mídias. O produto com destinação para a internet traz uma liberdade intimamente ligada ao padrão de consumo dos espectadores atuais, em sua lógica multitelas e de acesso em qualquer lugar e a qualquer momento.

Games, ARGs e realidade aumentada

Em consonância com as *webséries*, as narrativas de videogames extrapolam questões de formato e também são mais propícias para as explorações crossmidiática e transmidiática. Os produtos audiovisuais associados aos jogos vão desde filmes curtos promocionais; passando por *one-offs* dentro dos jogos; pequenas séries de vídeos nos jogos ou paralelos a eles; e chegam na própria história do jogo em si. Esses universos narrativos tendem à facilidade de exploração das histórias em padrão multiplataformas, levando a narrativa do jogo ou várias outras narrativas paralelas a produtos audiovisuais distintos do original e até a produtos de outra natureza.

Derivados dessa lógica narrativa transmidiática que vem acompanhando muitos dos games atuais, os *alternate reality games* (ARGs) e o conceito de realidade aumentada trabalham a ideia narrativa transmidiática em uma lógica que “mistura realidade com ficção em ambientes virtuais e físicos, encorajando a interação entre participantes e personagens, além de incentivar o público a explorar a narrativa” (KUCHEMBUCK, 2009, p. 73). Se em um ARG o espectador é convidado a entrar na narrativa de um game, de um filme ou de uma série com ações no ambiente físico, na realidade aumentada são as personagens que ganham o ambiente físico mediadas por uma tela.

Certamente, você já viu algum jogador participando da narrativa do game *Pokémon Go*, não é? Pois esse é um jogo que trabalha a transmediação com o conceito de realidade aumentada. No caso dos ARGs, muito comuns nos Estados Unidos, os jogos de realidade foram utilizados associados a diversos produtos de formatos distintos, como o longa-metragem *Batman – o cavaleiro das trevas*, e a série de curtas-metragens *The hire – BMW films*.

Reenactment, ficção em jornalismo e revista eletrônica

Por fim, caro aluno, vale notar os programas jornalísticos que se utilizam de estratégias ficcionais de melodrama, afim de construir uma aproximação com os espectadores. As revistas eletrônicas brasileiras *Fantástico* e *Hoje em dia*, são os mais claros exemplos dessa estratégia de hibridismo. Os diversos segmentos dos programas apresentam uma moldura aproximada daquela utilizada em telejornais, mas suas

matérias buscam mimetizar a narrativa ficcional com a intenção explícita de assaltar o afeto do público e dele se aproximar. Um dos formatos usuais de jornalismo dramático é o *reenactment*, um formato híbrido de reencenação ficcional de acontecimentos reais que traz a construção da realidade jornalística com dramatização. O esforço de recriar uma situação real mistura elementos documentais com uma linguagem de câmeras e montagem típicas da ficção de modo a aproximar o espectador das personagens ali colocadas. Diferente do falso documentário, em que a ficção absorve aspectos de linguagem da não ficção, no *reenactment* o processo é invertido e o produto procura construir a perspectiva da personagem mediada pelo discurso de realidade do programa e de seus produtores.

Cada vez mais consumimos produtos híbridos, especialmente com exibição pela internet, em plataformas alternativas e na televisão. Você consegue identificar elementos misturados dos diversos formatos audiovisuais? Reconhece os formatos clássicos ou podemos dizer que a divisão já não é totalmente aplicável? O importante é compreender as diferenças, a fim de aplicá-las e, quem sabe, subvertê-las na produção de seus conteúdos audiovisuais.

Sem medo de errar

Quais aspectos dos formatos e de suas relações com os espectadores devem ser considerados? Quais seriam suas indicações para a grade de exibição? Os programas são pensados para janelas de exibição específicas? Como isso se relaciona com a exibição pelo canal? Há relação entre os formatos dos programas a serem exibidos e seu posicionamento na grade geral da emissora? Quais caminhos para se considerar dias e horários de transmissão dos produtos?

Procure pensar sobre cada programa piloto indicado. Se precisar, faça uma lista com as características dos formatos desses produtos. Considere a janela primária de exibição desses produtos e como isso se relaciona com os públicos-alvo específicos. Note que quando pensamos sobre as relações dos produtos, seus formatos e janelas primárias e como isso se relaciona com os espectadores, temos um desenho claro da própria emissora de televisão.

Se você seguir esse caminho, já terá uma lista de programas que você indicaria. A duração desses programas importa para a indicação. Importam os aspectos dos produtos e sua adequação com a emissora na qual você trabalha, além das temáticas as temáticas e do público-alvo de cada piloto apresentado. Você percebe em que medida os formatos definem pontos da grade de programação?

Procure, então, justificar suas indicações, a fim de reforçar suas impressões e questionar tanto a construção dos formatos audiovisuais, tanto como essa construção molda as histórias contadas na televisão.

Avançando na prática

Narrativas documentais

Descrição da situação-problema

Depois de produzir alguns curtas-metragens documentais e de lançar seu primeiro longa-metragem de documentário em circuito comercial, a companhia produtora para a qual você trabalha teve liberada uma linha de crédito mais robusta, com a possibilidade de realização de um produto seriado ou de uma série de filmes composta por diversos médias-metragens e um longa. Os executivos convocaram vocês, produtores, para apresentar ideias de projetos. A função de vocês é selecionar temas gerais e indicar formatos de produtos pensando em mercado e público-alvo. Quais seriam os formatos mais adequados para a empreitada? Quais as janelas primárias que podem ser consideradas? E as secundárias? Quais as plataformas de exibição adequadas? E seu público-alvo? Que tipo de público espectador você espera para seu produto? Há alguma relação entre formato e público-alvo?

Resolução da situação-problema

A fim de encarar esse desafio, é fundamental que você observe cuidadosamente a proposta. Note que há a possibilidade de produção de uma série ou seriado, o que aponta para diversos formatos de narrativas de não ficção, mas também há a possibilidade de entregar um conjunto de *one-offs* em formatos de filmes ou telefilmes. Cada uma dessas opções aponta para algumas possibilidades de produtos que vão desde programas diversos a filmes documentários. Qual tipo de produto interessa a você e por quê?

Tendo alguma definição de caminho, vale considerar as janelas de exibição e possíveis colocações em grades no caso de transmissão televisiva. É importante, também, considerar que alguns formatos podem oferecer lançamentos multiplataformas. Isso seria interessante? Em que medida? Um seriado *lifestyle* permitiria esse tipo de lançamento simultâneo? E programas de investigação social? Faça uma listagem com diversas características, esse procedimento ajudará você a identificar elementos e fixar o conteúdo para uma escolha mais segura e com parâmetros claros derivados do apontamento do formato.

No fim, considere ainda seu público-alvo projetando perfis de espectadores que consumiriam esses produtos audiovisuais.

Faça valer a pena

1. "A narrativa pode ser estudada como representação, considerando a que modo ela se refere ou confere significação a um mundo ou conjunto de ideias; ou como estrutura, considerando o modo que seus elementos se combinam para criar um todo diferenciado" (RAMOS, 2005).

Reflita sobre o excerto e a narrativa como elementos-chave dos produtos audiovisuais, e assinale a alternativa que indica corretamente o modo de representação a qual o autor se refere.

- a) Ao modo ficcional de representação.
- b) Aos modos ficcional e não ficcional de representação.
- c) Ao modo clássico teatral de representação.
- d) Ao modo não ficcional de representação.
- e) Aos modos seriados e não seriados de representação.

2. "O Ato I é concebido para revelar a premissa e a situação dramáticas; o Ato II é um conflito impulsionado pela necessidade da personagem principal; o Ato III resolve a história. Início, meio e fim; Ato I, Ato II, Ato III; apresentação, confrontação, resolução: as partes que compõem o todo" (FIELD, 2001)

"Trata-se de uma conversa estendida com a audiência. Uma chance de se criar histórias mais detalhadas e personagens mais aprofundadas" (SERIAL..., 2003, s. p.).

Os trechos descrevem estruturas e situações narrativas que são tomadas como base para a definição de alguns formatos audiovisuais muito comuns no mercado. Reflita sobre as colocações e marque a alternativa que indica opções de formatos correspondentes aos elementos estruturais apresentados.

- a) Narrativa *one-off* e narrativa seriada.
- b) Procedural e série de televisão.
- c) *One-off* e longa-metragem.
- d) Filme documentário e narrativa de final determinado.
- e) Narrativa seriada e narrativa *one-off*.

3. Em 2007 a produtora brasileira Conspiração Filmes e o diretor Arthur Fontes lançaram dois produtos aparentemente desconectados, mas que se revelaram ligados por suas narrativas e personagens: o longa-metragem "Podecrer!" e a websérie "Babilônia 1981".

O texto conta sobre o lançamento de dois produtos audiovisuais, de formatos distintos, que compartilharam algumas características e se organizam sob o conceito de narrativa transmidiática. Sobre esse tipo de narrativa é possível afirmar que:

- I. Os produtos apresentam narrativas independentes, mas complementares.
- II. As diversas personagens têm histórias que se tocam ou se autorreferenciam nas diferentes narrativas.
- III. É possível o consumo de apenas um dos produtos sem problemas de compreensão na sequência da história.
- IV. Os produtos trabalham linguagem e formatos "mais adequados" às suas plataformas de exibição.

Assinale a alternativa correta:

- a) Somente I, III e IV estão corretas.
- b) Somente I e II estão corretas.
- c) Somente III e IV estão corretas.
- d) Somente II e III estão corretas.
- e) Todas estão corretas.

Seção 1.3

Gêneros dramático-narrativos

Diálogo aberto

Olá, aluno! Após caminharmos por conceitos fundamentais sobre o produto audiovisual, chegamos ao fim desta primeira unidade com um panorama sobre os principais gêneros dramático-narrativos da produção audiovisual moderna. Depois de uma primeira seção trabalhando as diferenças básicas entre formatos e gêneros e ainda falando sobre a relação do produto com o espectador em função das janelas e grades de exibição; e da segunda seção aproximando seu olhar dos formatos audiovisuais; esta seção guiará você pelas diversas possibilidades e abordagens dos gêneros narrativos. E esse assunto talvez seja o mais delicado.

Gêneros dramático-narrativos são bastante fluidos e respondem intimamente aos modelos culturais do audiovisual de cada lugar ou região. Ainda assim, são suficientemente estáveis para que permitam identificação de suas convenções. Aqui, você encontra um panorama dos gêneros modernos e noções de subgêneros e *settings* alinhadas com a percepção de mercado do audiovisual. Qual é a diferença entre um drama e um faroeste ou *western*? O faroeste pode ser considerado um gênero? E o musical? Há alguma relação de semelhança que aproxima obras de características tão distintas como musicais e faroestes?

Esta seção investiga aspectos das questões e traz algumas observações sobre a questão dos gêneros no audiovisual, trabalhando também a ideia de cânone. Auxiliando no estudo, propõem-se reflexões sobre os gêneros predominantes dos produtos audiovisuais. Imagine-se como assistente de programação em uma emissora de televisão fechada. O programador solicitou um relatório indicando dois cenários com três novos programas cada, para cobrir um espaço de 1h30min na programação semanal. Lembrando que sua emissora é especializada em séries, seriados e filmes de ficção, quais programas você apresentaria nessa situação, baseado na ideia de gênero narrativo? Quais são as relações dos diferentes gêneros principais com a linha da emissora? E as relações com o público? Qual é o público-alvo de cada programa? O que os gêneros e suas convenções dizem sobre esses pontos? Por que você apontaria

um determinado gênero e possíveis *settings* e *plots*? Há alguma relação entre gêneros e formatos? E como ficariam as questões de horários de exibição?

Bons estudos!

Não pode faltar

O que são gêneros dramático-narrativos?

Muito já foi escrito sobre o gênero narrativo. Desde Aristóteles a preocupação de descrever as histórias e organizá-las em categorias se fez presente. No entanto, a noção dos gêneros, dramático-narrativos como categorias rígidas e definidas com exatidão é bastante equivocada. Mesmo se elencássemos uma listagem abrangente de gêneros terminaríamos com um rol incompleto. Como afirma McKee (2006, p. 92-93), “nenhuma lista poderá ser definitiva ou completa, pois as fronteiras entre os gêneros sobrepõem-se frequentemente, no que eles se influenciam e se fundem uns com os outros”. Significando que gêneros, apesar de imporem convenções próprias à narrativa, são flexíveis e expansíveis e, além disso, sujeitos a aspectos socioculturais.

Se por um lado temos que os gêneros dramáticos modernos advêm dos modelos do audiovisual hegemônico, especialmente do estadunidense, como observam os professores Steve Neale (2000); por outro, não é possível negar que outros países trabalhem com suas próprias referências culturais e convencionais. São os casos de Bollywood, na Índia; ou as produções de artes marciais no Japão e na China, por exemplo (NOGUEIRA, 2010). E o que dizer sobre o Brasil, com o melodrama de seus folhetins ou com as chanchadas ou com os favela *movies*? Então, o problema está em como definir algo tão diverso.

Em Aristóteles essa já era uma questão. E foi uma questão para escritores como Goethe; filósofos como Friedrich Schiller; ou para teóricos como Georges Polti, Vladimir Propp, Roland Barthes, Robert McKee e Luís Nogueira, entre outros tantos autores que trabalharam as questões narrativas. O que se percebe claramente sobre os gêneros é que eles apresentam convenções verificáveis: cargas de valores convencionais, ambientações convencionais, papéis convencionais. A historiadora estadunidense Janet Stainer elenca quatro maneiras de se definir o gênero do produto audiovisual: 1) o método idealista, no qual se julgam padrões pré-determinados; 2) o método empírico, que identifica o gênero comparando-o a uma lista de obras de um gênero já determinado; 3) o método a priori, que usa elementos genéricos comuns identificados com antecedência; e 4) o método de convenções sociais, que identifica o gênero baseado no consenso cultural (STAINER, s.d., apud WIKIPEDIA, 2016).



Pesquise mais

O livro básico para uma compreensão mais profunda acerca dos gêneros dramático-narrativos é o manual de cinema de Luís Nogueira. Com ele você terá uma leitura aprofundada sobre os gêneros clássicos.

NOGUEIRA, L. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**. Covilhã: LAbCom Books, 2010. 157 p. Disponível em: <http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf>. Acesso em: 25 set. 2016.

Todos os caminhos envolvem, em alguma medida, a percepção de convenções daquilo que se considera canônico ou não canônico. Note que os métodos partem de padrões, modelos, elementos comuns ou convenções sociais, ou seja, eles tomam o caminho do cânone, dos modelos definidos de gêneros dramático-narrativos. Esse cânone ou modelo pode ser entendido como um privilégio de certas práticas narrativas recorrentes, de origens europeias, nos casos de teatro e literatura; e posteriormente estadunidense, no caso cinematográfico, que legitimam os gêneros clássicos. O que implica dizer que “é no cinema [e na televisão] americanos que os gêneros encontram sua manifestação mais aplicada e sistemática” (NOGUEIRA, 2010, p. 17).

Tomando por base a convencionalidade dos gêneros clássicos, temos a definição de sua nomenclatura considerando diversos elementos: as emoções que suscitam, os temas que abordam, seus arcos de história e conteúdos narrativos ou ainda suas personagens e arcos de personagem. Todos os elementos interligados. As personagens trabalhando arquétipos e caracteres convencionais, além de jornadas e arcos específicos; as narrativas trazendo conteúdos que suscitam alguma emoção com tramas bem enredadas.

Essas diversas articulações nos levam a uma subdivisão entre os gêneros e seus subgêneros. Além disso, nos ajudam a pensar sobre *settings*, que são os cenários, o meio ou o ambiente em que a história e a ação narrada ocorrem. Ora, os *settings*, apesar de relacionados aos elementos convencionais citados e de serem também um elemento convencional das obras audiovisuais, respondem menos às questões dramático-narrativas e mais aos aspectos de ambientação das histórias. Evidentemente que um ambiente traz pontos característicos às narrativas, mas são as emoções, temas, arcos de história e personagens que, no fim, definem os gêneros. Faroestes e ficções científicas podem se aproximar mais do drama, da comédia ou do horror, dependendo de suas histórias.

O que deve ficar claro, portanto, é que os gêneros dramáticos articulam convenções

oriundas de tradições de histórias contadas. Partindo dessas convenções do cinema clássico, chegamos a alguns gêneros básicos do audiovisual moderno: a) o drama; b) a tragédia; c) a comédia; d) o fantástico (ou fantasia); e) a aventura; f) o horror; g) o suspense; h) a animação; i) o infantil e juvenil; j) o experimental; e k) o documental. São vários os elementos recorrentes que funcionam quase como um pacto entre o realizador e o público espectador. Elementos de algum reconhecimento e que permitem ao público entender a história, se entreter e se emocionar com o que passa na tela.

Gêneros e subgêneros: comédia, tragédia, tragicomédia, melodrama, horror, fantasia, suspense, policial, infantil...

Certamente, você notou que no subtítulo estão elencados alguns gêneros dramático-narrativos e alguns subgêneros. Essa divisão, como já foi explicado aqui, é um tanto arbitrária e variável. Veja, são milhares de anos de tradição oral, seis milênios de tradição escrita, 2.500 anos de teatro, 120 anos de cinema e um século de rádio e televisão. Nesse longo tempo de histórias, nós tivemos diversos autores trabalhando padrões e se preocupando com a questão. É uma divisão, no entanto, que cabe bem ao propósito introdutório do olhar sobre os gêneros. Pode ser interessante organizar uma divisão entre gêneros, subgêneros e até mesmo *settings*. No entanto, você deve manter em perspectiva essas divisões, a fim de sempre se lembrar de que gêneros são fluidos e maleáveis.

O drama e a tragédia

A ideia do que vem a ser um drama evoluiu ao longo do tempo. Antes, um drama era entendido como toda ação ou acontecimento narrado com força emocional e que podia ser representado. O drama era entendido não como um gênero, mas como a própria ação em cena e a tragédia era o gênero em si. Modernamente, porém o drama ganhou contornos genéricos e um esforço narrativo em passar a seriedade e a intensidade dos fatos ou acontecimentos narrados (NOGUEIRA, 2010), enquanto a tragédia manteve seus contornos clássicos de queda do herói. O objeto do drama “são as personagens humanas comuns, normais, em situações cotidianas mais ou menos complexas, mas sempre com grandes implicações afetivas ou causadoras de inescapável polêmica social” (NOGUEIRA, 2010, p. 23). Diferencia-se da tragédia por esta última tratar de personagens, em certa medida, grandiosas e heroicas.

O drama apresenta uma miríade de subgêneros: drama social; drama político; psicológico; trama de maturação; de redenção; de desilusão; drama histórico; biografia; o chamado *buddy film*, com trama de amizade; e histórias de amor. A tragédia, por sua vez, traz as histórias épicas clássicas, com a queda dos heróis; épicas modernas, com focos nas lutas de indivíduos; além das tramas de punição, provação ou educação do herói.

A comédia

A comédia, tão antiga quanto a tragédia e o drama, foi descrita por Aristóteles (ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO, 2005) como a arte de imitação das pessoas “inferiores”, no sentido de ressaltar as fragilidades e defeitos do ser humano. Ela busca suscitar o riso expondo ao ridículo “o vício, a negligência, a pompa, a presunção ou a insensatez” (NOGUEIRA, 2010, p. 20). Desde a Idade Média, arrasta um histórico de depreciação exatamente por expor ao ridículo o ser humano. Nesse sentido, esteve ligada às manifestações ditas rasteiras e chulas, como as comédias de rua ou o teatro de Vaudeville, “desenvolvendo a clássica piada de preparação-remate, humor pastelão, e diálogos ágeis e espirituosos” (SEDITA, 2012, p. 16). Sobre a comédia, Woody Allen (apud TIRARD, 2006, p. 86-87) ainda acrescenta:

A comédia é um gênero à parte na medida em que há um dado tão incontrollável quanto intransigente, que é o riso. Nada deve distrair o espectador daquilo que supostamente o fará rir. A comédia [...] exige a realidade. O ideal é um quadro bem amplo [...], no qual se vê claramente o que o ator faz e se corta minimamente para não correr o risco de quebrar o ritmo, sobre o qual tudo repousa.



A agilidade é marca recorrente dos produtos audiovisuais de comédia em praticamente todas as manifestações do gênero. E são muitas: a farsa; a paródia; a sátira; o pastelão; a comédia física; comédia romântica; comédia de erros; humor negro; tragicomédia e a comédia de situação ou sitcom. Na comédia são essenciais o ritmo e o sincronismo, palavras e pontuação ganham destaque. É um gênero muito ligado às personagens e às construções arquetípicas e que exige articulação exata para desenvolver as características dessas personagens, seus traços principais, seus arcos dramáticos e suas piadas (SEDITA, 2012).

O fantástico e a aventura

Fantástico ou fantasia é um gênero constantemente influenciado por outros gêneros. Suas convenções no nível da trama e do enredo são facilmente adaptáveis e absorvem elementos convencionais de outros gêneros. Trata-se, em algum sentido, de um supragênero, capaz de absorver e utilizar outras convenções e referências de gênero. No entanto, permanece exigindo da história que esta tenha liberdade imaginativa e se afaste das premissas realistas e das leis do cotidiano. “Esta quebra das leis e expectativas quotidianas convida o espectador para mundos

desconhecidos: trata-se de um gênero que lhe permite viajar ao passado, atravessar épocas e continentes, descobrir lugares puramente imaginários” (NOGUEIRA, 2010, p. 27). Certamente, você já viu algum filme ou série fantástica, não viu? Ocorre a quebra da verossimilhança externa com nossa realidade percebida cotidiana. Contudo, nem sempre o fantástico é tão óbvio. Se em filmes e séries como *Star wars: o despertar da força*, *A história sem fim* ou *Stranger things* o fantástico é claramente percebido, em produções como *A vida em preto e branco* a definição de fantasia é mais sutil. Seus subgêneros mais comuns são: a alegoria; o realismo fantástico; a utopia; a distopia; e o sobrenatural religioso ou o filme de espíritos.



Refleta

Vamos parar um pouco e levantar algumas questões. O que se pode dizer sobre a ficção científica? Não seria também fantasia? Não seria um gênero em si? Aqui, vale a reflexão sobre os limites dos gêneros. É importante considerar a diferença entre gênero e *setting*. O *setting* diz respeito à ambientação, seja ela física ou mesmo narrativa, como no caso da ficção científica. Porém, até que ponto é possível considerar essas divisas?

E sobre o gênero de horror? Não ocorre o mesmo? Quais são os limites? É importante refletir e questionar sobre os limites de gêneros e anotar as convenções de cada um deles, a fim de estabelecer para si mesmo alguns pontos comuns e diferenças que podem ser explorados.

Sobre a aventura, cumpre dizer que é um gênero muito ligado ao fantástico, pois compartilha com este último algumas convenções de arrojo, ação, destemor, jornadas heroicas etc. No entanto, bem diferente do fantástico, a aventura não rompe com as leis cotidianas. Isso pode até ser difícil de perceber, uma vez que seus subgêneros de ação; de desastre; ou de jornada tendem a apresentar elementos que desafiam essas leis cotidianas. Ambas as séries *MacGuyver*, a dos anos 1980 e a atual, certamente exploram os limites, mas se mantêm distantes do fantástico. A aventura e seu subgênero de ação são “dentro os gêneros contemporâneos, os mais comuns, de maior apelo popular, de maior sucesso comercial e de maior desdém crítico, em função da estereotipização narrativa e formal que exibem” (NOGUEIRA, 2010, p. 18). Significando um maniqueísmo mais pronunciado e contraposição entre heróis e vilões mais acentuada.

O horror e o suspense

Horror e suspense são gêneros muito ligados, buscam suscitar tensões, incômodo e inquietude no espectador. O horror traz um forte sentimento de

medo; enquanto o suspense carrega expectativa angustiante pelo desfecho através de técnicas de retardo da ação, a fim de realçar a angústia. Já sentiu alguma dessas sensações ao assistir a um filme ou a uma série? Pois então, o horror e o suspense estão entre os gêneros mais bem-sucedidos do audiovisual, especialmente as produções do segundo tipo. São inúmeros os suspenses dos subgêneros *thriller*; policial; *film noir*; mistério de assassinato; e conto de vingança.

Com relação ao horror e seus subgêneros; o terror; o filme de susto; o mistério sobrenatural e o gore; cabem algumas observações. O horror por si apresenta uma definição bem estrita, trata-se de um gênero que remonta à tradição literária e que se relaciona ao sentimento de repulsa que ocorre depois de se experimentar algo aterrorizante ou horripilante. É a sensação de choque que se tem depois do medo, ao ser horrorizado (WIKIPEDIA, 2016). Seus subgêneros, no entanto, trabalham pequenas variações. O terror trabalha a ansiedade que precede o medo; o filme de susto articula essa mesma ansiedade com um susto passageiro; o mistério sobrenatural explora um misto de situações e sensações ligadas à ansiedade e à repulsa ao desconhecido; e o *gore* se concentra em representações realistas e gráficas de violência e sangue.

A animação, o infantil e juvenil o experimental, e o documental

Apesar de não serem gêneros propriamente, funcionam como tais. Aliás, funcionam como supragêneros. São divisões que contêm uma variedade de gêneros autônomos. Têm alguma relação com a história narrada e com o enredo, mas também apresentam preocupações externas.

A animação está ligada à técnica de realização do produto audiovisual. Suas histórias podem se enquadrar nos múltiplos gêneros e subgêneros, mas se reúnem sob um conjunto específico de técnicas de captura de imagens *frame by frame* (fotograma por fotograma) e não em uma sequência contínua, como ocorre no audiovisual em geral (NOGUEIRA, 2010).



Exemplificando

Você mesmo pode notar diferença entre os produtos audiovisuais em geral e os produtos de animação. Nos produtos comuns, a ação em frente às câmeras é capturada continuamente, com movimentos sem interrupções. Os atores contracenam e interagem sem precisar parar para serem fotografados e então se mover ligeiramente para nova fotografia. Na animação é isso que ocorre. As imagens são capturadas fixas ou com leve movimento (como na técnica de *go-motion*) e depois passadas continuamente para criar a ilusão de movimento. Mesmo em animações digitais realizadas com a técnica de desbaste de superfície, que possibilitou os longas *Cassiopeia* e *Toy Story*, a captura é *frame by frame*.

O infantil e juvenil, por sua vez, trazem uma clara ligação com o público-alvo, notadamente infantil ou juvenil. Novamente, há uma miríade de gêneros e subgêneros que podem ser trabalhados, mas há a preocupação de adequação de linguagem a públicos específicos de espectadores. No entanto, a adequação de linguagem resulta desprestígio do gênero infantil e, de modo geral, da produção chamada “de gênero”, em relação ao audiovisual adulto de drama devido a uma visão arbitrária de cânone.

A produção experimental tem por caráter alguma reflexão sobre a arte do fazer audiovisual. Nogueira (2010) considera que o gênero experimental tenha uma ligação mais nítida com a arte em seu sentido mais nobre. Reforça a percepção de uma produção mais iminentemente conceitual. Ainda assim, como pontua o professor McKee (2006, p. 92), “a noção de vanguarda sobre escrever fora dos gêneros é ingênua. Ninguém escreve no vácuo. Nenhuma história é tão diferente a ponto de não ter nenhuma similaridade com tudo o que já foi escrito”. Isto posto, o experimental pode ser considerado um supragênero, com os padrões convencionais de: ou trabalhar uma trama esgarçada e minimalista; ou apostar na antitrama e antiestrutura; ou em uma multitrama; ou até na experimentação puramente gráfica. Há uma premissa de quebra de gêneros e subversão da linguagem que, no entanto, funciona como um conjunto convencional.

Já a produção documental, tomada como supragênero, está ligada ao modo de representação da realidade e apresenta diversos elementos convencionais narrativos que evidenciam o caráter genérico. A marca documental está nas proposições das narrativas frente à realidade representada. “O documentário estabelece asserções ou proposições sobre o mundo histórico, [...] enunciadas através de estilos diversos, variando historicamente” (RAMOS, 2008, p. 12-23). A grande diferença, aqui, é que a ideia de entreter o espectador não é levada tão adiante. O documentário se caracteriza por apresentar vozes diversas que falam sobre o mundo, sem significar algum tipo de compromisso de interferência ou não interferência com essa realidade representada (RAMOS, 2005). Importam os enunciados, as asserções. Importa o que o produto tem a dizer ao espectador sobre o mundo e a realidade representada, de maneira direta ou com entrevistas ou ainda narrações ou quaisquer elementos possíveis. São muitos os estilos de supragênero e variam no decorrer da história do audiovisual. Temos o documentário poético dos anos 1920, que trabalha a abstração poética; o documentário expositivo, com questões diretas do mundo histórico; o observativo, que evita comentários sobre o que é mostrado; o participativo, que traz testemunhos e interage com participantes; o reflexivo, questionando o próprio gênero documental; e o performático, enfatizando aspectos subjetivos do discurso e das asserções (NICHOLS, 2007).

Vale reafirmar que essas estruturas convencionais de gênero se confundem, sobrepõem-se, fundem-se e influenciam-se umas às outras. Há, sim, convenções

suficientemente estáveis para identificação e distinção, mas são flexíveis e subversíveis. Gêneros híbridos podem ocorrer e, de fato, fato, McKee (2006) ressalta que é exatamente o domínio do gênero e sua fecundação cruzada que mantém o audiovisual contemporâneo com uma infinidade de produtos. Você pode constatar que ocorrem até mesmo cruzamentos de técnicas específicas, como em *Uma cilada para Roger Rabbit* ou *O anti-herói americano*, filmes que misturam animação e captação *live action*. Em outro sentido, é fundamental, ainda, lembrar a distinção entre gênero e *setting*, em que o último responde a mais uma quantidade de tipos de produtos audiovisuais.

Gêneros, settings, plot (enredo): um panorama da história que se quer contar

Gêneros e *settings* distinguem-se especialmente por este último estar ligado à ambientação. Significando tanto a ambientação física da história, quanto a ambientação narrativa. *Settings* são molduras do meio ou ambientação onde história e ação ocorrem. Cenários dentro dos quais a narrativa se desenvolve (WIKIPEDIA, 2016). Ora, seriados médicos têm, por princípio, a ambientação médica como temática e como local físico de caracterização. Isso incluindo cenários, figurinos, locais onde a história se desenrola etc.

Lembra-se dos filmes *De volta para o futuro: parte III* e *Cowboys & aliens* citados à abertura desta unidade? Pois bem, são dois exemplos de produtos que trabalham com *settings* bem claros. Ambos são faroestes ou *westerns*. São produtos locados no velho-oeste estadunidense, com elementos de espírito das personagens em relação à locação e ainda elementos de costumes e figurinos. Podem ser caracterizados como de outros gêneros? Claro! São aventuras com os elementos convencionais do gênero, mas também com elementos de comédia. E além de tudo apresentam convenções de outro *setting*: a ficção científica. São produtos híbridos por excelência.

Os *settings* mais comuns são: o faroeste, que remonta o velho-oeste americano; o *western spaghetti*, com referências do oeste americano e elementos do cinema europeu, inclusive locações; as tramas de máfia que põem em temática o crime organizado com as relações bem marcadas entre seus personagens tipo; a ficção científica, que trabalha elementos tomados comumente por *soft science*, um padrão leve de investigação e fidelidade científicas; o chamado *cyberpunk*, uma moldura híbrida de ficção científica de alta tecnologia com distopia social; seu derivado direto, o *steampunk*, que une o conceito de alta tecnologia baseada em força a vapor com faroeste e com o período vitoriano; a história de guerra, colocando em temática o combate em si e suas problematizações, sem utilizá-lo como pano de fundo; o musical, que incorpora quase todo tipo de gênero intercalado a números musicais de canção e dança; a narrativa esportiva, que toma qualquer esporte em si como base narrativa; e as histórias médicas, que contam aspectos da profissão.

Existem outros possíveis *settings*, mas a questão das divisas entre essas molduras de histórias e os gêneros é controversa. É você que deve observar como essa complexidade se manifesta nos produtos audiovisuais modernos. Os gêneros e *settings* trarão uma visão clara de elementos convencionais dos produtos. Elementos que se conectam diretamente com o público espectador, que são reconhecíveis em alguma medida. “Shakespeare não chamou sua peça de ‘Hamlet’, chamou-a de ‘A tragédia de Hamlet, príncipe da Dinamarca’. Ele deu às comédias títulos como ‘Muito barulho por nada’ e ‘A comédia dos erros’, de modo que [...] seu público estava psicologicamente preparado para chorar ou rir” (MCKEE, 2006, p. 96).



Assimile

Lembre-se de que os *settings* funcionam como molduras para a história, trazendo elementos convencionais de ambientação que indicam aspectos da história para o público espectador. Não confunda, no entanto, com a ambientação que dispara a narrativa de um seriado. A ambientação de um seriado de procedimento põe em curso a narrativa episódica. A ambientação no conceito de *setting* é um elemento convencional do produto audiovisual. São configurações molduras, dentro das quais a narrativa se desenrola delimitada por esses elementos convencionais reconhecíveis. Tome, como exemplo, o seriado médico *Grey's anatomy*. Sua estrutura básica de formato é *procedural*, com casos médicos sendo resolvidos a cada episódio. O “ambiente” da doença define os rumos das tramas do episódio. O ambiente de *setting*, por sua vez, é o hospital com suas problematizações.

Os elementos convencionais dos gêneros e *settings*, unidos à linha geral da trama (o enredo ou *plot*), traçam o panorama da história. É um conjunto estrutural da trama, suas personagens e das convenções.



Faça você mesmo

Procure listar alguns produtos que você conhece ou já ouviu falar, que tragam elementos similares. Separe em gêneros específicos. Procure definir os elementos distintivos dos gêneros narrativos. Faça o mesmo para os *settings*. Anote dados de ambiente, de temática, de sensações, de eventos e valores apresentados pelas narrativas. Você desenvolverá um olhar clínico de realizador.

Juntando gêneros e formatos: o produto audiovisual e a experiência da audiência

Juntando tudo, gêneros dramático-narrativos, *settings*, formatos audiovisuais e janelas primárias de exibição, temos a multiplicidade de produtos do audiovisual moderno.

Westworld, produto da HBO, é uma série para televisão de suspense, faroeste e ficção científica! Seu formato? É uma série. Sua janela primária? É a televisão fechada. Seu gênero? Suspense. Seus *settings*? Faroeste com ficção científica. A janela primária de exibição traz indícios de público-alvo, bem como o caráter do canal e da produtora em si. Até mesmo a escolha do gênero aponta alguns caminhos de público. O gênero e os *settings* também apontam para elementos convencionais e escolhas específicas de narrativa. Os espectadores se posicionam frente à história. E o formato de serial, uma narrativa contínua, implica foco no desenvolvimento das personagens e seus arcos dramáticos. Além, é claro, de escolhas estéticas e formais que cada uma das definições traz consigo. Você percebe como tudo se interliga? É capaz de identificar esses aspectos em outros produtos audiovisuais?

Perceba que a visão do realizador audiovisual leva em conta a narrativa, o público espectador e o lado formal do produto. Tudo retorna aos três elementos discutidos no início desta unidade: formatos audiovisuais, gêneros dramático-narrativos e janelas de exibição. Uma visão mais estética e formal, uma visão mais relacionada à história, uma visão mais relacionada à audiência.

Sem medo de errar

É importante observar a necessidade de cobrir um espaço de tempo na programação semanal. Você já acumula conhecimentos de formatos e de grades de exibição. Defina algumas possibilidades formais que cumpram essas exigências, a fim de partir daí suas análises de gêneros narrativos. Em seguida, mantendo em perspectiva características de público-alvo, procure elencar um rol de gêneros, subgêneros e *settings*. Há um bom truque para fazer isso: escreva os títulos dos produtos indicando dados de gêneros e anote suas impressões de público-alvo. Quanto mais características você for capaz de definir, mais dados terá para justificar suas escolhas. Pense no gênero primário do programa.

Pense na linha da emissora de televisão. Apenas saber que ela é especializada em filmes e séries faz alguma diferença? Quais séries, seriados e filmes têm relação com quais públicos-alvo? Considere os gêneros e as emoções que eles se propõem suscitar no espectador. Esse é um excelente caminho para pensar o público. Há diferenças consideráveis entre os públicos de tragédias e dramas? Os públicos-alvo de comédias

e aventuras são os mesmos? Essas definições devem oferecer a você também alguns padrões de horários de exibição.

Por último, pense nas tramas, nos enredos. Séries e seriados funcionam de maneira distinta com relação à história. Um formato foca mais no desenvolvimento das personagens, outro procura desenvolver as tramas do episódio. Considere se há ligações entre formatos e gêneros. Pense nas tramas e como os gêneros específicos trabalhariam esses enredos.

Procure, então, justificar suas indicações, a fim de reforçar suas impressões e se questionar tanto sobre as questões de gêneros narrativos e seus subgêneros, quanto sobre os *settings* e *plots* (tramas) da história.

Vamos lá?



Atenção

Tenha muita atenção e cuidado com a questão dos cânones. Note que produtos audiovisuais de drama ou tragédia gozam de maior prestígio em relação a produtos de comédia. É importante perceber que isso não significa maior ou menor índice de audiência. Comédias ocupam grandes faixas de horários, com programas exibidos no início do horário nobre, por exemplo, além de apresentarem bons índices de espectadores. Pesquise sobre a questão.

Tenha em mente que produtos de aventura e fantasia têm crescido nos últimos anos. Produtos híbridos com gênero narrativo primário de fantasia ou aventura vêm assumindo posições fortes na transmissão televisiva.

Suspense e horror, por sua vez, são considerados gêneros de nichos específicos, apesar de o grande sucesso do suspense. Pense nisso!

Avançando na prática

Pitching de narrativas seriadas para televisão

Descrição da situação-problema

Depois de produzir alguns curtas-metragens, webséries e de lançar seu primeiro longa-metragem em circuito comercial, a companhia produtora para a qual você trabalha teve liberada uma linha de crédito mais robusta, com a possibilidade de realização de uma narrativa seriada para televisão. Os executivos convocaram você, produtor, para uma sessão de *pitching*, com apresentação de um projeto para um

possível programa de televisão, com defesa de ideias. O *pitching* é uma reunião de “venda” de ideias em que se apresentam referências visuais e conceitos gerais do produto que se espera produzir. Os executivos de sua produtora relataram contatos com a Warner Bros. TV e procuram um produto para agregar à grade dessa emissora. Considerando especialmente as questões de gêneros dramático-narrativos, você defenderia que tipo de produto audiovisual? Seu produto teria um gênero mais puro e pronunciado? Seria de gênero híbrido e com um ou mais *settings* conjugados? Em linhas gerais, como seria a trama principal? E suas referências de outros produtos já existentes no mercado?

Resolução da situação-problema

Uma das chaves de solução dessa situação posta é a identificação da emissora para qual está sendo sugerido o produto. Observe, aluno, que a emissora Warner Bros. TV tem uma linha de produtos específica que visa públicos-alvo específicos. Um caminho possível para buscar um bom projeto para essa emissora é entender sua característica. Que gênero narrativo se adequa melhor à grade da emissora? Falta algum gênero ou *setting* que pode ser explorado seguindo as características do canal?

Mantenha em perspectiva as possíveis tramas da história. Pesquise produtos próximos aos que você elencou como possibilidade e verifique elementos da história e convencionais de gêneros. Esse procedimento te auxiliará na escolha certa do projeto adequado para o *pitching*.

Note que o *pitching* pede referências de trama, de gênero e de elementos convencionais. Se você já elencou diversos produtos similares, há uma grande chance de que tenha exemplos para mostrar aos executivos.

Mãos à obra!

Faça valer a pena

1. “A definição de cinema experimental é difícil, convenhamos; eventualmente improvável. A designação de cinema experimental permite acolher uma série de obras extremamente distintas entre si – e mesmo assim não é suficiente nem exclusiva. Existe uma forte propensão para a criação de um cinema iminentemente conceitual, ou seja, um cinema de ideias (NOGUEIRA, 2010)

“As convenções dos filmes de arte vêm de um número de práticas externas, como não ter estrelas (ou salários de estrelas) em seu elenco, e ser produzido fora do sistema de Hollywood. Já sua convenção interna primária é, primeiramente, a celebração do cerebral. O filme de arte favorece o intelecto sufocando emoções sob um lençol de climas enquanto, através de enigma, simbolismo ou tensões não resolvidas, ele se torna um convite à interpretação e análise” (McKEE, 2006)

Os excertos versam sobre um supragênero do audiovisual: o experimental. São visões conceituais de dois autores distintos trabalhando ideias sobre a concepção do experimental como gênero dramático-narrativo. Considerando os conceitos apresentados, é possível afirmar que:

Assinale a alternativa correta:

- a) Apesar de trabalharem a ideia de gênero experimental sob o mesmo ponto de vista, os autores discordam sobre os elementos convencionais do gênero, apontando concepções inconciliáveis sobre esse tipo de produto audiovisual.
- b) Apesar de concordarem sobre a questão de definição do gênero experimental e sobre o privilégio do produto ao caráter cerebral, os autores discordam sobre considerar o experimental um gênero dramático-narrativo.
- c) Apesar de trabalharem a ideia de gênero experimental sob pontos de vista distintos, os autores concordam sobre os elementos convencionais do gênero, apontando intenções específicas desse tipo de produto audiovisual quanto ao seu caráter cerebral.
- d) Apesar de discordarem em quase todos os pontos relacionados ao gênero audiovisual experimental, os autores concordam que esse produto é demasiado distanciado de outros produtos comerciais, tornando-o chato e cansativo.
- e) Os autores não discordam em ponto nenhum, ambos afirmam que a definição de gênero experimental é bastante clara e que se trata de um produto de característica cerebral.

2. “Alguns gêneros são relativamente inflexíveis e contam com um conjunto de convenções rígidas. Em filmes de crime é necessário que haja um crime. É necessário também um personagem detetive, que descobre pistas e suspeitos. No thriller o criminoso tem que fazer com que o detetive encare o crime com um ataque pessoal. Alfred Hitchcock trabalhou dentro da arquitetura e das convenções de gênero, sempre procurando o seu público e habitualmente encontrando-o. Hoje ele está no topo do panteão dos cineastas, reverenciado mundialmente como um dos maiores artistas de século, um poeta dos filmes, cujos trabalhos ressoam com imagens sublimes de sexualidade, religiosidade e pontos de vista sutis” (McKEE, 2006)

“Alguns diretores fazem seus filmes para o público. Outros, como Hitchcock, o fazem ao mesmo tempo para o público e para si. Hitchcock tinha um conhecimento perfeito do público, sabia como seduzi-lo, sabia como manipulá-lo. É claro que se poderá dizer que Hitchcock só fazia filmes de suspense. Mas, havia por trás disso tudo uma filosofia e uma psicologia que o que ele fazia era disfarçar filmes pessoais em filmes de suspense” (TIRARD, 2006)

Os trechos avaliam aspectos da obra cinematográfica de Alfred Hitchcock, cineasta britânico radicado nos Estados Unidos e reconhecido como o “mestre dos suspense”. Apesar de os filmes do cineasta terem trazido inovações técnicas ao suspense e terem utilizado recursos que reforçavam as convenções do gênero, os trechos apontam para elementos convencionais além do gênero de suas obras. Avalie os excertos e indique a qual fenômeno eles se referem, assinalando a alternativa correta:

- a) Experimentações com os limites das convenções de gênero.
- b) Experimentações com a câmera.
- c) Hibridização do suspense com a comédia.
- d) Negação dos elementos convencionais do gênero.
- e) Negação dos elementos externos ao gênero.

3. Os *settings* funcionam como molduras para a história, trazem elementos convencionais de ambientação, como locais, figurinos e elementos temáticos que indicam aspectos definidores para o espectador. São configurações ambientais dentro das quais as histórias se desenrolam.

Considere a colocação e assinale a alternativa que indica corretamente a diferença entre o ambiente de *setting* e o ambiente que determina o incidente incitante em um episódio de uma narrativa de procedimento.

- a) O ambiente definido pelo *setting* põe a narrativa episódica em curso, no sentido de solucionar o caso da semana; a ambientação incitante, de maneira distinta, determina elementos convencionais gerais do produto ligados aos conceitos de gênero.
- b) O ambiente definido pelo *setting* diz respeito exclusivamente às convenções de gênero, *setting* é outro termo para definir gênero; a ambientação incitante, de maneira distinta, é apenas um elemento do cenário.
- c) A ambientação incitante de um episódio serial ajuda a definir aspectos das personagens, no sentido de solucionar o caso da semana; o ambiente definido pelo *setting*, de maneira distinta, é apenas um elemento do cenário.
- d) A ambientação incitante de um episódio procedural põe sua narrativa em curso, no sentido de solucionar o caso da semana; o ambiente definido pelo *setting*, de maneira distinta, determina elementos convencionais gerais do produto ligados aos conceitos de gênero.
- e) A ambientação incitante de um episódio procedural ajuda a definir aspectos das personagens, no sentido de solucionar o caso da semana; o ambiente definido pelo *setting* diz respeito exclusivamente às convenções de gênero, *setting* é outro termo para definir gênero.

Referências

ANCINE – AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA. **Instrução normativa nº 36, de 14 dez. 2004**. Diretoria colegiada da ANCINE. Brasília-DF. 2004. Disponível em: <<https://www.ancine.gov.br/legislacao/instrucoes-normativas-consolidadas/instru-o-normativa-n-36-de-14-de-dezembro-de-2004>>. Acesso em: 7 set. 2016.

ANIMAIS FALANTES E MAGIA: por que acreditamos? (O que é suspensão da descrença?). Direção: Lully de Verdade. Curitiba: Lully de Verdade - cinema e cultura. 2016. 2'54". son. color. vídeo digital. Disponível em: <<https://youtu.be/xPoFX4ZtNEI>>. Acesso em: 25 ago. 2016.

ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO. **A poética clássica**. Tradução de Jaime Bruna. São Paulo: Cultrix, 2005.

AUERBACH, E. **Mimesis**: a representação da realidade na literatura ocidental. Tradução de Suzi Frankl Sperber. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015. 520 p.

BARROS, A. T. D.; BERNARDES, C. B. Identidade e programação da emissoras do campo público: estudo comparativo de quatro canais brasileiros. **Alceu** - revista de comunicação, cultura e política. Rio de Janeiro: PUC-Rio, v. 12, n. 24, p. 180-203, jan./jun. 2012.

BORDWELL, D. Principles of narration. In: SIMPSON, P.; UTTERSON, A.; SHEPHERDSON, K. J. **Film theory**: critical concepts in media and cultural studies. London: Routledge, 2004. p. 245-267. v. 2.

BRITZ, I.; BRAGA, R. S.; LUCA, L. G. A. D. **Film business**: o negócio do cinema. Rio de Janeiro: Elsevier / Campus, 2010.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Editora Pensamento / Digital Source, 1997.

CHOMSKY, N.; FOUCAULT, M. **The Chomsky-Foucault debate on human nature**. New York / London: The New Press, 2006.

CONCEITO tradicional de grade horária está desaparecendo. São Paulo: Converge TV. 2013. 11'01". son. color. vídeo digital. Disponível em: <https://youtu.be/qoC_X55U7-I>. Acesso em: 30 ago. 2016.

DANIELA Beyruti revela os desafios de montar uma grade de programação. [S.l.]: TV Meio e mensagem. 2014. 2'02". color. vídeo digital. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=lcpPRtTyjiY>>. Acesso em: 30 ago. 2016.

DEBATE: o futuro da grade de programação. São Paulo: Converge TV. 2013. 9'16". son.

color. vídeo digital. Disponível em: <<https://youtu.be/-ec7TggYgwM>>. Acesso em: 30 ago. 2016.

DIEGESE. In: **Wikipédia**: a enciclopédia livre, 27 mar. 2013. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Diegese&oldid=34918034>>. Acesso em: 7 set. 2016.

DIREÇÃO GERAL DE COMERCIALIZAÇÃO. **Manual de formatos comerciais rede Globo**. Rio de Janeiro: Rede Globo, 2005. (on-line). Disponível em: <<http://negocios8.redeglobo.com.br/PDF/MidaKit/formatos%2Bcomerciais.pdf>>. Acesso em: 18 out. 2016.

DUARTE, E. B.; CASTRO, M. L. D. D. (Org.). **Comunicação audiovisual**: gêneros e formatos. Porto Alegre: Editora Sulina, 2007.

DUBOIS, P. **Cinema, vídeo, Godard**. Tradução de Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2011. 323 p.

ECO, U. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

FERNANDO, J. TV sob demanda faz público ignorar grade de programação. **O Estado de S. Paulo**, São Paulo, (on-line), 08 fev 2015. Disponível em: <<http://cultura.estadao.com.br/noticias/televisao,tv-sob-demanda-faz-publico-ignorar-grade-de-programacao,1630874>>. Acesso em: 30 ago. 2016.

FIELD, S. **Manual do roteiro**. Tradução de Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. 223 p.

GOMES, I. M. M. (Org.). **Gêneros televisivos e modos de endereçamento no telejornalismo**. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2011. 284 p. Disponível em: <<http://static.scielo.org/scielobooks/9wgnc/pdf/gomes-9788523211998.pdf>>. Acesso em: 30 jul. 2016.

ITUNES. In: **Wikipédia**: a enciclopédia livre, 2016. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/ITunes>>. Acesso em: 25 ago. 2016.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Editora Aleph / LêLivros, 2006. 478 p.

KUCHEMBUCK, P. F. J. **O cinema antes da sala de cinema**: marketing viral e ideia epidêmica para a sobrevivência das salas de exibição. Monografia (Pós-graduação). Comunicação Empresarial e Institucional. Universidade Paulista. São Paulo: Universidade Paulista, 2009. 399 p.

LISTA de telenovelas brasileiras com mais capítulos. In: **Wikipédia**: a enciclopédia livre, 9 set. 2016. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Especial:Citar&page=Lista_de_telenovelas_brasileiras_com_mais_cap%C3%ADtulos&id=46674861>. Acesso em: 9 set. 2016.

LOPES, M. I. V. D. (Org.). **Ficção televisiva transmidiática no Brasil**: plataformas, convergência, comunidades virtuais. Porto Alegre: Editora Sulina, 2011. 382 p.

MCKEE, R. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Tradução de Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra Editora, 2006. 432 p.

NEALE, S. **Genre and Hollywood**. New York / London: Routledge Taylor & Francis Group, 2000. 348 p.

NICHOLS, B. **Introdução ao documentário**. Tradução de Mônica Saddy Martins. Campinas: Papirus Editora, 2007. 270p.

NOGUEIRA, L. **Manuais de cinema II**: gêneros cinematográficos. Covilhã: LAbCom Books, 2010.

O DIA em que Dorival enfrentou a guarda. Direção: Jorge Furtado e José Pedro Goulart. Porto Alegre: Luz Produções. 1986. 14'43". son. color. vídeo digital. Disponível em: <http://portacurtas.org.br/filme/?name=o_dia_em_que_dorival_encarou_a_guarda>. Acesso em: 7 set. 2016.

PAIXÃO, B. Como a Netflix dominou o mundo? In: **Ateremos.com**. [S.l.], 16 mar. 2016. Disponível em: <<http://ateremos.com/como-a-netflix-dominou-o-mundo/>>. Acesso em: 25 ago.2016.

PORTAL IG. **IBGE: pela 1ª. vez, domicílios brasileiros têm mais TV e geladeira do que rádio**. 2012. Disponível em: <<http://ultimosegundo.ig.com.br/brasil/2012-04-27/ibge-pela-1-vez-domicilios-brasileiros-tem-mais-tv-e-geladeira-d.html>>. Acesso em: 25 ago. 2016.

RAMOS, F. P. (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**: documentário e narrativa ficcional. São Paulo: Editora Senac São Paulo, v. 2, 2005. 325 p.

RAMOS, F. P. **Mas afinal**: o que é documentário? São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008. 447p.

ROCKENBACH, F. Conceitos narrativos: diegese. In: **Ponto de cinema UPF**, (on-line), 28 abr. 2014. Disponível em: <<http://pontodecinema.upf.br/?p=33>>. Acesso em: 7 set. 2016.

SEDLITZ, S. **The eighth characters of comedy**: guide to sitcom acting and writing. Los Angeles: Atides Publishing, 2012. 243 p.

SENN, O. Novo modelo de distribuição. **Revista de cinema**, São Paulo, (on-line), 7 out. 2015. Disponível em: <<http://revistadecinema.uol.com.br/2015/10/novo-modelo-de-distribuicao/>>. Acesso em: 25 ago. 2016.

SERIAL storytelling on TV: weekly formats in serial TV 1. Direção: Julian van Dieken. Produção: Bernardette Klausberger. Potsdam: Fachhochschule Potsdam – University of Applied Sciences. 2013a. 8'03". son. color. vídeo digital. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=AO79BXeKMjs>>. Acesso em: 7 set. 2016.

SILVA, C. M. D. M. e. **Catarse**: emoção e prazer na Poética de Aristóteles. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2009. 194 p. Tese (Doutorado). Departamento de Filosofia do Centro de

Teologia e Ciências Humanas. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://livros01.livrosgratis.com.br/cp115659.pdf>>. Acesso em: 25 ago. 2016.

SERIAL storytelling on TV: weekly formats in serial TV 2. Direção: Julian van Dieken. Produção: Bernardette Klausberger. Potsdan: Fachhochschule Potsdan – University of Applied Sciences. 2013b. 10'09". son. color. vídeo digital. Disponível em: <https://youtu.be/_OVD10Bi8fg?list=PLC91qyoSyKZVLTi2EIW1ib3V4K-25cWfn>. Acesso em: 9 set. 2016.

SOAP opera. In: **Wikipédia:** a enciclopédia livre, 31 jul. 2016. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Especial:Citar&page=Soap_opera&id=46316842>. Acesso em: 9 set. 2016.

SPINELLI, E. M. Jornalismo audiovisual: gêneros e formatos na televisão e internet. **Revista Alter jor**, São Paulo, ano 3, v. 2, n. 6, p. 1-15, jul./dez.2012. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/alterjor/article/view/88269/91147>>. Acesso em: 9 set. 2016.

TIRARD, L. **Grandes diretores de cinema**. Tradução de Marcelo Jacques de Moraes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006. 256 p.

WIKIPEDIA. **Film genre**. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Film_genre&oldid=729936700>. Acesso em: 28 set 2016.

WIKIPEDIA. **Horror and terror**. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Horror_and_terror&oldid=739786870>. Acesso em: 25 set. 2016.

Linguagem e história do audiovisual

Convite ao estudo

Caro aluno! Depois de nos embrenharmos por alguns caminhos sobre o produto audiovisual, que trouxeram o olhar dos realizadores, mudando a perspectiva das obras, cabe traçar um panorama da produção audiovisual, verificando aspectos da linguagem; um panorama histórico da produção; além de travar contato com algumas das principais escolas e estéticas formadoras do audiovisual moderno.

Nesta unidade, então, temos elementos introdutórios às teorias do audiovisual, caminhando desde a gramática extraída da linguagem, com a compreensão das ferramentas formadoras da imagem com sentido, passando por uma ampla visão de como essa linguagem se desenvolveu ao longo da história do audiovisual, lançando o olhar desde os primórdios da construção da linguagem cinematográfica até a fusão narrativa de cinema e televisão e a noção multiplataforma. Finaliza abordando as principais escolas e estéticas que articulam paradigmas, mudanças e refinamentos dessa arte de produzir sentido e comunicar com imagens e sons.

Buscando aplicabilidade conceitual, a unidade traz também uma situação de imersão na realidade audiovisual. Considere que você faça parte da equipe criativa de um festival sobre diretores de cinema e televisão. O festival terá lugar num centro cultural de sua cidade. Haverá homenagens a importantes realizadores e suas escolas, além de diversas mesas de debates. Serão debatidos os conceitos e estéticas das diferentes escolas e diretores de cinema e televisão. A intenção dos organizadores do festival é trazer elementos presentes nas produções audiovisuais de cada diretor para a realidade das discussões e as salas de exibição. Uma das ideias é de filmar pequenos vídeos de curta-metragem seguindo diferentes estéticas de realização e estilos desses diretores. Nesse cenário, quais seriam suas

contribuições para o projeto? Quais os tipos de desafios se apresentariam para a realização dos curtas-metragens, considerando as características de grandes diretores e estéticas fílmicas e televisivas? Quais apontamentos você faria sobre a construção da linguagem nos diferentes vídeos? Ou ainda, como você indicaria a seleção de realizadores a serem homenageados? Com relação ao público participante das mesas de debates e das exhibições de filmes e programas, quais materiais falando de história e escolas seriam disponibilizados para integração com o conteúdo lúdico audiovisual? Quais seriam outras possibilidades?

Preparado?

Seção 2.1

Linguagem audiovisual

Diálogo aberto

Qual é a diferença entre um close ou plano de detalhe e um primeiro plano? O que é segundo plano? O que são planos médio e geral? Como organizar esses fragmentos de imagens em movimento? O desafio de se compreender e dominar a gramática da linguagem audiovisual se coloca logo em princípio, quando começamos nossos passos no estudo dessa arte e técnica. Nesta seção, aluno, você encontra algumas respostas, a partir de uma introdução à linguagem audiovisual que esclarece aspectos da gramática das imagens em movimento.

Travando contato com a estrutura da linguagem em si, você absorve elementos e conceitos formativos da imagem. Lançando o olhar analítico a enquadramentos, movimentos e transições e mantendo em mente a lógica estrutural das histórias, você compreende a organização narrativa dos fragmentos e recortes.

A fim de auxiliar você no percurso da seção e trazer segurança com a gramática básica do audiovisual, cabe uma situação de reflexão sobre o conteúdo: considere que um festival sobre diretores de cinema e televisão ocorrerá num centro cultural de sua cidade. Haverá, então, homenagens a importantes realizadores e suas escolas, além de diversas mesas de debates. Serão discutidos os conceitos e estéticas dessas diferentes escolas e de diferentes diretores de cinema e televisão. A intenção dos organizadores do festival é trazer elementos presentes nas produções audiovisuais de cada diretor para a realidade das discussões nas mesas de debates e nas salas de exibição. Você é um integrante da equipe de produção e responsável por desenvolver e apresentar um relatório considerando a linguagem audiovisual clássica e apontando possibilidades de mudanças e transgressões dessa gramática. O que você indicaria? Que aspectos da linguagem você consideraria transgressões ou avanços de linguagem? Quais elementos podem trazer ressignificações narrativas? De que maneira se pode utilizar um plano com arrojo? O que se pode apontar quanto aos movimentos? E às transições?

Vamos lá!

Não pode faltar

Enquadramentos, cortes e transições: os três planos básicos e demais enquadramentos da imagem; os cortes e as transições de planos

A gramática audiovisual se coloca como um desafio aos estudantes da linguagem. Se por um lado temos contato desde cedo com o audiovisual e compreendemos a linguagem como um todo, por outro, não temos o hábito de pensar a estrutura da linguagem em si, percebendo seus planos em cada fragmento e em cada relação que se estabelece entre eles.

Tudo se inicia com o enquadramento de um plano! O elemento básico para a linguagem audiovisual é um fragmento de imagem, enquadrado de uma maneira específica, com objetos distantes ou aproximados. O cineasta e filmólogo russo Sergei Eisenstein (2002, p. 42) afirmou que “o plano é uma célula da montagem”, é a base de um arranjo que compõe ideias e de onde nascem conceitos; noção que é acompanhada pelo cineasta David Mamet (2002, p. 21), que compreende a linguagem audiovisual como “uma sucessão de imagens justapostas, para que o contraste entre essas imagens faça a história avançar na mente do espectador”. A linguagem nasce, então, das articulações entre os diferentes planos de um produto audiovisual.

O que exatamente é um plano? O plano é uma imagem enquadrada, recortada pelos limites da janela da câmera do conjunto representado da realidade, e delimitado ainda pelo princípio e pelo fim da ação. Eisenstein (2002) de um estudante de desenho que separa um quadro do conjunto, desenha apenas um galho de uma cerejeira ou sua totalidade ou um ramo com uma flor. Essa seleção de quadro, no plano, dirige a atenção do espectador para uma imagem, mas também dirige o olhar para a composição, a perspectiva e o ritmo dessa imagem. A posição da câmera em relação à cena, a profundidade do campo e o movimento decidem o que o espectador vai ou não vai ver (BROWN, 2012). O plano é, portanto, o que se revela ao espectador de um corte a outro corte da imagem.

Bem definido o que é um plano, cumpre esclarecer duas confusões comuns: 1) a diferença entre enquadramento e plano; e 2) a distinção entre os vários quadros e as noções de primeiro e segundo planos. Pois bem, sendo o plano aquilo que se revela ao público de modo enquadrado e delimitado entre um corte e o corte seguinte da imagem em movimento; o enquadramento é somente o limite físico da imagem mostrada. Planos e quadros são elementos ligados, mas distintos. O motivo da frequente confusão, então, é a terminologia para os enquadramentos, que comumente recebem o nome de planos.

Os enquadramentos têm por referência o ser humano, e podemos simplificar a sintaxe tomando três quadros por essenciais: o plano geral, o plano médio e o close. O plano geral mostra a pessoa de corpo inteiro; o plano médio apresenta um corte na cintura; e o close mostra cabeça e ombros. Há vários quadros entre esses três enquadramentos, no entanto, podem ser entendidos como variações desses três. Vale notar que



Em produções televisivas de estúdio, as descrições dos planos são claramente definidas e, especialmente quando dadas como parte das instruções para o operador de câmera, têm sentidos específicos; já nas produções cinematográficas, as interpretações dessas posições dos planos não são sempre tão rígidas (MAMER, 2009, p. 5, tradução nossa).

Enquadramentos de ambientação

Plano aberto (do inglês, *wide shot* ou *extreme long shot*) – o plano aberto abrange toda a cena e por isso se caracteriza por referenciar o ambiente ou o tema da cena. Pode ser desde um quadro em escala geográfica, com uma visão ampla de paisagem, até a tomada geral de um prédio ou mesmo um único cômodo.

Plano de conjunto (do inglês, *long shot*) – o plano de conjunto se caracteriza por mostrar as personagens de corpo inteiro e mais elementos de ambientação. Por apresentar alguma distância da personagem, não é um plano distintivo de expressões.

Enquadramentos de personagem

Plano geral (do inglês, *full shot*) – o plano geral apresenta a personagem inteira na tela. A relevância muda. Não há necessidade de estabelecer relações entre ambientação e personagem. O foco é a personagem em si. É o mais aberto entre os quadros que enfatizam a ação e a expressão das personagens.

Plano americano (do inglês, *cowboy shot*) – originalmente visando mostrar o revólver no coldre, o plano cowboy apresenta a personagem enquadrada desde a metade da coxa. Em países que não falam inglês, a referência adotada foi em relação ao cinema estadunidense, por isso o nome plano americano.

Plano médio (do inglês, *medium shot*) – o plano médio apresenta a personagem enquadrada desde a linha da cintura. Comumente é interpretado como um quadro neutro de apresentação da personagem.

Plano de médio conjunto (do inglês, *two shot* ou *three shot*) – é o quadro que inclui mais de uma personagem em plano médio ou aproximado. Diferentemente do plano de conjunto, seu interesse está nas personagens e não na relação com a ambientação.

Close médio (do inglês, *medium close-up*) – o close médio frequentemente enquadra os ombros e a cabeça da personagem. É um plano próximo e permite mais identificação do público.

Close (do inglês, *close-up*) – o close é um enquadramento voltado para a expressão da personagem. É essencialmente um plano do rosto, usado para amplificar as reações dos atores ou expor detalhes.

Close fechado ou **super close** (do inglês, *extreme close-up*) – é um enquadramento destinado a expressões sutis, comumente apenas os olhos ou a boca. O close fechado privilegia o detalhe. É também chamado de plano Sergio Leone (*Sergio Leone's shot*), “em homenagem ao diretor italiano que o utilizava com frequência” (BROWN, 2012, p. 21).



Pesquise mais

- Para além dos limites espaciais do plano, os enquadramentos também podem apresentar variações de ângulo e de posicionamento em relação à personagem ou ao objeto de cena. Temos, por exemplo, o *plongée* e o *contra plongée*, que são quadros relativos ao ângulo da câmera, em “mergulho” (ângulo alto) ou “contra mergulho” (ângulo baixo).

GERBASE, C. Primeiro filme: o livro. In: **Primeiro filme**. (On-line). Porto Alegre: Editora Artes e Ofícios, [s.d.]. Disponível em: <<http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/introducao/>>. Acesso em: 20 out. 2016.

Como segunda confusão, temos os nomes dados aos enquadramentos e os conceitos de primeiro e segundo planos. Os quadros recebem o nome de planos, mas os planos em si são as imagens delimitadas pelo que a câmera mostra e pelo tempo entre o início e o final da tomada ou *take*. O conceito de primeiro plano se refere ao que está mais próximo do espectador, na imagem. O segundo plano, por extensão, é o que está no fundo da imagem. Apesar de a nomenclatura confundir as coisas, o quadro é algo bem distinto da noção de plano da imagem. Ao nos referirmos ao primeiro e segundo planos, falamos sobre a proximidade dos assuntos em relação à câmera e, por isso, ao espectador. Trata-se do foco de atenção ligado à perspectiva e à composição de quadro (BROWN, 2012). Comumente, estamos atentos à ação desenrolada em primeiro plano, mas também há momentos que o segundo plano nos interessa.

Uma imagem sobre os ombros de uma personagem mostra o diálogo com outra personagem em segundo plano. São as reações da personagem em segundo plano que observamos. É um direcionamento do olhar. Em *Uma história real*, o diretor estadunidense, David Lynch, faz isso com o som, jogando com as distâncias das personagens em relação à câmera. Quentin Tarantino trabalha o segundo plano em *Os oito odiados*, com ações no fundo da imagem tão relevantes quanto as de primeiro plano. Segundo o fotógrafo Blain Brown (2012, p. 54), essa composição é elemento-chave, pois nas telas “projetamos o espaço tridimensional no espaço bidimensional e, exceto quando queremos obter um nivelamento, o objetivo é recriar a profundidade da cena [...] criando primeiro plano, plano intermediário e segundo plano”.

Para além dos planos, temos as transições, que são os cortes que darão sentido às imagens justapostas dos planos em relação uns com os outros. Segundo Mamet (2002, p. 22), “Um plano de uma xícara de chá. Um plano de uma colher. Um plano de

um garfo. Um plano de uma porta. Deixem que o corte conte a história"! O audiovisual desenvolveu sua sintaxe entre planos e transições. Os cortes contam a história, e as transições organizam os planos para montar as cenas e as sequências. São três transições básicas: a) o corte seco; b) o *fade*; e c) a fusão. O corte seco marca a passagem instantânea de um plano para outro; o *fade* marca um esmaecimento da imagem para a tela preta ou para a tela branca; e a fusão marca uma mescla breve entre planos. São elementos que foram lapidados no curso da história. Os quadros, com os movimentos, e com a consideração de cortes e transições, compõem a linguagem audiovisual.



Assimile

- Lembre-se de que o plano é um elemento que implica um quadro revelando algo ao espectador em um período de tempo: entre o disparo de início da tomada e seu final, no corte. Primeiro a tomada de uma mão remexendo o café na xícara com uma colher, em seguida uma pessoa bebendo o café. São dois planos distintos, enquadrados de maneiras diferentes, delimitando o que o público vê e construídos num espaço de tempo. Percebe a diferença entre plano, nomenclaturas dos enquadramentos e os conceitos de primeiro plano, plano intermediário e segundo plano? Procure observar produtos audiovisuais distintos a fim de identificar esses elementos!

Movimentos: movimentos no quadro; movimentos de câmera; movimentos de objetiva

Apenas os quadros com transições não significam, rigorosamente, uma história sendo narrada. As relações devem se estabelecer e, mais do que isso, há a necessidade de ação. Como afirmam Eisenstein (2002) e McKee (2006), o produto audiovisual deve apresentar conflitos intrínsecos da imagem, mudanças, a fim de desenvolver conceitos para o espectador acompanhar e compreender criticamente a história. O audiovisual implica movimento. "Numa fotografia, o enquadramento determinado no momento do *clic* dura para sempre. Um plano fechado será sempre fechado. Um aberto, sempre aberto. Tudo estará congelado no tempo. Num enquadramento cinematográfico não é assim" (GERBASE, s.d., s.p). No quadro cinematográfico o movimento é presente e marcante. O produto audiovisual se caracteriza pela ação e não pela inatividade (WATTS, 1999). A tela é preenchida com diálogos, com pessoas e objetos em deslocamento, com momentos de reflexão e contemplação. Não há mudança sem que se ofereça a experiência da ação dramática.

Os movimentos ocorrem: a) com o deslocamento dentro do quadro; b) com o deslocamento da câmera e c) com o deslocamento da objetiva. Há movimentação de pessoas e objetos em cena; há movimentação do quadro em si, com o movimento da câmera; e ainda, há movimentação do quadro gerada pelo efeito óptico da objetiva.

A movimentação no quadro implica entradas e saídas dos limites enquadrados, movimentos em cena, além de aproximações e distanciamentos da câmera e do espectador. Movimentos presentes desde o nascedouro do audiovisual, com Thomas Edison e os irmãos Lumière. O deslocamento da câmera implica mudanças no quadro e um plano dinâmico. A câmera se move de duas maneiras básicas: sobre seu eixo e através do espaço físico. A movimentação sobre o eixo pode ser na horizontal, movimento chamado de panorâmica ou apenas *pan*; na vertical, movimento chamado de *tilt*; ou de maneira oblíqua, movimento incomum no qual “a câmera é deslocada lateralmente sobre o tripé, de forma que não se mantenha paralela como o horizonte” (MAMER, 2009, p. 9, tradução nossa). O movimento através do espaço, com deslocamento efetivo do corpo da câmera, é denominado *travelling* ou simplesmente *trav*.

O deslocamento da objetiva, chamado de movimento de zoom, ocorre exclusivamente em objetivas com distância focal variável, ou seja, com lentes móveis em seu interior. Quando movimentamos o quadro com um zoom e fechamos ou abrimos o enquadramento, ocorrem distorções da percepção de profundidade. O efeito pode ser percebido em diferentes produções, desde *Um corpo que cai*, de Alfred Hitchcock, até a série *Braking Bad*, de Vince Gilligan. O cineasta Martin Scorsese (apud TIRARD, 2006, p. 23-24) afirma que o zoom funciona como uma ferramenta fetiche devido à sua “lente móvel, que torna a imagem menos nítida” e que, por isso, só utiliza esse movimento junto a um movimento de câmera. Contrariando essa visão, o alemão Wim Wenders (apud TIRARD, 2006) conta que quando trabalhou em *Para além das nuvens*, do cineasta italiano Michelangelo Antonioni, o uso de zoom ocorreu em quase todo plano e que ficara surpreendido com o resultado. Os movimentos são, portanto, elementos fundamentais da linguagem que devem ser pensados, planejados e trabalhados em conjunto com planos e transições, a fim de privilegiar intenções estético-narrativas.

O plano: consideração de quadros e movimentos para a formação dos diferentes planos e do plano-sequência

No início da unidade, tratamos da diferença entre o plano, tomado como enquadramento e um limite narrativo entre o início e o fim da tomada; e o plano tomado apenas como nomenclatura do quadro. Pois bem, para se construir um plano, ou uma tomada, é fundamental entender a diferença. O plano une quadro e movimentos. “Os filmes são feitos uma cena de cada vez, e as cenas são feitas um plano de cada vez. Ao compor o plano você precisa ter em mente o objetivo geral” (BROWN, 2012, p. 78). Para a composição dos planos, importam o quadro e os movimentos. Importam, também, as ações em primeiro plano, em plano intermediário e em segundo plano; importa a perspectiva da imagem e seus ângulos; importa o foco. Em *Cidadão Kane*, Orson Welles utiliza com frequência uma câmera baixa, a fim de contar a história de maneira poderosa. Em *Kill Bill* vol. 2, Quentin Tarantino trabalha diversas vezes com câmera alta. Os planos são construídos e cortam para outros planos de modo a desenvolver a narrativa dramaticamente. A força dramática é relevante no plano.

As escolhas de enquadramentos e da ação dramática nos planos são pessoais, mas ainda assim, obedecem a aspectos estético-narrativos. Se por um lado Martin Scorsese tem predileção por objetivas fixas, movendo a câmera, noutro, temos Antonioni que rodou quase todo um filme com *zoom*. De maneira análoga, os irmãos Coen preferem quadros capturados com objetivas grande angulares, com bastante profundidade (TIRARD, 2006). As escolhas definem retratos dramáticos específicos. “Quando preparo uma cena começo sempre colocando a câmera, pois, para mim, o cinema é baseado em *mise-em-scène* no sentido mais direto da palavra, isto é, no controle do espaço e do que se deseja ver nesse espaço” (KUSTURICA apud TIRARD, 2006).

Ora, a câmera traz um ponto de vista para o plano, um ponto de onde parte o olhar do espectador (JULLIER; MARIE, 2009). Isto é, a câmera é posta em cena a fim de construir um plano articulando elementos de quadro, movimentos, foco e perspectiva para que este se encaixe com outros planos, compondo a cena e emanando sentido.

Agora, aluno, você já assistiu a algum filme ou programa televisivo com planos longos, narrando diversos acontecimentos? Já assistiu a *Desejo e reparação*? Ou quem sabe viu *Old boy*? Esses são exemplos de produtos que não apenas montam os planos em cenas e sequências, mas aplicam uma técnica narrativa chamada de plano-sequência. Nos planos-sequência não ocorrem cortes ou transições, a câmera acompanha as diferentes ações sem interrupções, com a ação variando entre o primeiro e segundo plano da imagem. Hitchcock rodou seu *Festim diabólico* em plano-sequência, assim também o fez Aleksandr Sokurov no recente *Arca russa*.



Exemplificando

- Você mesmo pode observar a diferença entre as formas de construção das sequências. Enquanto nas sequências de uso corrente, o corte seco e as transições com *fades* e *fusões* definem a passagem de um plano a outro e narram a história; nos planos-sequência é a câmera que se move através do espaço físico, registrando as ações nos planos da imagem.
- Observe essas características em filmes e séries como *A marca da maldade*, de Orson Welles; *O jogador*, de Robert Altman; ou *12 anos de escravidão*, de Steve McQueen. São todos produtos com planos-sequência bem definidos.
- No vídeo, você encontra, além disso, outra explicação para esse tipo de construção da sequência: **O que é plano-sequência?** Direção: Lully de Verdade. Curitiba: Lully de Verdade – cinema e cultura. 2016. 4'53". son. color. vídeo digital. Disponível em: <<https://youtu.be/QznAVuhwY0I>>. Acesso em: 20 out. 2016.

Sequência e montagem: a ilusão de continuidade; os *raccords* e *faux raccords* para a dinâmica narrativa

Cabe à montagem ou edição a realização de uma sequência organizada de planos. A montagem narra a história captada nos diversos planos, transmitindo um significado ao espectador (BROWN, 2012). Também garante uma narrativa visual estruturada pelas transições entre os planos, considerando aspectos técnicos de construção dos próprios planos e das questões de continuidade da história.

A continuidade pode ser entendida como a consistência lógica da história contada. Observando a continuidade, o produto audiovisual ressignifica as imagens capturadas em planos e constrói sua representação da realidade. Aliás, constrói a realidade diegética da obra. Brown (2012, p. 78) afirma que “a continuidade é um grande problema nas produções [...]. Erros de continuidade podem facilmente resultar em várias horas de filmagem inútil ou criar enormes problemas de na edição”. Note que isso é verdadeiro apenas quando consideramos aspectos da narrativa específica de um produto audiovisual, sua construção própria da realidade, sua verossimilhança e sua diegese. Se em *American Pie*, numa cena de festa, com os cortes dos planos, os copos de bebidas nas mãos das personagens mudam de cor, indo do azul para o vermelho e voltando ao azul, essa ocorrência pode ser considerada um problema de continuidade. De outro modo, se a intenção do produto audiovisual não está intrinsecamente ligada à total representação realista, como em *Acosado*, de Jean-Luc Godard, que se preocupa não com a representação verossímil com o mundo, mas com a lógica do relacionamento dos protagonistas, os cortes frequentes nos diálogos, com saltos para outros momentos em sequência direta de planos, não têm o mesmo peso de erro. A lógica de construção das cenas e sequências parte, portanto, do tipo de narrativa que se quer contar.



Refleta

- Você percebe a importância de se pensar a construção dos planos e sequências em relação à narrativa que se pretende? Consegue perceber isso nos programas que vê? Procure analisar as cenas e sequências de diferentes produtos audiovisuais e verifique as questões de continuidade. Trata-se de um problema de fato ou apenas de uma regra que pode ser quebrada?
- Você concorda que cortes e montagem são os elementos que narram e dão ritmo às histórias? É possível fazer de outra maneira? Qual é a importância de produções em plano-sequência? Muda alguma coisa na relação de quadro e proximidade com as personagens?

Buscando, então, o planejamento dos planos em cada *take* (tomada), partimos da compreensão que o posicionamento de câmera, aliado a movimentos e quadros, cumpre um papel principal como guia da interpretação dos espectadores em relação às personagens e ação em cena (MAMER, 2009). A Tabela 2.1 traz um apanhado dos recursos básicos de construção do plano que devem ser considerados, também, para o planejamento em função da montagem.

Tabela 2.1 | Recursos de câmera básicos para construção do plano

Enquadramentos	Perspectiva de lentes	Ângulos de câmera
plano de conjunto	grande angular	baixo
plano médio	normal	alto
<i>close</i>	teleobjetiva	oblíquo
	zoom	nível dos olhos
		ponto de vista
Movimentos de câmera	Foco	
panorâmica	passagem de foco	
<i>tilt</i>	pan-foco ou foco profundo	
<i>travelling</i>	foco raso ou foco curto	

Fonte: Mamer (2009, p. 28).¹

O conceito canônico de ênfase dramática, desenvolvido com as produções clássicas estadunidenses, traz a ideia de uma técnica que visa “esconder” a direção, os cortes e as transições. É baseada na aproximação gradual em relação ao assunto ou à personagem, numa relação proxêmica. É uma técnica pela qual se filma um plano de conjunto ou um plano geral em *take* único, como um plano mestre, do início ao fim da cena; em seguida tomam-se os planos médios; para que depois se captem os closes complementando os cortes; por fim se filmam alguns planos de transição. Em quase todos os produtos canônicos, devido à técnica, ocorre uma fluidez natural de cortes (BROWN, 2012). Os cortes e transições clássicos funcionam de modo “transparente” para o público, que facilmente interpreta as relações e constrói a história. Na concepção clássica, portanto, a continuidade é fundamental. Em produções clássicas, portanto, o espectador interpreta algum problema de continuidade como grave erro,

¹Traduzido e adaptado pelo autor.

que interfere com a narrativa e com a ilusão dramática (MAMER, 2009). Observada a “correta” continuidade, a história segue em frente, “sem dar pulos incômodos ou que desorientam a narrativa” (GERBASE, s.d., s.p.).

São várias as categorias de continuidade: a) continuidade de conteúdo; b) continuidade de movimento; c) continuidade de posição; d) continuidade de tempo; e) continuidade de espaço; f) continuidade de eixo e direção; e g) continuidade de diálogo. Observando cada uma delas:

- a) A continuidade de conteúdo é aplicável a quaisquer elementos visuais da cena: figurinos, objetos de cena, adereços, estilos de penteados, atores, veículos etc.
- b) A continuidade de movimento se aplica a movimentos de atores ou objetos de cena que não revelam lacunas quando ocorre o corte.
- c) A continuidade de posição se refere às conexões de posicionamento em cena.
- d) A continuidade de tempo trata do fluxo de tempo numa cena.
- e) A continuidade de espaço se refere às relações entre assuntos, espaço geral do cenário e personagens em cena, essas relações devem ser mantidas entre os planos cortados.
- f) A continuidade de eixo e direção aponta para as questões de movimentação e sentido para onde seguem as personagens ou objetos móveis, trabalha também com as direções de olhares etc.
- g) A continuidade de diálogo se aplica às relações de coesão e coerência das falas em cena.

Na concepção clássica, a observação rigorosa da continuidade leva a um corte fluido. A essa passagem “natural” dá-se o nome, em francês, de *raccord* (conexão). Desde os anos 1960, porém, as estéticas revolucionárias da linguagem audiovisual desenvolveram quebras desses *raccords*, que eventualmente foram absorvidas e incorporadas à linguagem moderna. As transições e cortes que quebram os *raccords* ou conexões são denominadas, também em francês, de *faux raccords* (falsas conexões). Godard quebrou a continuidade de diálogo e espaço; Buñuel quebrava as continuidades de posição e espaço. Elipses, tão comuns no cinema e na televisão, são exemplos de *faux raccords* de tempo incorporadas na linguagem moderna do audiovisual. As quebras de eixo e direção são frequentes em cenas de ação.

A montagem estrutura cenas e sequências. Ela articula todos esses elementos de quadro, movimentos, transições e o plano em si. O trabalho na sala de edição realiza as cenas e sequências tecendo relações entre os planos e contando a história.



Pesquise mais

- Sobre continuidade e noções básicas de linguagem e estrutura do audiovisual, o livro *on-line* de Carlos Gerbase é bastante acessível e esclarecedor.

GERBASE, C. Primeiro filme: o livro. In: **Primeiro filme**. (*On-line*). Porto Alegre: Editora Artes e Ofícios, [s.d.]. Disponível em: <<http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/introducao/>>. Acesso em: 20 out. 2016.

Sem medo de errar

Para resolver o problema apresentado, deve-se aplicar os conceitos básicos de linguagem audiovisual. Uma boa maneira de começar é elencando elementos da moderna linguagem que são considerados canônicos. Quais elementos você pode elencar? Quais são os enquadramentos clássicos? Movimentos são muito aplicados? Que transições são mais comuns? Pense, ainda, sobre os produtos audiovisuais que você consome corriqueiramente. Procure comparar o produto finalizado com os elementos que você agora domina em relação à linguagem.

Em seguida, pense sobre as transgressões à linguagem clássica. Você tem apontamentos em relação a isso? Enquadramentos, posicionamento de câmera, foco, perspectiva das objetivas. Tudo deve ser considerado. Movimentos são aspectos transgressores? Como seriam essas rupturas? E o caso dos *faux raccords*? O que você pode apresentar sobre a questão?

É válido trazer exemplos que você julgar interessantes para fundamentar seus apontamentos. Uma breve pesquisa também pode ajudar, verificando a pontuação da linguagem audiovisual. O procedimento de exemplificação pode trazer robustez para suas justificativas sobre o que você aponta como quebra ou transgressão da gramática do audiovisual.

Atenção!

- Perceba que a linguagem audiovisual funciona como um todo. Lembre-se de que as construções são encadeadas. A montagem depende dos planos e também os define; os planos, ao mesmo tempo que são formados pelos quadros, movimentos e perspectivas, em algum sentido articulam esses elementos “pedindo” por situações específicas em resposta aos interesses dos realizadores.

- É fundamental ter em mente o aspecto narrativo, afinal, a justaposição dos planos e a utilização de transições encaminham a história e passam impressões ao público espectador.

Avançando na prática

Gravando um programa de entrevistas

Descrição da situação-problema

Imagine-se como diretor de corte de um programa televisivo em um canal universitário em sua cidade. Vocês gravarão um programa de entrevistas com uma apresentadora e entrevistadora e mais três professores doutores convidados. O cenário é simples, com quatro confortáveis cadeiras dispostas em semicírculo. Você, como diretor de corte, está no *switcher*, a sala de corte ao vivo, acompanhando as imagens das câmeras e a imagem mestra. Os operadores de câmera e outros técnicos estão no estúdio. Você tem três câmeras disponíveis com tripé e *Dolly*, o que permite movimentação de *travelling*.

Nesta situação, quais seriam suas escolhas de enquadramentos? Por qual plano você iniciaria a gravação? Qual seria o posicionamento das câmeras? Como você trabalharia os cortes? Utilizaria alguma outra transição além do corte seco?

Vamos começar?

Resolução da situação-problema

Inicie a resolução desta situação com um bom planejamento. Um mapa de posicionamento das câmeras pode auxiliar você. Defina quais câmeras apontarão para a apresentadora e entrevistadora e quais mostrarão os convidados. Defina as posições das pessoas no cenário, a fim de dar possibilidades de cortes seguindo aspectos da gramática audiovisual.

Você deve decidir se uma linguagem mais arrojada é adequada ou inadequada. O que você pensa sobre isso? O que você, como diretor de corte, espera narrativamente do programa? Mantenha essas questões em perspectiva para apontar enquadramentos específicos e movimentos de câmera a seus operadores no estúdio.

Talvez seja interessante pesquisar sobre os modelos de programas de entrevistas para auxiliar você nas escolhas.

Bons estudos!

Faça valer a pena

1. A ausência do paralelismo significa ou conota desequilíbrio ou embriaguez de um personagem, a oscilação de uma situação, ou o desejo de se divertir um pouco e tomar liberdades com a norma. Em *A noite dos mortos vivos*, de George Romero, realizado em 1968, são as primeiras quebras de quadro que acompanham o aparecimento dos zumbis (JULLIER; MARIE, 2009).

O plano toma a linha do horizonte e a transforma em diagonal. Esse tipo de enquadramento é usado para trazer uma percepção geral de um mundo fora de equilíbrio ou dos eixos. Uma aplicação clássica desse ângulo de câmera foi em *O 3º homem*, de Carol Reed, um *thriller* ambientado na cidade de Viena no pós-guerra. A utilização desse enquadramento é largamente responsável pelo clima de distorção de valores e ações humanas presente no filme (MAMER, 2009).

Os excertos versam sobre a aplicação de um enquadramento específico, bem como apontam características de sua utilização. Assinale a alternativa que indica corretamente o nome usual do enquadramento, a característica apontada pelos autores como relevante para utilização do quadro e se o caráter indicado pode ser aplicável em outros tipos de construção de plano.

- a) Plano geral; escolha estética; não pode se aplicar a outros quadros.
- b) Ângulo holandês; força do acaso; não pode se aplicar a outros quadros.
- c) Plano oblíquo; força dramática e narrativa; pode se aplicar a outros quadros.
- d) Plano de médio conjunto; escolha estética; pode se aplicar a outros quadros.
- e) *Plongée*; força dramática e narrativa; não pode se aplicar a outros quadros.

2. A compreensão da técnica de justaposição de imagens não infletidas para criar a progressão da história é fundamental. O advento de algumas tecnologias causou prejuízos nos filmes americanos ao tornar fácil simplesmente seguir o protagonista sem pensar o plano ou a colocação da câmera. Então, você tem uma peça curta quando aquilo deveria ser uma série de planos que pudessem eventualmente ser colocados uns com os outros para contar a história (MAMET, 2002).

Há regras para se assistir a um material rodado. A primeira é nunca confiar no riso. O fato de as pessoas estarem rido porque a tomada é muito engraçada não significa nada. Este plano ainda deverá ser colocado entre outros dois planos, um antes e um depois (LUMET, 1998).

Arte é conflito. O princípio fundamental para a existência de qualquer obra de arte ou qualquer forma de arte é o conflito. Esse é o motivo de o cinema não ser apenas planos particulares um após o outro, mas um modo de não apenas se desenrolar uma ideia, como também de se estimular uma ideia que nasce da colisão de planos independentes: o princípio dramático (EISENSTEIN, 2002).

Assinale a alternativa que corretamente indica qual é o processo narrativo de organização dos elementos audiovisuais que traz sentido à história referido nos excertos.

- a) Finalização.
- b) Método de cena mestra.
- c) Planejamento de cenas e sequências.
- d) Montagem ou edição.
- e) Posicionamento de câmera.

3. O ponto de vista é apresentado, antes de tudo, pela localização da câmera. É o ponto de observação da cena, aquele de onde parte o olhar. Ele conduz a conotações. O lugar onde se encontra a testemunha de uma cena com frequência condiciona a leitura que ela fará da cena. Encontrar-se em um local significa receber as informações sob certo ângulo e não sob outro (JULLIER; MARIE, 2009).

O trecho versa sobre as preocupações com o ponto de vista e com o que se pretende mostrar ao espectador do produto audiovisual. Trata-se da construção dos planos. Sobre essa questão, assinale a alternativa que indica uma possibilidade de gramática básica da vasta gama de enquadramentos existentes; além de as possibilidades básicas de movimentos.

- a) Plano aberto e plano americano; movimentos de *pan* e *tilt*.
- b) Plano geral, plano médio e close; movimentos de *travelling* e de objetiva.
- c) Plano de conjunto, plano americano e detalhe; movimentos de *pan*, *tilt* e passagem de foco.
- d) Plano aberto, *close* e detalhe; movimentos em quadro, de câmera e de objetiva.
- e) Plano geral, plano médio e *close*; movimentos em quadro, de câmera e de objetiva.

Seção 2.2

História do cinema e da televisão

Diálogo aberto

Diálogo aberto

Quem foram os irmãos Lumière? Qual é a importância do inventor estadunidense Thomas Edison para o audiovisual? Qual é a importância do cinema soviético? Como o cinema e a televisão chegaram ao Brasil? O cinema brasileiro já teve grandes estúdios? O desafio de se aprender e compreender aspectos da história do audiovisual passa pela percepção do desenvolvimento da própria linguagem audiovisual. Os momentos históricos aqui estudados se relacionam com a linguagem do audiovisual e seus caminhos de realização nos produtos. Também dizem respeito à percepção de momentos fundantes do audiovisual, momentos, por vezes, esquecidos ou enterrados numa falsa percepção geral maniqueísta que nos indica que as antigas produções eram tecnicamente falhas. Ora, a história do audiovisual foi o que o trouxe ao ponto de desenvolvimento de hoje. Nesta seção, aluno, você encontra alguns caminhos para se embrenhar em passagens importantes da história do cinema e da televisão. Uma introdução ao audiovisual por seus mais de cem anos de produção, que trará novas perspectivas de passagens importantes para seu desenvolvimento.

Para ajudar na absorção desses conteúdos, uma situação de reflexão se faz necessária. Considere que um festival sobre diretores de cinema e televisão ocorrerá num centro cultural de sua cidade. Os organizadores pensaram no programa do festival com diversas mesas temáticas de debates. No entanto, há o problema do grande contingente de público não familiarizado com a história do audiovisual. Você, como produtor do festival, precisa dinamizar o processo de debates nas mesas. São vários os caminhos propostos, mas uma ideia bem aceita pela maioria da equipe foi a de disponibilizar algum conteúdo ao público. Quais seriam suas propostas para as mesas? O que você indicaria de momentos-chave da história do cinema e da televisão? Alguns realizadores vêm à mente? Alguns estúdios ou produtoras? Filmes e programas famosos? Como você indicaria isso ao debate com o público? Preparado?

Não pode faltar

A construção da linguagem cinematográfica: o cinema de novidades dos irmãos Lumière e de Thomas Edison; a linguagem estética e dramática de D. W. Griffith; a montagem dialética de Eisenstein

A linguagem audiovisual não se apresentou acabada e lapidada desde sempre. Em fins do século XIX, o cinema inaugurou a passagem para o novo século com a predominância das imagens na cultura coletiva das sociedades modernas. Naquele momento, lhe valeram a linguagem fotográfica, os espetáculos de lanterna mágica, o teatro de *vaudeville*, circos, cartuns e estudos ópticos (MASCARELLO, 2009). O cinema teve, assim, uma pré-história e uma história propriamente dita. Fernando Mascarello (2009, p. 18) ressalta que “não existiu um único descobridor do cinema e os aparatos que a invenção envolve não surgiram repentinamente”. Ocorreram disputas por patentes de equipamentos e por sucesso comercial. O período ficou conhecido como *cinema de novidades* ou *primeiro cinema*.

O pai do cinema talvez tenha sido o inventor francês Louis Le Prince que, em 1888, rodou duas cenas curtas com uma câmera e um filme sensível de papel fotográfico (PRINCE, 2016). O primeiro filme, chamado de *Roundhay garden scene*, tem duração de apenas 2,11 segundos (ROUNDHAY GARDEN SCENE, 2016). Outros inventores de destaque foram o cronofotógrafo inglês William Friese-Greene, dono da primeira patente de uma câmera capaz de rodar um filme de celuloide (FRIESE-GREENE, 2016); e os irmãos alemães Max e Emil Skladanowsky, que realizaram a primeira exibição pública de um filme, dois meses antes dos irmãos Lumière. O período, no entanto, acabou por destacar os irmãos franceses Auguste e Louis Lumière, além de o empresário e inventor estadunidense Thomas Edison. Como esclarece Mascarello (2009), os melhores aparatos tecnológicos dos Lumière e de Edison, além de suas habilidades em negócios, caracterizaram essa dominância.

Nos Estados Unidos, Thomas Edison desenvolveu duas máquinas: o cinetógrafo, aparato de filmagem grande, pesado e fixo; e o cinetoscópio, aparelho de exibição individual “através do qual se podia assistir, mediante a inserção de uma moeda, à exibição de uma pequena tira de filme em *looping*” (MASCARELLO, 2009, p. 19). Apesar de ter iniciado suas exibições individuais, em 1894, Edison apenas produziria um projetor para exibição coletiva após a chegada do aparelho dos irmãos Lumière aos Estados Unidos. Assim, a data de 28 de dezembro de 1895, considerada o marco de invenção do cinema, é o marco da exibição pública parisiense dos irmãos Lumière, realizadores que dominaram a produção até meados da década de 1910. Seu invento, o aparelho chamado de cinematógrafo (Figura 2.1), funcionava como câmera, projetor e copiador.

Figura 2.1 | O cinematógrafo dos irmãos Lumière



Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Institut_Lumi%C3%A8re_-_CINEMATOGRAPHE_Camera.jpg>. Acesso em: 12 nov. 2016.

O esquema de negócios dos irmãos Lumière definiu um padrão dominante de caráter pré-industrial. Os filmes eram atrações autônomas, sem conexões uma com as outras, pensadas para se encaixarem em *shows* de variedades. Exibiam plano único ou raros cortes; também planos extensos e preferencialmente fixos. Não havia cadeia narrativa ou preocupação com uma linguagem própria ao meio. O mágico e encenador Georges Méliès, concorrente dos irmãos Lumière, foi um dos poucos realizadores a trazer algum traço narrativo, dirigindo filmes com efeitos especiais fotográficos e trucagens.



Pesquise mais

- Georges Méliès foi um dos grandes realizadores do cinema de novidades, competindo com os irmãos Lumière e Thomas Edison. Compare alguns filmes a fim de visualizar as diferenças entre os curtas-metragens da época. *Viagem à Lua*, de Georges Méliès: **LE VOYAGE dans la Lune (1902)**. Direção: George Méliès. Los Angeles: Lobster Films. 2011. 15'36". son. color. vídeo digital. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s5x_M_vcNVY>. Acesso em: 12 nov. 2016.

Os irmãos Lumière trabalharam um misto de ficção e não ficção em um momento do audiovisual em que essa discussão ainda não se fazia presente. Thomas Edison e sua companhia realizaram quase 1200 filmes, entre eles a primeira adaptação de *Frankenstein* (EDISON, 2016). Um de seus diretores, Edwin S. Porter, realizou filmes considerados como no "meio do caminho entre as técnicas pré-cinematográficas [...] e a linguagem propriamente cinematográfica" (MASCARELLO, 2009, p. 35). Em seus filmes, como *Vida de um bombeiro americano* e *O grande roubo do trem*, percebemos o início de uma continuidade clássica. Ocorre que o objetivo, no primeiro momento,

era o de maravilhar o público e não de contar histórias. Isso se modificaria com o desenvolvimento da montagem e da linguagem própria do meio.

“Em 1907, a maioria dos filmes já procurava contar histórias” (MASCARELLO, 2009, p. 41). Os filmes eram mais longos e já se observava a intenção dramática. O grande salto narrativo e de linguagem, porém, ocorreria nos filmes do cineasta estadunidense David Wark Griffith que rejeitou a lógica de um plano único e padrão e desenvolveu uma série de planos que permitiram aproximação e distanciamento das personagens em cena. Percebeu a intensidade dramática e emocional da alternância entre os planos, utilizando uma montagem analítica ao fracionar a cena. Trabalhou uma montagem paralela, técnica de alternância entre situações narradas em simultâneo, percebendo um “método narrativo poderoso para criar cenas de suspense” (MASCARELLO, 2009, p. 43). Utilizou planos subjetivos, com pontos de vista das personagens; e planos de motivação, com interrupção das ações em cena. Com eles explicitou os motivos das ações, caracterizando a emergência do narrador filmico. Griffith manipulava as narrativas com o direcionamento do olhar do espectador. Mais tarde, o cinema clássico tornou esse narrador invisível.



Refleta

- Se Griffith foi responsável por uma montagem explícita e, de certa maneira, exagerada na construção narrativa, como pode ser considerado o criador da linguagem clássica? Em que sentido a tendência para um cinema de transparência da linguagem está presente em Griffith?

O crítico Filipe Furtado (s.d.) aponta para a ausência de retórica nas produções, esvaziadas de obrigações sobre as conclusões que o espectador pode retirar dali. Griffith pode ser compreendido como o criador de uma linguagem que somente seria preenchida de discurso e de articulação com o desenvolvimento da montagem dialética, pelo russo Sergei Eisenstein. D. W. Griffith foi um realizador de um cinema industrial ainda nascente nos Estados Unidos; inovador, mas ainda sem as sutilezas de discurso.

Segundo o cineasta David Mamet (2002, p. capa), “o filme é dirigido ao se elaborar a sequência de planos”. É a justaposição de planos que define relações e significados para encaminhar a narrativa. Essa concepção se relaciona à ideia de montagem dialética e intelectual do cineasta soviético Sergei Eisenstein, grande teórico da linguagem audiovisual nas primeiras décadas do cinema. Eisenstein desenvolveu uma linguagem densa e com conteúdo discursivo. Seu desejo de mobilizar emocionalmente o público espectador, no entanto, não seguiu o simples melodrama. Ele propôs um cinema que não se bastava na narrativa simples e na contemplação da imagem, mas no choque entre dois planos justapostos emanando ideias e conceitos e gerando relações mais

profundas. Trouxe elementos da montagem de Griffith e do refinamento narrativo de Charles Chaplin e caminhou além, a fim de emocionar e instigar a reflexão do público (MASCARELLO, 2009).

Suas obras trabalharam aspectos metafóricos, construídos da aproximação de imagens e planos por vezes opostos. O princípio dramático nascia da colisão desses planos e das relações que a aproximação estimulava no espectador (EISENSTEIN, 2002). Em *A greve*, de 1925, personagens de caráter questionável são identificadas com planos de animais furtivos; o mesmo se observa em *Outubro*, de 1927, com a queda do regime czarista representado pelo ataque à estátua de Alexandre III. Em *O encouraçado Potemkin*, porém, o fluxo narrativo coordena as justaposições na célebre sequência da escadaria de Odessa. Seus pensamentos sobre montagem e linguagem cinematográfica influenciaram profundamente o audiovisual, que se percebeu capaz de emocionar e mover intelectualmente o público espectador.

Hollywood e televisão como negócios: do cinema mudo ao sonoro; os primórdios da televisão no mundo

No início dos anos 1920, os estúdios estadunidenses já estavam em Hollywood e seus traços clássicos já se faziam notar: técnica invisível e representação realista. Todos se beneficiaram com a mudança para Los Angeles, exceto o próprio Edison que fechou sua companhia. Lá havia mão de obra barata e qualificada para uma indústria que absorvia especialistas. Os estúdios dominaram a cadeia de produção e distribuição dos produtos audiovisuais. Segundo Scorsese (2004, p. 25), “a Hollywood da era clássica era baseada numa indústria poderosa, integrada verticalmente. Os estúdios, particularmente os cinco *majors*, controlavam todas as fases do processo: produção, distribuição e até mesmo exibição”. Os cinco estúdios *majors*, à época, eram a Paramount, a Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), a 20th Century Fox, a Warner Bros. e a Radio-Keith-Orpheum (RKO). Todos possuíam circuitos de salas de exibição e esse era seu diferencial frente aos três chamados *minors* ou os *little three*. Os três estúdios “menores” eram a United Artists, a Universal e a Columbia. Um pouco deslocado nesse sistema ficava o grande estúdio de animação, Walt Disney (NACACHE, 2005).



Assimile

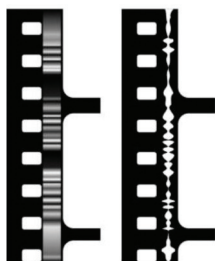
- Perceba que a chamada Hollywood clássica, das décadas de 1930, 1940 e meados de 1950 já se construía nos anos 1920. Os estúdios foram para Los Angeles buscando a realização de filmes como espetáculos mais ajustados ao público.
- Você percebe a mudança? O domínio efetivo da linguagem fez diferença? Você nota a linguagem “invisível” que o cinema adquire nesse período?

– Os interesses para a mudança foram econômicos. O cinema da década de 1920 ia saindo dos guetos, dos cafés, dos teatros de vaudeville e dos prostíbulos para ganhar seu espaço de exibição pública nos teatros caros.

A verticalização se refletiu nos chamados *studio system* e *star system*. Estruturas de controle da produção. O *studio system* manteve diretores, roteiristas, produtores e até técnicos sob longos contratos. O *star system*, similarmente, previu a manutenção de atores e atrizes sob contrato, além de estímulos para incentivar a demanda do público. Ainda na época, a distribuição e exibição encontraram caminho livre. Durante a I Guerra Mundial, as produções europeias praticamente cessaram e os estúdios europeus, especialmente, na França e na Itália, declararam falência (COOK; SKLAR, 2016).

Se o *studio system* floresceu com o cinema mudo; a revolução sonora que tomou de assalto as produções após o sucesso comercial de *O cantor de jazz*, longa da Warner Bros., dirigido por Alan Crosland, em 1927, consolidou o sistema. Apesar de a ideia de imagens e sons sincronizados ter acompanhado o cinema desde o início, com filmes de curtas-metragens sonoros já nos anos 1900; a tecnologia para garantir a sincronização em filmes de longa duração somente foi dominada em fins da década de 1920. Os pesquisadores Cook e Sklar (2016), sobre a questão, afirmam que, entre os sistemas de sincronização, foram os vitafones, e posteriormente os sistemas de som óptico (Figura 2.2), com áudio na própria película de filme, que dominaram o mercado. A arte muda cedeu espaço ao cinema de intensificação do drama, com diálogos contando histórias.

Figura 2.2 | Dois sistemas de som óptico registrado no filme: densidade variável e área variável

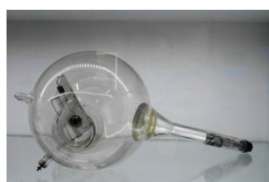


Fonte: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Optical-film-soundtrack.svg>>. Acesso em: 13 nov. 2016.

Nos anos 1920, o rádio estava estabelecido, mas se buscava a difusão de imagens por ondas eletromagnéticas, tecnologia alcançada em 1923, pelo engenheiro eletrônico russo Vladmir Kosma Zworykin, que patenteou o iconoscópio (Figura 2.3), capaz de transmitir imagens a distância utilizando um tubo de raios catódicos.

Ainda assim, foi apenas quatro anos mais tarde que o estadunidense Philo Taylor Farnsworth desenvolveu um aparelho transmissor de imagens estáveis (TUDO SOBRE TV, 2010). Ocorre que, interessada no iconoscópio, a *Radio Corporation of America* (RCA), empresa de telecomunicações estadunidense, contratou Zworykin a fim de desenvolver televisores de tubo. A primeira transmissão oficial ocorreu na Alemanha, em 1935; e a *National Broadcast Corporation* (NBC) iniciou suas transmissões regulares em 1939.

Figura 2.3 | O iconoscópio, precursor das câmeras de televisão



Fonte: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ikonoscope.JPG?uselang=pt-br>>. Acesso em: 14 nov. 2016.

Em meados dos anos 1940, portanto, ocorreu uma mudança fundamental no modo de vida estadunidense: o domínio da televisão como fonte de entretenimento. Isso afetou o *studio system*, já combalido e com os *majors* enfrentando processos antimonopolistas que os obrigariam a abrir mão das redes de salas de exibição. A RKO, por esse motivo e devido à negligência do empresário Howard Hughes, encerrou suas produções (NACACHE, 2005). Foi o início do fim da clássica Hollywood. O que o cinema poderia fazer frente à TV? Espetáculo! Os estúdios, já tendo perdido muito de seu *star system*, apostam em superproduções com imagem de *aspect ratio* (aspecto de tela) mais alongado, em *widescreen*. Os anos 1950 e 1960 foram décadas da imagem e do declínio dos atores e atrizes. Surgiram os sistemas CinemaScope e VistaVision, para películas de filme de 35mm; e iniciaram a produção em 70mm (NACACHE, 2005). Tudo para criar um diferencial em relação à televisão e seu aspecto de tela standard. Contudo, os *majors* precisavam da televisão, e ela ganhou espaço. Em fins dos anos 1950 já cumpria o papel de uma das principais fontes de rendimentos dos estúdios, num sistema de janelas de distribuição que passava filmes antigos e novos depois de algum tempo. Nos anos 1970, os estúdios iniciaram um movimento de fusão com outras empresas de mídia, num processo de aglutinação reforçado nos anos 1990 e 2000, culminando nos atuais conglomerados estadunidenses do audiovisual em era digital.

Estúdios de cinema e emissoras de televisão brasileiros: os grandes estúdios dos anos 1930, 1940 e 1950; as primeiras emissoras de televisão

A primeira exibição pública do cinema nacional ocorreu cedo, em 1896. E rapidamente o país realizou suas primeiras filmagens, com *Uma vista da Baía de Guanabara*, de Affonso Segreto, em 1898. Logo também, montou salas de exibição fixas, com o Salão das novidades de Paris, de Paschoal Segreto. No entanto, o mercado exibidor já iniciou dependente. Por aqui, eram exibidos filmes de estúdios europeus e estadunidenses. De nosso havia documentários, então chamados “naturais”; alguns filmes curtos de ficção; e os “cantados”, filmes com dublagem dos próprios atores in loco, nas salas de exibição. O provável primeiro longa, *O crime dos banhados* foi dirigido por Francisco Santos em sua produtora, Guarany Filmes, em 1914. O cinema nacional foi, desde cedo, marcado por algum sucesso, pelo deslumbramento com o potencial econômico, por problemas de financiamento e pelo seguinte declínio. As leis antitrustes da “bela época” desse cinema proibiram o controle vertical de distribuição e exibição, o mercado se dividiu entre grande número de produtos estrangeiros e uma fatia de produção nacional; definindo um cinema de ciclos regionais, sem a força industrial dos anos seguintes.



Pesquise mais

- Vale pesquisar o cinema de ciclos regionais brasileiro. Em São Paulo destacaram-se os cineastas Antônio Campos e Vittorio Capellaro; no Rio de Janeiro, Luís de Barros e Mário Peixoto; Edison Chagaz e Gentil Roiz, em Recife; Humberto Mauro, em Cataguases; Paulo Benedetti, em Barbacena; além de Francisco Santos, em Pelotas.

No Brasil, o primeiro grande estúdio foi a Cinédia S. A., fundada em 1930, no Rio de Janeiro, pelo jornalista Adhemar Gonzaga. Sua importância se explica pela visão da Cinédia como um “estúdio autóctone, que juntava o teatro de revista, o rádio, o circo e o carnaval, em grandes produções cinematográficas” (CCBB, 2006, p. 3). Gonzaga pensou um cinema realizado num centro produtor qualificado, focado em longas-metragens de ficção e produzidos de forma contínua, mas a industrialização efetiva não veio. O fechamento se deu em 1952, deixando 55 longas-metragens e mais de 700 produções curtas (CCBB, 2006). Do primeiro longa, *Lábios sem beijos*, dirigido por Humberto Mauro; passando por filmes como *Ganga bruta*, também de Mauro; *Alô, alô*, carnaval, de Adhemar Gonzaga; *Anjo do lodo*, de Luís de Barros; *Bonequinha de seda*, de Oduvaldo Vianna; *Somos dois*, com roteiro de Nelson Rodrigues; até o seu maior sucesso, *O ébrio*, de Gilda Abreu; a Cinédia levou às telas atores e atrizes como Carmen Miranda, Oscarito, Grande Otelo, Dercy Gonçalves, Carmen Santos e Ary Barroso.

O mais bem-sucedido estúdio carioca, Atlântida Cinematográfica, foi fundado em 1941, pelos cineastas Moacyr Fenelon e José Carlos Burle e realizou 66 longas até seu fechamento em 1962 (ATLÂNTIDA CINEMATOGRAFICA, 2016). Segundo o pesquisador Máximo Barro (2007, p. 15), a Atlântida “foi o termômetro do cinema brasileiro dos anos 1940” e desenvolveu o gênero das chanchadas. Misturando música e comédia e trazendo ainda um tom cosmopolita, realizou produção vigorosa desse gênero genuinamente nacional. Entre os filmes mais famosos estão *Moleque Tião*, *Tristeza não pagam*, de Watson Macedo; *Nem Sansão, nem Dalila*, *De vento em popa*, de Carlos Manga. Levou às telas nomes como Oscarito, Grande Otelo, Anselmo Duarte, Zé Trindade, Jô Soares, Eliana Macedo, Julie Bardot e Fada Santoro. Apesar de ter sido um estúdio de rigorosa previsão orçamentária e econômica (BARRO, 2007), a Atlântida também viu seu fim em problemas financeiros.

Em São Paulo, o grande estúdio foi a Companhia Cinematográfica Vera Cruz. Tinha instalações de mais de 100.000m² e foi o maior estúdio brasileiro (Figura 2.4). Foi fundada em 1949, pelo produtor Franco Zampari, responsável pelo Teatro Brasileiro de Comédia (TBC); pelo industrial Francisco Matarazzo Sobrinho; e pelo cineasta Alberto Cavalcanti, de carreira internacional reconhecida. Continuou rodando filmes até meados dos anos 1970 e hoje funciona apenas como distribuidora (MARTINELLI et al., 2002). Originalmente, a distribuição nas mãos da Universal e depois da Columbia Pictures significou acordos custosos. Os filmes apresentaram qualidade técnica, estética e narrativa. A Vera Cruz produziu filmes de canção, caipiras, dramas diversos, policiais e comédias. Seus astros incluíram Paulo Autran, Renato Consorte, Tônia Carrero, Anselmo Duarte, Ruth de Souza, Cleyde Yaconis, Eliane Lage, além de Amácio Mazzaropi. Entre os mais de 40 longas-metragens destacam-se *Caiçara e Tico-tico no fubá*, de Adolfo Celi; *Terra é sempre terra*, *Sai da frente e Nadando em dinheiro*, de Abílio Pereira de Almeida; *Uma pulga na balança* e *Floradas na serra*, de Luciano Salce; *Sinhá moça*, de Tom Payne e *O cangaceiro*, de Lima Barreto, vencedor dos prêmios de melhor filme de aventura e melhor trilha sonora no Festival Internacional de Cannes de 1953.

Figura 2.4 | Foto aérea dos estúdios da Vera Cruz



Fonte: Martinelli et al. (2002, p. 10).

Também paulista, a cinematográfica Maristela iniciou sua produção em 1950. Contou com vários técnicos estrangeiros e com o auxílio de Alberto Cavalcanti. Seu fundador, Mário Audrá Jr., era filho de industriais e se uniu aos cineastas Ruggero Jacobbi, Carlos Alberto Porto e Mário Civelli para a empreitada. A distribuição de seus títulos ficou a cargo da Columbia Pictures. Questão que foi decisiva para o encerramento das produções, em 1958. Mesmo assim, Maristela realizou cerca de 60 longas-metragens entre produções próprias e coproduções. A empresa ainda existe, mas sem o brilho dos tempos de estúdio. Além de ter contado com grandes estrelas, a Maristela realizou grandes filmes, dos quais se destacam: *Presença de Anita*, de Ruggero Jacobbi; *Simão, o caolho*, *O canto do mar*, de Alberto Cavalcanti; além de *Mãos sangrentas*, de Carlos Hugo Christensen; *Meu destino é pecar*, de Mario Civelli; e *Arara vermelha*, de Tom Payne.

Ligado à Vera Cruz, a PAM, ou Produções Amácio Mazzaropi, foi um estúdio pequeno, fundado pelo ator e cineasta Amácio Mazzaropi, famoso por filmes caipiras e pela interpretação do personagem Jeca Tatu. O primeiro longa-metragem do estúdio foi *Chofer de praça*, de 1958. A PAM encerrou atividades com a morte de Mazzaropi, vítima de um câncer de medula, em 1981. Seus filmes mais famosos foram: *Jeca Tatu* e *O corintiano*, de Milton Amaral; *Betão ronca ferro* e *O grande xerife*, de Pio Zamuner; *O lamparina*, de Glauco Mirko Laurelli; além de *As aventuras de Pedro Malasartes* e *Tristeza do Jeca*, ambos com direção do próprio Mazzaropi. Outros estúdios menores foram o carioca Brasil Vita Filmes e o paulista Multifilmes S.A.

No Brasil, o sistema de difusão televisivo tardou a aparecer. Somente no final de 1950, o magnata Assis Chateaubriand, dono dos Diários Associados, inaugurou a primeira emissora, a TV Tupi Difusora de São Paulo. A TV Tupi do Rio de Janeiro iria ao ar logo em seguida, em 1951. A exemplo do cinema, “a história da TV brasileira reflete as fases do desenvolvimento e as políticas oficiais adotadas” (MATTOS, 2002, p. 15). As verbas publicitárias de mídia, inclusive as oficiais governamentais, sempre formaram a base sólida dos rendimentos das emissoras. Durante toda a década de 1950 surgiram novas emissoras: a TV Paulista; a TV Record; a TV Rio, que foi a primeira emissora marcadamente popular (MATTOS, 2002); a mineira TV Itacolomi; a recifense TV Rádio Clube de Pernambuco; e a soteropolitana TV Itapoan. Logo, ainda surgiram a TV Cultura (1959) e a TV Excelsior (1960), do empresário da aviação Mário Wallace Simonsen. Durante disputas políticas intensas, entre o período getulista e a ditadura civil-militar, configura-se o cenário da chegada, em 1965, da TV Globo, do empresário de imprensa Roberto Marinho (MATTOS, 2002). Nesse primeiro período, os programas televisivos de maior destaque foram os folhetins *Sua vida me pertence* e *O direito de nascer*; os seriados *Capitão 7*, *Vigilante rodoviário* e *Sítio do pica-pau amarelo*, adaptado da obra de Monteiro Lobato pela escritora e roteirista Tatiana Belinky (ROVERI, 2007); os programas *Clube dos artistas*, *O céu é o limite*, *Festival de música popular brasileira*, *O fino da bossa* e *Jovem guarda*; além de os jornalísticos *Repórter Esso* e *Jornal de vanguarda*.

Netflix e as multiplataformas: fusão narrativa entre cinema e televisão; democratização de meios; novas janelas de exibição

Modernamente, o cinema e a televisão vêm percebendo um movimento de convergência. Os veículos vêm se fundindo, tanto em questões narrativas e de linguagem (SERIAL STORYTELLING ON TV, 2013), como em questões de fluxo de conteúdos, que são compartilhados entre as janelas num pensamento multiplataforma (JENKINS, 2006). Não à toa, a empresa estadunidense Netflix reacendeu a discussão das janelas de exibição. A democratização de meios trouxe elementos dos dois veículos clássicos que, unidos a aspectos de outros produtos audiovisuais distintos, como o videogame e a publicidade, vêm ressignificando as relações entre as produtoras.

Os casos da Marvel Entertainment e DC Entertainment são exemplos nítidos do esforço de uma nova lógica de narrativa transmidiática, mas a reorganização dos veículos segue, também e fundamentalmente, no campo empresarial. A 20th Century Fox e a Warner Bros., outrora estúdios gigantes estadunidenses, hoje são subsidiárias de conglomerados midiáticos, respectivamente a 21st Century Fox e a Time Warner Company. No Brasil, o caso mais relevante talvez seja o da TV Globo, inicialmente uma emissora de televisão aberta e hoje uma subsidiária de um grupo de mídia mais amplo, as Organizações Globo Participações S. A. (GRUPO GLOBO, 2016). O conglomerado de mídia, ainda controlado pela família Marinho, é composto por emissoras de televisão, produtora de cinema, distribuidora, veículos de mídia impressa e empresas de radiodifusão. Empresas que funcionam de maneira integrada, oferecendo serviços e produtos audiovisuais em lógica multitelas de veículos diversos como a televisão ou os canais *on-line* do grupo.



Exemplificando

- Tome, como exemplo, a atuação da estadunidense Netflix. Antes uma empresa de *home video*, hoje com atividades diversas. Trata-se de uma produtora com estúdios, que desenvolve produtos de cinema e televisão interconectados e ainda opera na internet com sistema de *streaming*. Quais são os limites entre seus produtos? Quais os limites de sua atuação? Quais suas janelas? Tudo isso parece uma imagem borrada e pouco clara. Não há divisas estabelecidas.

A subversão dos modelos clássicos parece ser a tônica desse momento midiático que articula cinema, televisão, conteúdos para a web, jogos eletrônicos e interatividade de realidade. Muitas vezes, os jogos complementam os filmes, peças de teatro oferecem outro tipo de apreciação do universo narrativo, livros amarram todas as histórias e os *spin offs* (narrativas derivadas) garantem a continuidade dos produtos. O audiovisual é, hoje, ubíquo à vida moderna e foi o desenvolvimento de sua história

que nos trouxe de um cinema rudimentar, passando por um período de conflito com a nascente televisão, por uma época de convivência, até o ponto de convergência.

Sem medo de errar

Para trabalhar com a situação-problema, vale você diagnosticar quais são as passagens históricas do audiovisual que, em sua opinião, são dignas de nota e debate. Quais momentos você entende serem fundamentais para o desenvolvimento da linguagem do audiovisual. Isso envolve a história do cinema? A história da televisão? A televisão surgiu num momento em que o cinema já estava consolidado, isso influencia em que sentido?

Depois de traçar um panorama pessoal da história do audiovisual, busque elencar produtos importantes para você. Também elenque realizadores importantes. Pense no que esses produtos podem ter significado. O que eles mudaram, de fato? Vale a pena incluí-los num ciclo de debates? Repita o procedimento com os diretores.

O pensamento sistemático sobre a história do audiovisual trará para você uma percepção mais acurada dos caminhos da linguagem e das várias produções, além de enriquecer sua própria percepção do audiovisual como produto estético. Nesse sentido, você se perceberá apto a indicar momentos importantes na história do audiovisual.

Atenção!

- É importante manter a linguagem do audiovisual em perspectiva. Lembre-se de que os momentos históricos do cinema e da televisão são acompanhados por aspectos ligados à linguagem. Edison e os irmãos Lumière trouxeram alguns pontos; Eisenstein desenvolveu outras questões; Hollywood implica outro momento de linguagem; e o mesmo se aplica à Vera Cruz, por exemplo.

Avançando na prática

Vinheta de homenagem ao cinema

Descrição da situação-problema

Em razão dos 120 anos de audiovisual, completados em 2015, a emissora de televisão na qual você trabalha encomendou cinco vinhetas com homenagens à arte aniversariante. Para cada vinheta foi solicitada a referência a um período histórico. Como diretor-geral, é sua função definir como será cada vinheta. Quais períodos você abordaria? O que você considera relevante, em questão de linguagem, para se apresentar em cada vinheta? Quais diretores você indicaria para terem seus nomes na

tela como fundamentais para seus períodos? Você teria alguma vinheta representando a época do cinema mudo? Como isso pode ser marcado na imagem? E em relação ao período da televisão ao vivo?

Resolução da situação-problema

Lembre-se de que um pensamento sistemático acerca da história do audiovisual pode oferecer a você caminhos de resolução da situação. Considere, muito claramente, os aspectos de linguagem dos períodos que considera homenagear.

Inicie com uma separação de seis ou sete períodos históricos do audiovisual. Defina todos eles com poucas linhas. Indique aspectos de linguagem: enquadramentos, planos fixos ou móveis, cor, som etc. Partindo de uma amostra mais ampla, você terá condições de escolher períodos relevantes. Nesse momento, será capaz de responder a si mesmo quais momentos entende serem interessantes para uma homenagem.

Você se debruçaria sobre a história do cinema? Sobre a história da televisão? Sobre estúdios e emissoras estrangeiras? Sobre estúdios e emissoras brasileiras? Depois de definir os traços principais de suas possíveis escolhas, busque elencar realizadores e produtos audiovisuais relevantes ao período. Por que são relevantes? Quais características falam sobre o período?

Faça valer a pena

1. Continuidade abrangia todas as atividades ligadas à feitura do filme, não era apenas para o esclarecimento do público a respeito do que estava acontecendo, mas também, para prender-lhe a atenção, emocioná-lo, cativá-lo e fasciná-lo. Para tanto, as colocações de câmera começaram a mudar dentro da cena, com tomadas múltiplas. A técnica não era apenas um truque, mas um sinal, um modo de comunicação, um elo do discurso cinematográfico para causar emoção (SKLAR, 1978).

A ideia de uma montagem como justaposição ritmada de segmentos estanques foi refutada em função de uma ideia seminal de choques, de um pensamento que nasce do choque entre duas partes, uma independente da outra. Essa compreensão em vários níveis expressivos levou à sistematização de uma escala de métodos: montagem métrica, rítmica, tonal, atonal e intelectual (MASCARELLO, 2009).

Nos excertos os autores versam sobre estratégias e linhas de pensamento específicas sobre a montagem. Assinale a alternativa que corretamente nomeia e identifica o tipo de montagem descrita e o realizador mais associado a ela.

- a) Montagem dramática – D. W. Griffith; montagem intelectual – Friedrich Murnau.
- b) Montagem analítica-dramática – D. W. Griffith; montagem dialética ou intelectual – Sergei Eisenstein.
- c) Montagem dialética ou intelectual – D. W. Griffith; montagem dramática – Thomas Edison.
- d) Montagem de continuidade – Friedrich Murnau; montagem dialética – Edwin Porter.
- e) Montagem analítica-dramática – Edwin Porter; montagem dialética ou intelectual – Sergei Eisenstein.

2. A Hollywood da era clássica era baseada numa indústria poderosa, integrada verticalmente. Os estúdios controlavam todas as fases do processo: produção, distribuição e até mesmo exibição. Para produzir cinquenta filmes por ano, cada estúdio mantinha sob contratos de longo prazo seus astros, escritores, diretores, produtores e um exército de técnicos qualificados. Como resultado, tinham um estilo reconhecível (SCORSESE; WILSON, 2004).

Carl Laemmle lança o nome de uma de suas primeiras estrelas graças a rumores e a desmentidos, Adolph Zukor prosseguirá a política, consciente de que atores célebres fazem espetáculos célebres. Sob a direção de Zukor, Mary Pickford torna-se a atriz mais bem paga do mundo, ao lado de Charles Chaplin e Douglas Fairbanks. Os três atores, juntos de D. W. Griffith, fundam a sua própria companhia de produção e distribuição, a United Artists, com o objetivo de defenderem seus interesses e sua independência artística (NACACHE, 2005).

À proporção que os estúdios passavam a produzir filmes de longa-metragem e construíam cenários mais meticulosos e autênticos, precisavam de carpinteiros, eletricitas e costureiros, e os custos menores de mão de obra passaram a ser um fator cada vez mais importante na localização da produção em Los Angeles (SKLAR, 1978).

Para o bem e para o mal, o diretor de Hollywood é um homem do entretenimento: seu negócio é contar histórias. Em consequência disso, ele está atrelado a convenções e estereótipos, fórmulas e clichês, limitações que foram codificadas em gêneros específicos (SCORSESE; WILSON, 2004).

Os trechos comentam aspectos das estratégias conhecidas como *studio system* e *star system*, ambas intimamente ligadas ao período de consolidação e crescimento do cinema estadunidense. Sobre o período, considere as afirmações a seguir:

- I. O sistema da Hollywood clássica foi bem-sucedido, em grande parte, pela total domínio das etapas de produção, com departamentos bem definidos e independentes, cuidando da filmagem, da distribuição e da exibição.
- II. A estratégia de *marketing* visando à forja de astros e estrelas nunca funcionou de fato, prova disso foram os recorrentes fracassos acumulados pela United Artists, um dos estúdios mais entusiasmados com o *star system*.
- III. O domínio da linguagem cinematográfica pelos diretores, fotógrafos e técnicos foi fundamental para o *studio system*, que pôde estruturar convenções e normas razoavelmente rígidas, a fim de permitir que o público acompanhasse as narrativas.

Assinale a alternativa correta.

- a) Apenas as afirmativas I e III estão corretas.
- b) Apenas as afirmativas II e III estão corretas.
- c) Todas as afirmativas estão corretas.
- d) Apenas a afirmativa I está correta.
- e) Apenas as afirmativas I e II estão corretas.

3. É claro que o 'cinema de autor' viria, progressivamente, afastar o interesse da mídia do 'cinema de gênero', mas, a Vera Cruz no seu tempo foi uma fábrica de filmes, com dramas, comédias, policiais, filmes históricos. E ainda legou ao cinema os 'filmes de cangaço', do qual mesmo o Cinema Novo iria beber na fonte, e os chamados 'filmes caipiras', genialmente criados como veículo para Mazaropi (MARTINELLI et al., 2002).

A modernização que caracterizou a trajetória da Cinédia se fez sob a incompreensão do valor que a experiência tinha para a transição do cinema silencioso para o cinema clássico narrativo sonoro em sua plenitude. Nesse sentido, sua produção de gênero musicarnavalesco guardou traços de constituição do que viria a ser conhecido como chanchada (CCBB , 2006).

Considere e analise os excertos sobre o período de grandes estúdios do cinema brasileiro e assinale a alternativa correta.

- a) O período dos grandes estúdios foi marcado por fracassos recorrentes, afinal, o domínio da linguagem cinematográfica era precário, e o cinema falado apenas revelou a baixa qualidade técnica com o som dos filmes. O modelo era baseado nos estúdios da Cinecittà italiana e da Bollywood indiana.

b) Os estúdios brasileiros não foram bem-sucedidos na forja de gêneros cinematográficos genuinamente brasileiros, sendo todos apenas cópias das narrativas clássicas do cinema estadunidense. Nossas produções encontraram dificuldades técnicas na passagem do cinema mudo para o cinema sonoro e não chegaram a realizar filmes com som direto.

c) O período dos grandes estúdios foi marcado por qualidade técnica e domínio da linguagem cinematográfica, com exceção feita à questão da sonorização. Exatamente, na passagem do cinema mudo para o cinema sonoro, os estúdios brasileiros apenas realizaram filmes sem som e de pantomima.

d) As inspirações para a lógica industrial do cinema de estúdios foram a francesa casa Pathé e a italiana Cinecittà, que representavam o modelo narrativo mais bem-sucedido. Sob esse modelo, o cinema brasileiro apresentou inequívoco domínio da linguagem cinematográfica, exatamente na passagem do cinema mudo para o cinema sonoro.

e) O período dos grandes estúdios foi marcado por um inequívoco domínio da linguagem cinematográfica, exatamente na passagem do cinema mudo para o cinema sonoro. Em algum sentido, os estúdios brasileiros emularam a linguagem narrativa clássica hollywoodiana e foram mesmo capazes de desenvolver gêneros de filmes genuinamente brasileiros.

Seção 2.3

Principais escolas e estéticas

Diálogo aberto

Olá aluno!

O que significam escolas e estéticas do audiovisual? Em que sentido podemos falar em escolas de cinema e de televisão? O que foram e quais foram esses movimentos? Se o audiovisual é produto, onde se encaixam as realizações de arte? Certamente essas questões passaram por sua cabeça em algum momento ou, quem sabe, ainda passam. Ocorre que, em pouco mais de 120 anos de história, o audiovisual apresentou alguns movimentos estéticos bem definidos, que se alinhavam com questões de linguagem e vanguardas artísticas. Ora, o audiovisual é, sem sombra de dúvidas, um negócio. Temos produtos audiovisuais, mas também temos obras audiovisuais. E a história e esses movimentos estéticos provaram que não são aspectos excludentes.

Quem foram, então, os realizadores dessas obras específicas? Quais foram seus objetivos? Por que chamar uma “escola” de audiovisual? A fim de responder aos questionamentos, esta seção passa por alguns movimentos do audiovisual, mais precisamente pelo Expressionismo alemão do início do século XX; pelas revoluções do cinema não estadunidense dos anos 1960 e 1970; pela reestruturação em uma nova Hollywood nos anos 1970; e pela nova narrativa televisiva desde os anos 1990.

Auxiliando no estudo, propõem-se reflexões acerca das escolas e estéticas do audiovisual através da resolução de uma situação simulada. Considere, então, que num festival sobre diretores de cinema e televisão ocorrerão homenagens a importantes realizadores e suas escolas, além de diversas mesas de debates. Decidiu-se por filmar vídeos de curtas-metragens. Você precisa, então, indicar escolas e movimentos do cinema e da televisão que possam ser representadas nos vídeos. Quais escolas você indicaria? Por que os traços das estéticas que você escolheu são importantes para o audiovisual? Quais realizadores podem ser citados especificamente?

Não pode faltar

O Expressionismo alemão: arte estética e densidade narrativa

Você já assistiu a algum filme esteticamente marcante? Estética, inovação narrativa, de representação, de temática ou de discurso são os elementos que definem uma escola, estética ou movimento, e que impulsionam a discussão de linguagem. Você se recorda de falarmos sobre os diferentes caminhos, na década de 1910, entre os cinemas estadunidense e europeu? Então, essas experiências europeias poderiam ser consideradas movimentos. Os cinemas do sueco Victor Sjöström e do dinamarquês Carl Theodor Dreyer poderiam ser uma escola nórdica. O cinema italiano de épicos e comédias, de Giovanni Pastrone, poderia ser uma escola italiana (MASCARELLO, 2009). No entanto, o cinema desses diretores tem muito de um início da linguagem audiovisual. Assim, o primeiro movimento efetivo, com uma estética evidente e com discursos mais afinados sobre a realidade, talvez tenha sido o Expressionismo alemão.

O Expressionismo alemão indicou “novas relações entre filmes e artes gráficas, ator e representação, imagem e narrativa” (ROBINSON apud MASCARELLO, 2009, p. 55). Se nos Estados Unidos, o cinema clássico trazia representação realista; na Alemanha pós-Primeira Guerra, o audiovisual ganhou aspectos de representação expressiva da subjetividade psicológica e emocional. Segundo a crítica de cinema, Lotte Eisner (2002), as visões perturbadoras marcadas pelo claro-escuro, evocadas de maneira simultaneamente concreta e irreal, moldaram os filmes expressionistas, que trouxeram morbidez psicológica freudiana, além de fantasias críticas à modernidade. Foi um movimento urbano, crítico e com atmosfera de pesadelo. Muito diferente do cinema clássico estadunidense, escapista frente à realidade, e que visava a uma narrativa e técnicas transparentes de corte e montagem.

O Expressionismo alemão amealhou o interesse de um público intelectualizado (MASCARELLO, 2009) e, ainda assim, só foi possível com a estrutura fornecida pela Universum Film AG, a UFA, estúdio ligado a grupos privados que, duas décadas depois, se tornaria poderosa força nazista (MASCARELLO, 2009). A UFA centralizava a maior parte da produção alemã, além de a distribuição e a exibição, num típico sistema de grande estúdio, mas havia também interesse em produções de entretenimento e alto nível artístico e estético, com viés autoral.

O primeiro filme, *O gabinete do dr. Caligari* (Figura 2.5), dirigido por Robert Wiene em 1919, apresentou um pesadelo na tela: cenários distorcidos, sombras marcadas e maquiagem pesada. Investiu na linguagem de maneira decisiva. No início, lento; mais adiante, acelerado; até uma ruptura do clímax até o final (EISNER, 2002). A obra mudou a percepção sobre o cinema, agora uma poderosa linguagem de expressão.

Figura 2.5 | Imagem de um fotograma de *O gabinete do dr. Caligari*



Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cabinet_of_Dr_Caligari_1920_Lobby_Card.jpg?uselang=pt-br>. Acesso em: 20 nov. 2016.

A revolução estética refletiu nos cenários, na *mise-en-scène*, nos procedimentos narrativos, na discussão do próprio fazer fílmico e no discurso crítico (MASCARELLO, 2009). Os principais filmes do período, incluindo produções mudas e sonoras, foram: *O Golem*, de Paul Wegener; *Nosferatu: uma sinfonia do horror* e *Fantasma*, de Friedrich Wilhelm Murnau; *A morte cansada* e *Dr. Mabuse: o jogador*, de Fritz Lang; *Da aurora à meia-noite*, de Karl Heinz Martin; e *O gabinete das figuras de cera*, de Paul Leni. Fritz Lang ainda realizaria obras alegóricas e fantásticas. Foram filmes obscuros e enigmáticos, dedicados à investigação das maldades humanas, nossos monstros e alucinações. Traduzem a crítica ao cidadão burguês e às autoridades, com representações de loucura e tirania que, para Kracauer (1985), representam uma temática de submissão e rebelião em resposta a essa tirania.

Na segunda metade da década de 1920, os filmes do Expressionismo alemão apresentaram um desdobramento da escola estética, trazendo cenários realistas aliados à iluminação expressionista. São dramas de mais densidade narrativa e dedicados ao retrato da baixa classe média alemã, com tragédias pessoais e ambiente cotidiano (MORAES, 2010). Foram chamados de *Kammerspielfilms* (filmes de câmara íntima) e o tom de crítica social é acentuado frente às metáforas expressionistas. Murnau dirigiu vários *Kammerspielfilms*, entre eles: *O último dos homens*, *O tartufo*, *Fausto* e *A última gargalhada*. O diretor Georg Pabst realizou *A caixa de Pandora* e *Rua sem alegria*; Fritz Lang dirigiu *M: o vampiro de Düsseldorf*; e Josef Von Sternberg dirigiu Marlene Dietrich no famoso *O anjo azul*.

O nazismo e o autoritarismo da UFA contribuíram para um imaginário geral ambíguo sobre esses filmes. Foram produções tirânicas, assombradas e atormentadas. "Parece impossível que, entre esses filmes e nós, interpõe-se o nazismo [...], mas é preciso recordar que o êxodo de cineastas, atores e técnicos alemães espalhou influências expressionistas em diferentes pontos do planeta, notoriamente nos Estados Unidos" (MASCARELLO, 2009, p. 86). A atriz Marlene Dietrich foi um desses casos; os diretores Fritz Lang, Paul Leni e Friedrich Murnau foram outros.



Pesquise mais

- Outro movimento relevante do cinema europeu foi o Impressionismo francês. O artigo de Heloá Pizzi Mauro e Lucas Scalón traz um breve panorama. MAURO, H. P.; SCALON, L. O Impressionismo francês no cinema. In: RUA – **Revista Universitária do Audiovisual**. São Carlos: Departamento de Artes e Comunicação – UFSCar, 15 abr. 2012. Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/o-impressionismo-frances-no-cinema/>>. Acesso em: 20 nov. 2016.

As *Nouvelle Vagues* francesa e japonesa e os Cinemas Novos brasileiro e alemão: experimentalismo, rupturas e liberdade de linguagem

Com o pós-guerra vieram ondas de ruptura. No entanto, os Novos Cinemas dos anos 1960 não apresentaram paradigmas rigorosamente definidos (BOMFIM, 2014). Trouxeram inovações na linguagem e nos discursos, sem apontar um caminho único. Desenvolveram a linguagem audiovisual em diversas direções, cada movimento seguindo um curso. De geral, foram marcantes as críticas ao escapismo do cinema de estúdio. Os professores Laurent Jullier e Michel Marie (2009) falam em desconfiar dos realizadores europeus com o cinema hegemônico; *com o star system* e sua “fábrica de sonhos”; com o *studio system*; e mesmo com as narrativas de necessidade de um final concreto. “Era preciso inventar uma nova maneira de fazer imagens, ou antes, tornar a honrar formas esquecidas e marginais” (JULLIER; MARIE, 2009, p. 152).

A *Nouvelle Vague* francesa e a *Nouvelle Vague* japonesa

Foram movimentos próximos, mas distintos. A *Nouvelle Vague* francesa nasceu na redação da revista especializada *Cahiers du cinéma*, do teórico André Bazin (FRENCH NEW WAVE, 2016). Um grupo de jovens críticos trazia a intenção de experimentação formal, e anseios por um cinema alinhado à atualidade. Escreveram e teorizaram sobre o cinema de autor. Se por um lado criticaram aspectos do *studio system*, por outro, pontuaram as assinaturas autorais dos grandes diretores. Espelharam-se na força autoral de diretores franceses, como Jean Renoir e Jean Vigo, e de diretores do cinema estadunidense, que realizavam obras autorais dentro dos estúdios, tais como Hitchcock, Chaplin, Orson Welles, Howard Hawks e John Ford (TRUFFAUT; SCOTT, 2004).

Se o espírito de liberação marcou o cinema francês, contrário aos estúdios; no caso japonês, a revolução estética ocorreu, em princípio, dentro dos estúdios. A fase independente viria depois. As mudanças deveram-se ao momento cultural do país, que discutia um Japão ainda em reconstrução e sujeito à ocidentalização. Os jovens cineastas buscaram distância, tanto do cinema clássico, de Yasujiro Ozu, Kenji Misoguchi e Mikio Naruse; como do cinema do pós-guerra, de Akira Kurosawa

e Keisuke Kinoshita. Segundo Masahiro Shinoda (apud BOMFIM, 2014), protagonista do movimento: “a geração de humanistas de Kurosawa demonstrava conclusões para os problemas contemporâneos; a Nouvelle Vague não tinha essas certezas”. A juventude das telas japonesas assumiu papel crítico. Olhares irônicos sobre a sociedade refletiram uma estética de distanciamento, revelando a presença da câmera e trazendo desenquadramentos. As personagens ressignificaram a representação da mulher; e os discursos apontaram discussões políticas, redefinindo o pensamento de esquerda no país (BOMFIM, 2014).

O filme de estreia da *Nouvelle Vague* francesa foi *Nas garras do vício*, de Claude Chabrol, em 1958. Alain Resnais lançou *Hiroshima, meu amor*; François Truffaut estreou *Os incompreendidos*; e em seguida veio *Acosado*, de Jean-Luc Godard. A estética “levou às telas expectativas e frustrações de uma geração de jovens amadurecidos na Guerra Fria, numa Europa sem inocência, massificada e hiperpovoada de imagens do cinema, da publicidade e da televisão” (MASCARELLO, 2009, p. 222). Os filmes trouxeram *mise-en-scène* diferenciada, olhando para a câmera, falando com o espectador; trouxeram cortes aparentes, montagem fragmentada; e romperam a continuidade clássica de pretensões ilusionistas. Esses *faux raccords* (ou falsas continuidades) escancararam o fazer fílmico, explorando espaço, diálogos e personagens. O grupo chamado *Rive Droite* era formado por Claude Chabrol, Jean-Luc Godard, Éric Rohmer e François Truffaut. Outro grupo, o *Rive Gauche*, era formado por diretores mais velhos, porém, alinhados com as ideias de juventude dos primeiros. Foram eles: Alain Resnais e a diretora Agnès Varda, entre outros. Os nomes dos grupos faziam referência às margens direita e esquerda do rio Sena.

O filme fundador da estética japonesa foi *Conto cruel da juventude*, dirigido por Nagisa Oshima, em 1960. A ele se seguiram *O tumulto do sol* e *Noite e neblina no Japão*, também de Oshima. De Shohei Imamura destacaram-se *Desejo assassino*, *A mulher inseto* e *Profundo desejo dos deuses*. *A flor seca* e *Duplo suicídio em Amijima* foram dirigidos por Masahiro Shinoda. E Yoshishige Yoshida realizou *As termas de Akitsu*, *A mulher do lago*, *Eros + massacre*, além de *Purgatório Eroica*.

O Cinema Novo brasileiro e o Novo Cinema alemão

O Cinema Novo foi uma escola independente, apartada do cinema industrial em declínio no país, que trouxe acentuada liberdade estilística e de linguagem. A câmera na mão, os *faux raccords* e a câmera explícita em cena se tornaram constantes. Seus realizadores saíram das faculdades, dos cineclubes e das críticas de cinema dos jornais (MASCARELLO, 2009). O grupo propôs um cinema de vanguarda, crítico à estrutura social semicolonial e de subdesenvolvimento agrário. Curiosamente, como explicita o teórico Jean-Claude Bernardet (2009, p. 79), “a burguesia rural era criticada pelo Cinema Novo que, para isso, apoiava-se em outro seguimento, a burguesia industrial”. Os filmes enfrentaram resistência do regime ditatorial, e o movimento experimentou o desprezo do público em função de sua aberta crítica às chanchadas.

Tardio em relação às suas escolas aproximadas, o Novo Cinema alemão teve início no meio dos anos 1960, continuando até a década de 1980. Foi influenciado pela *Nouvelle Vague* francesa, pelo Cinema Novo brasileiro e pelos protestos sociais e sindicalistas de 1968 (NEW GERMAN CINEMA, 2016). Através do *Oberhausen Manifesto*, foi uma escola formalmente instituída, que postulou a morte do “velho cinema” e o surgimento de um “novo cinema”. Tinha interesse em estabelecer uma nova indústria cinematográfica, baseada no conceito autoral e desvinculada da lógica comercial dos estúdios. Trouxe uma estética suja e agressiva, aliada à crítica social e política, refletindo a complexa situação alemã desde a II Guerra Mundial (MASCARELLO, 2009). Contou com linhas de financiamento que partiam dos canais de televisão, resultando uma narrativa de linguagem híbrida e bastante renovadora (NEW GERMAN CINEMA, 2016).

Considera-se *Rio, 40 graus*, de Nelson Pereira dos Santos, como o marco fundador do Cinema Novo, em 1955. Segundo Glauber Rocha (2003), foi a visibilidade na Bienal de 1961 que trouxe corpo à escola estética. Nelson Pereira ainda dirigiu *Rio, zona norte*, *Boca de ouro* e *Vidas secas*. Glauber Rocha realizou *Barravento*, *Deus e o Diabo na terra do sol*, *Terra em transe*, premiado pela crítica no festival de Cannes, e *O dragão da maldade contra o santo guerreiro*, vencedor de melhor direção em Cannes. Cacá Diegues dirigiu um segmento de *Cinco vezes favela*. De Ruy Guerra se destacaram *Os cafajestes* e *Os fuzis*; Paulo César Saraceni dirigiu *Porto das Caixas* e *O desafio*; Roberto Santos fez *O grande momento* e *As cariocas*; e Roberto Farias realizou *Assalto ao trem pagador*. Por fim, o ator e cineasta Anselmo Duarte adaptou *O pagador de promessas*, vencedor da palma de ouro de melhor filme no festival de Cannes de 1962.

Os primeiros filmes da estética alemã foram *Saudades de ontem*, de Alexander Kluge; e *O jovem Törless*, de Volker Schlöndorff. Também de Schlöndorff destacou-se o premiado *O tambor*. Seus principais realizadores foram a cineasta Margarethe Von Trotta, de *A honra perdida de Katharina Blum*, *O segundo despertar de Christa Klages* e *Os anos de chumbo*; Wim Wenders, cineasta que trabalharia nos Estados Unidos, de *O medo do goleiro diante do pênalti*, *Alice nas cidades*, *O amigo americano*, *Hammet*, *O estado das coisas* e *Paris, Texas*; Rainer Werner Fassbinder, de *As lágrimas amargas de Petra von Kant*, *O casamento de Maria Braum*, *Berlin Alexanderplatz* e *Lili Marlene*; e o premiado diretor Werner Herzog, de *Fata Morgana*, *Os anões também começaram pequenos*, *Aguirre: a cólera dos deuses* (Figura 2.6), *O enigma de Kaspar Hauser*, *Nosferatu: o vampiro da noite*, *Fitzcarraldo* e *Onde sonham as formigas verdes*.

Figura 2.6 | O ator Klaus Kinski em *Aguirre: a cólera dos deuses*



Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Klaus_Kinski_en_Aguirre.jpg?uselang=pt-br>. Acesso em: 21 nov. 2016.



Assimile

- Os Novos Cinemas dos anos 1960 e 1970 tinham por característica comum alguma rejeição aos modelos de produção em estúdios, preferindo a realização de produtos autorais e independentes. Além disso, trouxeram inovações e liberdades técnicas, narrativas e estéticas fundamentais para a moderna linguagem audiovisual.
- Não apenas as quatro escolas apresentadas tiveram papel relevante na revolução da linguagem audiovisual; vale citar o precursor Neorrealismo italiano, além de os movimentos dos Novos Cinemas na Iugoslávia, na Índia e na Polônia.



Reflita

- Os Novos Cinemas acompanharam movimentos de revolução e liberação, especialmente na Europa, dos anos 1960, mas quais são seus reais desdobramentos para a linguagem do audiovisual? A experiência autoral, fora dos sistemas de estúdios, pode ser tomada válida, especialmente considerando que, depois essas maneiras de produção, irão se reconciliar?
- Qual é o papel real do Cinema Novo brasileiro? Em que medida as liberdades estéticas e de linguagem fizeram diferença num cinema que foi fracasso de público em seu país? As premiações internacionais, o reconhecimento e a visibilidade dos filmes da época significam algo para você?

A Nova Hollywood: a mudança para um cinema de narrativas densas e críticas

No início dos anos 1970, “uma convulsão cultural transformou a indústria do cinema, [...] libertando uma nova geração de cineastas do gelo do conformismo dos anos 1950” (BISKIND, 2013). O cinema moderno chegara. Na época, a indústria enfrentava grave crise devido a leis antitruste (SKLAR, 1978). A televisão tinha adquirido papel relevante para a sociedade estadunidense; as bilheterias despencaram; e avançou o “cinema de arte” europeu, pois o público intelectualizado parecia “acreditar que o cinema como arte só poderia cruzar o Atlântico” (SKLAR, 1978, p. 340). Nesse cenário, uma nova geração de diretores, formados numa espécie de “dupla cultura” (JULLIER; MARIE, 2009, p. 192) apareceu. Tinham a influência dos Novos Cinemas e da narrativa clássica de Hollywood. Traziam reflexões sobre a Guerra Fria e as revoluções de sua época. Eram nomes como Martin Scorsese, Mike Nichols, Peter Bogdanovich, Steven Spielberg, Francis Ford Coppola, Stanley Kubrick, George Lucas e William Friedkin. Assim, em 1967, vieram *Bonnie e Clyde: uma rajada de balas*, de Arthur Penn e *A primeira noite de um homem*, de Mike Nichols; logo sucedidos por *Easy Rider: sem destino*, de Dennis Hopper. Nascia a Nova Hollywood, também chamada *American Art Film*, caracterizada pelo estilo e pelo traço autoral de prevalência do diretor; marcando diálogo com o modernismo europeu. Foi um cinema “ousado em sua representação da violência e da sexualidade, obtendo sucesso num significativo contingente de crítica e público” (MASCARELLO, 2009, p. 343). As narrativas ganharam marcas estilísticas notáveis, experimentação estética, e tons mais críticos. *Laranja mecânica*, de Stanley Kubrick; *Taxi driver: motorista de táxi* e *Touro indomável*, de Martin Scorsese; e *Apocalypse now*, de Francis Ford Coppola são exemplos dessa consciência crítica. *Cabaret* e *All that jazz: o show deve continuar*, ambos de Bob Fosse, exemplificam a experimentação estética e estilística.

Num segundo momento da Nova Hollywood, com os chamados *blockbusters high-concept*, vieram os megassucessos. Os filmes dos jovens cineastas demonstraram fôlego comercial, tanto nas salas de exibição, como no mercado de *home vídeo*, e até na janela da televisão. O *high-concept* trouxe a ideia de marketing forte e de conexão horizontal das diversas mídias. *Tubarão*, de Steven Spielberg, lançado em 1975, inaugurou o novo momento desses arrasa quarteirões (*blockbusters*). *Star Wars: uma nova esperança*, de George Lucas, consolidou a tendência. Duas gerações criaram a Nova Hollywood: a de diretores nascidos em meados dos anos 1930, que puderam desenvolver seu cinema autoral, como Warren Beatty, Woody Allen, Robert Altman, Stanley Kubrick, Sidney Lumet etc.; e a geração de diretores egressos das escolas de cinema, incluindo Martin Scorsese, Steven Spielberg, Brian de Palma e Terrence Malick (BISKIND, 2013). Os desdobramentos do período seguiram até meados dos anos 1990, quando as estéticas e narrativas da televisão assumiram seu espaço definitivamente, os caminhos do cinema e da TV se cruzaram e se hibridizaram, e quando a indústria estadunidense iniciou seu processo de reorganização nos conglomerados da Hollywood contemporânea.



Pesquise mais

- Sobre a Nova Hollywood, o artigo da pesquisadora Dáphine Ponte Gomes traz elementos de análise dividindo o movimento em três: Nova Hollywood, *blockbusters* e *high concept*. Vale a leitura para um mergulho no cinema estadunidense contemporâneo partindo de seu momento transformador.

GOMES, D. P. A influência dos movimentos Nova Hollywood, *blockbusters* e *high-concept* na composição do filme *Clube da luta*. In: **Revista Anagrama**: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação. São Paulo: ECA-USP, v. 6, n. 2, dez-fev, 2012-2013. Disponível em: <<http://200.144.189.42/ojs/index.php/anagrama/article/view/8277/7723>>. Acesso em: 21 nov. 2016.

Moderna dramaturgia de televisão: as comédias nonsense nos EUA, Inglaterra e Brasil; o fenômeno das séries e seriados

Os anos de revolução da linguagem audiovisual apresentaram desdobramentos também na televisão, que vinha de uma produção já consolidada e mais robusta. As liberdades técnicas e narrativas do cinema abriram caminho para a revolução discursiva na TV. E, com a perspectiva de penetração maior e espaço de experimentação mais amplo, alavancou-se uma televisão ágil, célere, mais crítica e com discurso refinado; ampliando perspectivas para o audiovisual e ultrapassando os limites da simples transmissão no aparelho televisor.

Monty Phyton, Saturday night live e Planeta dos homens

Na Inglaterra, surgiu o primeiro grande programa com profundidade narrativa e discursiva; um *show* de comédia *nonsense* (sem sentido), que causou impacto irreversível na televisão. Em 1969 foi ao ar o *Monty Phyton Flying Circus*, capitaneado por seis comediantes: Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle, Terry Jones e Michael Palin. O seriado, estruturado em esquetes, apresentou conteúdo ácido, anárquico e marcado pela velocidade das piadas. Aboliu a estrutura clássica da comédia e trouxe um cinismo crítico e provocativo. Desenvolveu a narrativa audiovisual em algo mais amplo, seguindo para turnês de shows, como *Ao vivo no Hollywood Bowl*; filmes de longa-metragem, como *A vida de Brian*, *Em busca do cálice sagrado* e *O sentido da vida*; mercado de *home video*, com esquetes editadas; livros e musicais; num prenúncio do impacto e do poder narrativo da televisão em relação a conteúdos crossmídia e transmídia.

Nos Estados Unidos, o modelo de esquetes de crítica política, social e cultural não tardou a surgir. Indo ao ar em 1975, pela National Broadcasting Company (NBC), o programa criado e desenvolvido por Lorny Michaels e Dick Ebersol reuniu vasto elenco e enorme repertório de performances ágeis e ácidas. Apresentou quebra

da quarta parede e da ilusão dramática, além de interação com plateia ao vivo e a utilização da câmera como personagem (SATURDAY..., 2016). Por seus esquetes passaram comediantes como Dan Aykroyd, John Belushi, Chevy Chase, Jane Curtin, Laraine Newman, Mike Myers, Tina Fey e Amy Poehler. O programa, ainda vai ao ar nos Estados Unidos e está, atualmente, em sua 42ª temporada.

Em 1976 foi ao ar, na TV Globo, o programa de comédia Planeta dos homens, de Max Nunes e Haroldo Barbosa. O seriado exibiu humor refinado, baseado em esquetes de sátira de costumes, crítica social e paródias. No roteiro, contou com nomes como Luís Fernando Veríssimo, Jô Soares e Afonso Brandão; e as esquetes eram conduzidas por comediantes renomados. Mesmo sob franca censura e enfrentando cortes frequentes de piadas políticas e de crítica social, realizou quadros inovadores; marcados pelo distanciamento da ação, por constantes olhares e indagações diretas ao telespectador e humor anárquico. Se o programa foi ao ar por uma emissora que recebeu, do governo ditatorial, “amplas condições para a expansão dos serviços de transmissão” (MATTOS, 2002, p. 107); mesmo assim, esteve sujeito às agências controladoras. Segundo Mattos (2002), a censura mutilou e limitou a televisão brasileira, incluindo *Planeta dos homens*. Enfrentando essas questões, o seriado representou mudanças narrativas e discursivas concretas e viu desdobramentos noutros tantos programas de comédia ou drama.

Twin peaks e Arquivo-X

Se por um breve período a crítica mais ácida se limitou, em grande parte, aos conteúdos de comédia, as narrativas de ficção dramáticas foram continuamente absorvendo essas renovações. A experimentação com hibridismo narrativo aparecia com mais e mais frequência e as linguagens revolucionárias foram sendo incorporadas aos conteúdos das emissoras de televisão. Nos Estados Unidos, a influência do *high-concept*, nascido no bojo da Nova Hollywood, trouxe a percepção de uma ideia clara, sucinta, com potencial crítico e com força para extravasar as fronteiras de mídia (TOBIN, 2000). Isso alterou a maneira de se contar histórias. A linguagem moderna do audiovisual passou a exigir um esforço de complexidade e densidade.

Então, estreou *Twin peaks*, de Davis Lynch e Mark Frost. A série trouxe à TV um claro *high-concept*, com densidade crítica e hibridismo narrativo, mesclando influências do cinema contemporâneo, da moderna linguagem audiovisual, apresentando uma mistura de gêneros dramáticos e de formatos televisivos. Apesar de ter sido cancelada logo após a segunda temporada, a narrativa com temática mais aprofundada despertou o potencial da ficção televisiva nos Estados Unidos; e ainda apontou no sentido de desdobramento narrativo para além do veículo, derivando em um longa-metragem, em livros, em produtos de home video e de áudio trazendo seu universo expandido de história (TWIN PEAKS, 2016).

Ao fenômeno *Twin peaks* se seguiu a bem-sucedida série dramática *Arquivo-X*,

de Chris Carter, que apostou na hibridização dos formatos e numa narrativa complexa. Desenvolveu profundos arcos de história, de temporada e de personagem; explorando, ainda, aspectos de linguagem e concepções estéticas. A clara marca do *high-concept* em *Arquivo-X* consolidou o momento de complexidade da televisão e de convergência com o cinema em uma lógica crossmidiática. A série, inicialmente, “foi considerada fenômeno cult, porém se transformou em uma ‘pedra de toque’ da cultura pop estadunidense” (THE X-FILES, 2016).

O que se viu desde então, foi um movimento de reorganização do negócio do audiovisual, com estúdios e emissoras de TV explorando conceitos multitelas e multiplataformas. As ideias de *high-concept* se firmaram, ocorrendo a explosão de produções de séries e seriados. As fronteiras dos veículos de mídia se tornaram permeáveis e, modernamente, as narrativas audiovisuais vêm transpassando, mais e mais frequentemente, as diversas mídias.



Exemplificando

- Perceba que o fenômeno das séries e seriados, em muitos sentidos, é derivado do desenvolvimento de linguagem, desenvolvimento narrativo, além da lógica de convergência entre os veículos do audiovisual para um padrão multitelas e multiplataformas, com ampliação do universo da história. Por exemplo, na animação *Pokémon*, a liberdade de linguagem e câmeras dos jogos se reflete no seriado televisivo e chega à narrativa de interatividade.

Sem medo de errar

O caminho para a resolução da situação-problema passa pela compreensão da relevância das escolas estéticas do audiovisual em relação ao avanço da linguagem. Começando por elencá-las, vale tentar organizar os principais movimentos numa ordem cronológica, numa ordem de influências e confluências, ou ainda separando em regiões do mundo. É interessante fazer das três maneiras, pois cada organização implicará uma série de questionamentos sobre os movimentos do audiovisual.

Na ordem cronológica, você irá se perguntar sobre as épocas, o que levará você ao contexto histórico. A importância dos movimentos pode ser medida pelo contexto histórico? Os períodos históricos influenciam as escolas de que maneira?

Organizando numa relação de influências e confluências, você tem para si um panorama de desenvolvimento mais claro. Partindo daí, é possível selecionar movimentos de cada fluxo de pensamentos sobre o audiovisual. E assim, quais selecionar? Aqueles movimentos que tiveram grandes desdobramentos? Os que foram influenciados por várias correntes?

A terceira maneira, organizando por regiões, dá a dimensão global do audiovisual. Ora, nos Estados Unidos, você encontra escolas estéticas, na Europa também, no Brasil, no Japão...

Além disso, vale buscar outros tantos movimentos. Você pode se interessar pelo Neorealismo italiano, pelo Dogma 95 etc. A questão é, portanto, organizar e se questionar sobre suas validades. Respondendo a essas perguntas para si mesmo, a indicação de movimentos relevantes se esclarecerá, e você se descobrirá capaz de elencar as qualidades e marcos dessas estéticas.

Avançando na prática

Pesquisando para um documentário

Descrição da situação-problema

Um famoso diretor brasileiro está completando 65 anos de carreira e sua produtora ganhou uma linha de crédito e incentivo para realizar um documentário sobre a trajetória dessa personalidade. Tendo começado como técnico em um estúdio paulista, o cineasta apresentou várias fases como diretor. Teve seu nome ligado a algumas escolas estéticas, como o Cinema Novo, o Cinema Marginal, as pornochanchadas e o cinema de retomada. Como produtor, você foi destacado para fazer o trabalho de pesquisa prévia, a fim de indicar um recorte na carreira do diretor ou a possibilidade da realização de um filme panorama. Quais seriam suas escolhas de apontamento? Quais momentos você recortaria e por quê? Você discutiria relações entre momentos da carreira do diretor? Sugeriria que fossem trabalhadas as rupturas de formas de realização? Ou focaria numa fase única? Importam os momentos de formação ou sua realização madura?

Resolução da situação-problema

É importante ponderar sobre como se desenvolve a produção de um diretor alinhado a uma ou mais estéticas. Tenha em mente que, mesmo que um movimento ou escola possa ter acabado, comumente os diretores continuam a produzir. E daí, naturalmente, seu registro muda.

Procure definir, sob seu ponto de vista, se certos movimentos têm prevalência sobre outros. Isso pode ajudar você a escolher entre realizar recortes de momentos da produção do cineasta ou um tom de panorama sobre a obra. Em seguida, reflita sobre influências e confluências. É importante citá-las? Ou é mais importante mostrar relações da obra do cineasta com seus contemporâneos de escola estética?

Passando por essas decisões, você terá os pontos para justificar suas escolhas de investigação para o documentário.

Faça valer a pena

1. Alguns filmes já prenunciavam a morbidez do cinema alemão. O que ressalta a importância do cinema escandinavo às produções do Segundo Império e da República de Weimar. Muitos profissionais foram importados; e a fotografia, com competente uso da paisagem realista como elemento dramático e poético foi uma lição para a constituição do cinema alemão, expressivo, psicológico e emocional (MASCARELLO, 2009).

Muitas figuras importantes do cinema alemão foram trabalhar em Hollywood e contribuíram para o cinema norte-americano, difundindo elementos de sua técnica e de seu estilo por diferentes estúdios e gêneros (MASCARELLO, 2009).

Os filmes *noirs* tiveram influência da literatura policial e do *pulp*, com marca de ambiguidade moral dos personagens, o anti-herói, a mulher manipuladora e assassina e a violência, o que criou uma atmosfera de pesadelo. Além disso, o estilo germânico proporcionou uma iconografia apropriada para a visão *dark* dos dramas criminais e *thrillers* dos anos 1940 (MATTOS, 2001).

Os textos trabalham conceitos do audiovisual que articulam o Expressionismo alemão e outros movimentos e períodos históricos concernentes às questões de estilo, temática e linguagem. Com base nos excertos, é possível aferir que:

- a) O audiovisual desenvolveu e desenvolve sua linguagem através de escolas e estéticas distintas e que não se relacionam.
- b) O audiovisual desenvolveu e desenvolve sua linguagem num fluxo de correntes de produção que influenciam e sofrem influências umas das outras.
- c) O audiovisual é uma linguagem estanque, que aplica fórmulas e regras numa sintaxe imutável desde sua invenção.
- d) O audiovisual é uma estética em constante evolução, mas que aplica fórmulas e regras de uma linguagem rígida.
- e) O audiovisual moderno é derivado exclusivamente do Expressionismo alemão, pois foi sua marca técnica e estética que perdurou no sistema de estúdios de Hollywood em detrimento de outras maneiras de produção.

2. As vanguardas culturais do cinema, nos anos 1960 e 1970, formaram um conjunto heterogêneo, mas com marcas comuns verificáveis, tal como a recusa de um modelo de produção francamente industrial e um padrão narrativo e estético declaradamente autoral. Suas construções discursivas comumente traziam aspectos conscientizadores da própria realização técnica dos filmes e escancaravam a percepção da representação da realidade, contemplando uma ação crítica e emancipadora do espectador frente à obra. Surgiram de um novo modo de ver e viver o cinema como prática artística, que somente poderia ocorrer num imediatismo criativo proporcionado pelo ambiente da filmagem. Aspecto reforçado pelo célebre lema: “uma câmera na mão e uma ideia na cabeça”.

O Brasil cumpriu papel fundamental nesse período de revolução estética e de linguagem do audiovisual. Produziu um cinema simultaneamente intelectual e marcado pela cultura popular. Os filmes buscaram responder às questões fundamentais do Brasil, no período, além de lançar seu olhar também ao mundo. Considerando esses aspectos, assinale a alternativa que corretamente nomeia essa escola estético-narrativa brasileira.

- a) *Nouvelle Vague brasileira*.
- b) Cinema marginal.
- c) Cinema da retomada.
- d) Cinema Novo brasileiro.
- e) Novíssimo cinema brasileiro.

3. O filme brasileiro não tem consumo carimbado. Diante de um filme brasileiro não há decisão tomada sobre a qualidade e cabe a uma elite reconhecer se, em sua perspectiva particular, tal ou tal filme é ou não de interesse para a sociedade brasileira. *O pagador de promessas* só virou grande depois da Palma de Ouro em Cannes. Todo o Cinema Novo só virou importante depois de receber não sei quantos prêmios em festivais internacionais de prestígio cultural. Ainda assim, o público não rejeitava ou aceitava o cinema brasileiro na medida em que ele se igualaria às melhores produções estrangeiras, mas na medida que representavam sua realidade social e cultural; não necessariamente por oferecer um ponto de vista crítico sobre essa realidade, mas por oferecer uma determinada imagem dessa sociedade (BERNARDET, 2009).

No texto, o crítico e ensaísta Jean-Claude Bernardet pondera sobre a relação do público espectador com o cinema brasileiro. Reflete sobre o sucesso comercial das chanchadas das décadas de 1930, 1940 e 1950 frente aos insucessos relativos dos longas-metragens autorais dos anos 1960. Esses dois tipos distintos de produção, respectivamente, eram características de:

- a) Do estúdio carioca Atlântida; e da produção popular da Embrafilme.
- b) Dos estúdios estadunidenses, tais como Columbia e Paramount; e dos estúdios brasileiros, tais como Cinédia, Atlântida e Vera Cruz.
- c) Dos estúdios brasileiros, tais como Cinédia, Atlântida e Vera Cruz; e do movimento conhecido como Cinema Novo.
- d) Da produção popular da Embrafilme; e do movimento conhecido como Cinema Novo.
- e) Da produção popular da Embrafilme; e dos estúdios estadunidenses, tais como Columbia e Paramount.

Referências

ALICE'S adventures in wonderland (1903). Direção: I. L. Gregory. [S.l.]: Lewis Carroll Society of North America. 2010. 14'10". son. color. video digital. Disponível em: <<https://youtu.be/aJxPDs8Q--Y>>. Acesso em: 12 nov. 2016.

ALLIED ARTISTS PICTURES CORPORATION, Liza Minnelli Cabaret, 1972, **Wikimedia Commons**, licenciado sob domínio público. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3ALiza_Minnelli_Cabaret_1972.JPG>. Acesso em: 18 out. 2016.

ATLÂNTIDA cinematográfica. In: **Wikipédia, a enciclopédia livre**, 2016. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Atl%C3%A2ntida_Cinematogr%C3%A1fica&oldid=45302810>. Acesso em: 15 nov. 2016.

BARNARD, T., Marlon Brando as col. Kurtz, 2011, **Wikimedia Commons**, licenciado sob CC BY-AS 2.0. Disponível em: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3AMarlon_Brando_as_Col._Kurtz_\(5390357854\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3AMarlon_Brando_as_Col._Kurtz_(5390357854).jpg)>. Acesso em: 18 out. 2016.

BARRO, M. **José Carlos Burle**: drama na chanchada. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2007. 368 p.

BERNARDET, J. C. **Cinema brasileiro**: propostas para uma história. São Paulo: Companhia de Bolso, 2009. 333 p.

BISKIND, P. **Como a geração sexo, drogas e rock'n'roll salvou Hollywood**: easy riders, raging bulls. Tradução de Ana Maria Bahiana. (Kindle-mobi). Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

BOMFIM, L. *A nouvelle vague japonesa*: uma introdução. In: **Jornal Tabaré**. Porto Alegre: [s.n.], 13 fev. 2014. Disponível em: <<https://jornaltabare.wordpress.com/2014/02/13/a-nouvelle-vague-japonesa-uma-introducao/>>. Acesso em: 20 nov. 2016.

BROWN, B. **Cinematografia, teoria e prática**: produção de imagens para cineastas e diretores. Tradução de Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier/Campus Media Technology/Focal Press, 2012. 365 p.

CASTRO, D. Primeiro filme sonoro completa 85 anos. In: **EBC Cultura**. Brasília: EBC, 2012. Disponível em: <<http://www.ebc.com.br/cultura/2012/10/cantor-de-jazz-completa-85-anos>>. Acesso em: 14 nov. 2016.

CATRON, S. Crater Lake Lodge, 2007, **Wikimedia Commons**, licenciado sob CC BY-SA 3.0. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3A0707_Crater_Lake_Lodge.JPG>. Acesso em: 18 out. 2016.

CCBB – Centro Cultural Banco do Brasil. **Cinédia, 75 anos**. São Paulo: CCBB, 2006. 74 p.

CINEMA do Brasil. In: **Wikipédia, a enciclopédia livre**, 2016. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Cinema_do_Brasil&oldid=47169477>. Acesso em: 14 nov. 2016.

COOK, D. A.; SKLAR, R. History of the motion picture: history of the medium from the 19th century to the present. In: **Encyclopaedia Britannica**. (On-line). London: Encyclopaedia Britannica, 2016. Disponível em: <<https://global.britannica.com/art/history-of-the-motion-picture>>. Acesso em: 13 nov. 2016.

CORDEIRO, A. et al. Documentário moderno. In: **Cinemateca**. [S.l.]: Cinefilia – Cinemateca blog, 30 maio 2013. Disponível em: <<http://umacinemateca.blogspot.com.br/2013/05/documentario-moderno.html>>. Acesso em: 21 nov. 2016.

DEUS e o diabo na terra do sol. Direção: Glauber Rocha. [S.l.: s.n.], 2012. 1:58'51". son. cor. vídeo digital. Disponível em: <<https://youtu.be/mS81fFWbJCY>>. Acesso em: 21 nov. 2016.

DUNN, A. Zoetrope, 2006, **Wikimedia Commons**, licenciado sob CC BY-AS 2.0. Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zoetrope.jpg>>. Acesso em: 12 nov. 2016.

EADWEARD Muybridge. In: **Wikipedia: the free encyclopedia**, 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Eadweard_Muybridge&oldid=74819835>. Acesso em: 12 nov. 2016.

EDISON, Thomas. In: **Wikipedia, the free encyclopedia**, 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Thomas_Edison&oldid=749382730>. Acesso em: 12 nov. 2016.

EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. Tradução de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002. 235 p.

EISNER, L. H. **A tela demoníaca**: as influências de Max Reinhardt e do expressionismo. Tradução de Lúcia Nagib. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002. 283 p.

EMISSIONS Unidas. In: **Wikipédia, a enciclopédia livre**, 2016. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Emissoras_Unidas&oldid=47072497>. Acesso em: 15 nov. 2016.

ENGLISH, D. **Publicity photo of Marlene Dietrich for the film Shanghai Express**, 1932, Wikimedia Commons, licenciado sob domínio público. Disponível em: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3AMarlene_Dietrich_in_Shanghai_Express_\(1932\)_by_Don_English.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3AMarlene_Dietrich_in_Shanghai_Express_(1932)_by_Don_English.png)>. Acesso em: 18 out. 2016.

ÉTIENNE; JULES Marey. In: **Wikipedia, the free encyclopedia**, 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=%C3%89tienne-Jules_Marey&oldid=741179439>. Acesso em: 12 nov. 2016.

FILM noir. In: **Wikipédia, a enciclopédia livre**, 1 set. 2016. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Film_noir&oldid=46602850>. Acesso em: 20 nov. 2016.

FRENCH New Wave. In: **Wikipedia, the free encyclopedia**, 17 nov. 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/French_New_Wave>. Acesso em: 20 nov. 2016.

FRIESE-GREENE, **William**. In: **Wikipedia, the free encyclopedia**, 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=William_Friese-Greene&oldid=736816216>. Acesso em: 12 nov. 2016.

FURTADO, F. Caixa D. W. Griffith: o nascimento de uma nação, intolerância, o lírio partido, órfãs da tempestade, América, guerra dos sexos. In: **Contracampo Revista de Cinema**. [S.l.], (on-line), [s.d.]. n. 70. Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/70/griffith.htm>>. Acesso em: 13 nov. 2016.

GERBASE, C. Primeiro filme: o livro. In: **Primeiro filme**. (On-line). Porto Alegre: Editora Artes e Ofícios, [s.d.]. Disponível em: <<http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/introducao/>>. Acesso em: 20 out. 2016.

GODARD, J. L. **Introdução a uma verdadeira história do cinema**. Tradução de Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1989. 311 p.

GOLDWYN DISTRIBUTING COMPANY, HERITAGE ART GALLERY, Lobby card from the film 'The cabinet of Dr. Caligari' as doctor examine his somnambulist, Cesare, 1920, **Wikimedia Commons**, licenciado sob domínio público. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cabinet_of_Dr_Caligari_1920_Lobby_Card.jpg?uselang=pt-br>. Acesso em: 20 nov. 2016.

GOMES, D. P. A influência dos movimentos Nova Hollywood, blockbusters e high-concept na composição do filme Clube da luta. In: **Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação**. São Paulo: ECA-USP, v. 6, n. 2, dez-fev, 2012-2013. Disponível em: <<http://200.144.189.42/ojs/index.php/anagrama/article/view/8277/7723>>. Acesso em: 21 nov. 2016.

GRUPO Globo. In: **Wikipédia, a encyclopedia livre**, 2016. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Grupo_Globo&oldid=47214215>. Acesso em: 15 nov. 2016.

HILL, A., 2006, **Wikimedia commons**, licenciado sob domínio público. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3ABlue-green_eyes_2.jpg>. Acesso em: 18 out. 2016.

HISTORY DEPARTMENT AT THE UNIVERSITY OF SAN DIEGO. Reproduction of 1926 photograph of a Western Electric engineer E. B. Craft demonstrating Vitaphone sound film system, 1926, **Wikimedia Commons**. Licenciado sob domínio público. Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:VitaphoneDemo.jpg>>. Acesso em: 13 nov. 2016.

INSTITUT LUMIÈRE. Institut Lumière: cinematographe camera, 2014, **Wikimedia Commons**, licenciado sob CC BY-AS 4.0. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Institut_Lumi%C3%A8re_-_CINEMATOGRAPHE_Camera.jpg>. Acesso em: 12 nov. 2016.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Editora Aleph / LêLivros, 2006. 478 p.

JULLIER, L.; MARIE, M. **Lendo as imagens do cinema**. Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009. 285 p.

KAHLE, A. Citizen Kane: filming low angle, 1941, **Wikimedia Commons**, licenciado sob domínio público. Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3ACitizen-Kane-Filming-Low-Angle.jpg>>. Acesso em: 18 out 2016.

KRACAUER, S. **De Caligari a Hitler**: historia psicologica del cine alemán. Traducción de Héctor Grossi. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1985. 350 p.

LAINF. Two methods of recording sound onto film: variable density and variable width, 2006, **Wikimedia Commons**. Licenciado sob CC BY 2.5. Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Optical-film-soundtrack.svg>>. Acesso em: 13 nov. 2016.

LE VOYAGE dans la Lune (1902). Direção: George Méliès. Los Angeles: Lobster Films. 2011. 15'36". son. color. vídeo digital. Disponível em: <<https://youtu.be/qz9IS73Uwkw>>. Acesso em: 12 nov. 2016.

LEE Van Cleef photo, 1966, **Wikimedia Commons**. Licenciado sob domínio público. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3ALeeVanCleeef_photo.jpg>. Acesso em: 18 out. 2016.

LUMET, S. **Fazendo filmes**. Tradução de Luiz Orlando Lemos. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1998. 208 p.

MAMER, B. **Film production technique**: creating the accomplished image. Belmont: Wadsworth Cengage Learning, 2009. 460 p.

MAMET, D. **Sobre direção de cinema**. Tradução de Paulo Reis. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002. 138 p.

MARTINELLI, S. et al. **Vera Cruz**: imagens e história do cinema brasileiro. São Paulo: ABooks, 2002. 199 p.

MASCARELLO, F. (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2009. 432 p.

MATTOS, A. C. G. **O outro lado da noite**: filme noir. Rio de Janeiro: Artemídia / Rocco, 2001. 255 p.

MATTOS, S. **História da televisão brasileira**: uma visão econômica, social e política. Petrópolis: Vozes, 2002. 248 p.

MAURO, H. P.; SCALON, L. O Impressionismo francês no cinema. In: **RUA – Revista Universitária do Audiovisual**. São Carlos: Departamento de Artes e Comunicação – UFSCar, 15 abr. 2012. Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/o-impressionismo-frances-no-cinema/>>. Acesso em: 20 nov. 2016.

MAX Skladanowsky. In: **Wikipedia, the free encyclopedia**, 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Max_Skladnowsky&oldid=747730581>. Acesso em: 12 nov. 2016.

MCKEE, R. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Tradução de Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra Editora, 2006. 432 p.

MEEKER, E. J. Century Magazine: interior of the kinetographic theater, 1894, **Wikimedia Commons**, Licenciado sob domínio público. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Century_Mag_Interior_of_the_Kinetographic_Theater.png>. Acesso em: 12 nov. 2016.

MONTY Python. In: **Wikipedia, the free encyclopedia**. 6 nov. 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Monty_Python&oldid=748122459>. Acesso em: 25 nov. 2016.

MORAES, M. F. O Expressionismo e o Kammerspielfilm em a última gargalhada, de Murnau. In: **RUA – Revista Universitária do Audiovisual**. São Carlos: Departamento de Artes e Comunicação – UFSCar, 15 out. 2010. Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/o-expressionismo-e-o-kammerspielfilm-em-a-ultima-gargalhada-de-murnau/>>. Acesso em: 20 nov. 2016.

NACACHE, J. **O cinema clássico de Hollywood**. Tradução de Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2005. 144 p.

NEW GERMAN cinema. In: **Wikipedia, the free encyclopedia**. 25 nov. 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=New_German_Cinema&oldid=751413214>. Acesso em: 25 nov. 2016.

O QUE é plano-sequência? Direção: Lully de Verdade. Curitiba: Lully de Verdade - cinema e cultura. 2016. 4'53". son. color. vídeo digital. Disponível em: <<https://youtu.be/QznAVuhwY0I>>. Acesso em: 20 out. 2016.

POTEMKIN Korazatua, [s.d.], **Wikimedia Commons**, licenciado sob CC BY-AS 3.0. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3APotemkin_korazatua.png>. Acesso em: 18 out. 2016.

POYEJ; SHIZHAO. Kinetoscope, 2016, **Wikimedia Commons**, licenciado sob domínio público. Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kinetoscope.jpg>>. Acesso em: 12 nov. 2016.

PRINCE, Louis Le. In: **Wikipedia, the free encyclopedia**, 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Special:CiteThisPage&page=Louis_Le_Prince&id=748982034>. Acesso em: 12 nov. 2016.

ROCHA, G. **Revisão crítica do cinema brasileiro**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003. 238 p.

ROUNDHAY garden scene. In: **Wikipedia, the free encyclopedia**, 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Special:CiteThisPage&page=Roundhay_Garden_Scene&id=745435917>. Acesso em: 12 nov. 2016.

ROVERI, S. **Tatiana Belinky: ...e quem quiser que compre outra**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2007. 240 p.

RUNNER1616, Iconoscope video camera tube in National Czech Technical Museum, Prague, 2013, **Wikimedia Commons**, licenciado sob CC BY-SA 3.0. Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Iconoscope.JPG?uselang=pt-br>>. Acesso em: 14 nov. 2016.

SATURDAY night live. In: **Wikipedia, the free encyclopedia**. 26 nov. 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Saturday_Night_Live&oldid=751550992>. Acesso em: 26 nov. 2016.

SCORSESE, M.; WILSON, M. H. **Uma viagem pessoal pelo cinema americano**. Tradução de José Geraldo Couto. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. 224 p.

SERIAL storytelling on TV: **weekly formats in serial TV 2**. Direção: Julian van Dieken. Produção: Bernardette Klausberger. Potsdam: Fachhochschule Potsdam - University of Applied Sciences. 2013. 10'09". son. color. vídeo digital. Disponível em: <https://youtu.be/_OVD10Bi8fg?list=PLC91qyoSyKZVLTi2EIW1ib3V4K-25cWfn>. Acesso em: 9 set. 2016.

SKLAR, R. **História social do cinema americano**. Tradução de Octávio Mendes Cajado. São Paulo: Cultrix, 1978. 380 p.

THE LUMIÈRE brothers' first films. Direção: irmãos Lumière. [S.l.: s.n.]. 2006. 6'34". son. color. vídeo digital. Disponível em: <<https://youtu.be/4nj0vEO4Q6s>>. Acesso em: 12 nov. 2016.

THE X-FILES. In: **Wikipedia, the free encyclopedia**. 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_X-Files&oldid=751469476>. Acesso em: 26 nov. 2016.

TIRARD, L. **Grandes diretores de cinema**. Tradução de Marcelo Jacques de Moraes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006. 256 p.

TOBIN, R. **How to write high structure, high concept movies: a step-by-step guide to writing high concept, structurally foolproof screenplays**. (Kindle-mobi). Bloomington: Xlibris Publishing, 2000.

TRAILER screenshot, 1961, **Wikimedia Commons**, licenciado sob domínio público. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3AAudrey_Hepburn_amb_Vilallonga.jpg>. Acesso em: 18 out. 2016.

TRUFFAUT, F.; SCOTT, H. **Hitchcock/Truffaut**: entrevistas, edição definitiva. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. 368 p.

TUDO sobre TV. A história da televisão: da sua invenção ao início das transmissões em cores. In: **História da TV**. [S.l.]: Magia Comunicações, 2010. Disponível em: <<http://www.tudosobretv.com.br/histortv/histormundi.htm>>. Acesso em: 14 nov. 2016.

TV PAULISTA. In: **Wikipédia, a enciclopédia livre**, 2016. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=TV_Paulista&oldid=46652845>. Acesso em: 15 nov. 2016.

TWIN peaks. In: **Wikipedia, the free encyclopedia**. 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Twin_Peaks&oldid=748031300>. Acesso em: 26 nov. 2016.

VINTE MINUTOS, Klaus Kinski em Aguirre, 1973, **Wikimedia Commons**, licenciado sob CC BY-AS 2.1 ES. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Klaus_Kinski_en_Aguirre.jpg?uselang=pt-br>. Acesso em: 21 nov. 2016.

WARNER BROS. ENTERTAINMENT, Failure to communicate: Cool Hand Luke, 1967, **Wikimedia Commons**, licenciado sob domínio público. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3AFailure_to_Communicate_-_Cool_Hand_Luke.jpg>. Acesso em: 18 out. 2016.

WATTS, H. **Direção de câmera**: um manual de técnicas de vídeo e cinema. Tradução de Eli Stern. São Paulo: Summus Editorial, 1999. 107 p.

X-JAVIER. Fête de l'animation (Lille 2010): praxionoscope, **Wikimedia Commons**, licenciado sob CC BY-AS 3.0. Disponível em: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:F%C3%A0te_de_l%27Animation_\(Lille_2010\)_-_Praxinoscope.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:F%C3%A0te_de_l%27Animation_(Lille_2010)_-_Praxinoscope.jpg)>. Acesso em: 12 nov. 2016.

Princípios de produção audiovisual – filmagem e gravação

Convite ao estudo

O caminho de introdução teórica ao audiovisual se cumpriu com elementos do produto em si e com os panoramas histórico, conceitual e das escolas do audiovisual. Partindo dessa base, portanto, cumpre seguir a introdução ao audiovisual com um panorama dos aspectos técnicos envolvidos na área. Cinema, televisão, jogos eletrônicos, conteúdos para web, propagandas; todos aliam aspectos conceituais e técnicos que devem ser abordados, a fim de desenvolver a base de estudos.

Nesta unidade, então, tratamos de princípios de produção audiovisual, trazendo noções elementares da produção de conteúdos em si, da captação de imagens e sons. Aqui, você encontra as bases da captação de imagens; passando por um panorama de equipamentos de câmera, elétrica, maquinaria e som, chegando até as percepções das equipes de trabalho básicas no cinema e na televisão.

Na busca de aplicabilidade da carga teórica, a unidade traz, também, uma situação de imersão na realidade técnica do audiovisual. Para tal, coloque-se na função de um assistente de produção de uma produtora paulista de uma minissérie de baixo orçamento voltada para distribuição on-line, via *streaming* em parceria com um pequeno canal da internet. Os valores previstos no projeto foram inteiramente captados com custos de produção modestos. Numa reunião com toda a equipe de produção, o diretor contratado apresentou suas ideias para a realização da série. Ele quer uma narrativa ágil, com muitos *takes* de "câmera na mão" e movimentos. Ele afirma que, mesmo em planos aparentemente estáticos, sua ideia é trabalhar suavemente algum movimento. Quer, além disso, trabalhar os atores com liberdade no cenário.

Que tipo de proposta de viabilização do projeto você apresentaria, dadas as condições estéticas solicitadas? Quais seriam seus apontamentos sobre a formação das diversas equipes? E sobre a viabilização das condições técnicas para captação? Quais equipamentos você recomendaria, considerando o baixo orçamento? Quais seriam as questões importantes envolvendo possíveis locações, cenários e objetos de cena? Quais outras adequações você indicaria?

Ao trabalho!

Seção 3.1

Câmeras e objetivas

Diálogo aberto

Existem diferenças, hoje em dia, entre equipamentos de cinema e televisão? Quais são as particularidades básicas entre as câmeras? As lentes não são todas iguais? O que são câmeras HD-DSLRs? Os aspectos técnicos do audiovisual são fundamentais para a produção das obras e se desenvolveram e mudaram com o passar do tempo, especialmente, no último par de décadas. O desafio, então, é compreender a base da atuação técnica em audiovisual e relacioná-la à construção da imagem como linguagem, a fim de estruturar os produtos projetados. Nesta seção, aluno, você encontra algumas respostas às perguntas colocadas e uma base para os subsequentes estudos mais profundos de arte e técnica. Com um panorama dos tipos de câmeras, seu funcionamento básico e algumas diferenças principais; aliado ao olhar técnico sobre as objetivas; além de noções básicas de sensores e operação; você terá segurança para seguir nos estudos audiovisuais com perspectiva profissional sobre essas questões.

Auxiliando o percurso da seção, a situação de reflexão sobre o conteúdo traz um desafio comum à área e ao trabalho de assistente de produção: os aspectos técnicos e de equipamentos de uma produção audiovisual. Suponha, então, que a produtora para qual você trabalha iniciou a produção de uma minissérie de baixo orçamento para distribuição *on-line via streaming* em parceria com um pequeno canal da internet. Os valores previstos no projeto foram inteiramente captados com empresas locais. O diretor contratado apresentou suas ideias indicando uma narrativa ágil, com muitos *takes* de “câmera na mão” e movimentos. O diretor de fotografia, por sua vez, solicitou trabalhar com uma câmera digital leve e com alta definição.

Como assistente de produção, quais equipamentos de câmera você indicaria como adequados ao projeto e ao orçamento? Quais equipamentos você sugeriria ao diretor de fotografia? Os sensores das câmeras são relevantes para suas escolhas? Quais lentes você indicaria? E suas propostas para a formação da equipe de fotografia e câmera?

Preparado?

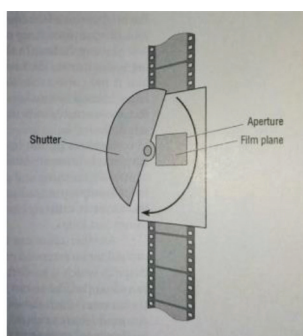
Não pode faltar

A câmera: o funcionamento básico de uma câmera; os tipos de câmeras de cinema e vídeo

Os desafios da técnica audiovisual se colocam em função da evolução tecnológica, mas um aspecto permanece: tratam-se de *frames* ou fotogramas passados em sequência e que trazem ilusão de movimento. Significando que o funcionamento básico das câmeras, analógicas ou digitais, continua o mesmo, rodando nos padrões de 24fps (*frames por segundo*), 25fps ou 30fps. O mecanismo é simples: o conjunto de lentes da objetiva guia os raios de luz por uma abertura controlada até o corpo da câmera; as câmeras contam com um obturador ou *shutter*, controlando a exposição, de acordo com a velocidade de filmagem; e ainda há um anteparo sensível, para registro da imagem.

Em câmeras analógicas para cinema, o obturador é um disco semicircular giratório (Figura 3.1); e os anteparos são filmes negativos que registram a imagem por sais de prata (MAMER, 2009). Nas câmeras de vídeo analógico o *shutter* é a velocidade de varredura dos sensores de imagem – únicos ou dedicados às cores vermelho, verde e azul (RGB) –; e os anteparos são os próprios sensores, que registram a imagem e a transformam em sinais elétricos armazenados em fitas magnéticas (WHEELER, 2009). Nas câmeras de cinema e vídeo digitais, o *shutter* e os sensores são os mesmos, mas a imagem é traduzida em códigos e armazenada em fitas, cartões de memória ou discos externos, ou seja, seja, o princípio permanece.

Figura 3.1 | Obturador ou *shutter* de uma câmera de cinema analógica

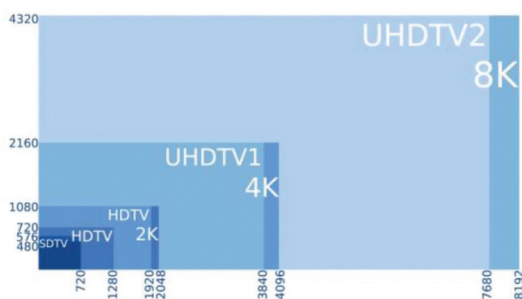


Fonte: Mamer (2009, p. 93).

Considerando a formação da imagem, podemos dividir as câmeras de cinema e televisão entre analógicas e digitais. Se a superioridade do digital se aplica às câmeras de vídeo para TV, o mesmo não ocorre necessariamente com as câmeras de cinema. Isso porque o analógico para cinema implica o registro em película com alta qualidade. Além disso, a comparação se prova equivocada, uma vez que, sobre película, falamos em sensibilidade e granulação, enquanto o padrão digital é mensurado pela definição. Assim, a comparação entre o negativo de 35mm e o sensor de tamanho 35mm (*full frame*) indica relações diferentes se tomarmos um único frame ou o escaneamento digital do filme em projeção 24fps.

Num frame único, o filme de 35mm apresenta 87 Megapixels, enquanto o sensor *full frame* para vídeo traz 18 Megapixels (ROCKWELL, 2008). No escaneamento para projeção, o negativo traz uma definição equivalente de 4K, os mesmos 4K dos principais sensores *full frame*, notando que algumas câmeras já têm sensores de 6K e 8K (ROBERTS, 2015; GALT, 2009). De certo, as câmeras de vídeo analógicas não têm a mesma qualidade de definição das câmeras digitais. Segundo o fotógrafo Blain Brown (2012), os formatos analógicos de vídeo apresentam definição SDTV (*standard definition television*, ou definição padrão de TV); já os formatos digitais variam entre a definição SDTV e as definições HDTV (*high definition television*, ou alta definição de TV) e UHDTV (*ultra high definition television*, ou ultra-alta definição de TV) (Figura 3.2). A questão entre as câmeras, portanto, se coloca muito mais por seus tipos, usos e resoluções do que na dualidade analógico e digital. As câmeras devem responder adequadamente às necessidades da produção.

Figura 3.2 | Comparação de definições dos padrões de imagem



Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:8K,_4K,_2K,_UHD,_HD,_SD.png?uselang=pt-br>. Acesso em: 21 dez. 2016.

Câmeras de cinema analógicas podem ser divididas entre amadoras e profissionais. As câmeras que rodam bitolas de 8mm e 16mm são de uso amador; e aquelas que rodam negativos de 35mm ou 70mm são câmeras profissionais, casos da Arriflex 535 ou da Panavision 65, por exemplo. De cada bitola, então, resultam diversos aspectos de tela para projeção, com predominância atual dos formatos alongados, em *widescreen*. Câmeras de cinema digitais, por sua vez, são sempre de uso profissional, caso das Arriflex Alexa e Arriflex Amira; ou ainda das Red One e Red Scarlet; ou da Sony F55, por exemplo.

As câmeras de vídeo, conhecidas como *camcorders*, são bem mais variadas. Desde o uso analógico ocorre a distinção entre equipamentos amadores, semiprofissionais e profissionais: a) as chamadas *handycams* ou câmeras de mão são equipamentos compactos e com as funções automáticas para facilitar o uso amador; b) as câmeras compactas de lentes não intercambiáveis, que permitem funções manuais são para uso semiprofissional; e c) as câmeras profissionais de broadcast (transmissão) são frequentemente maiores e mais pesadas e permitem mudanças de lentes. É o controle sobre o equipamento que prevalece na consideração entre câmeras amadoras ou profissionais. Isso fica mais evidente quando notamos que mesmo câmeras profissionais de TV apresentaram, em algum momento, definição SDTV. Na época de formatos analógicos, tínhamos as possibilidades de gravação em fitas VHS, Beta Max e Hi-8; em seguida, os formatos digitais de fita trouxeram o DVCam, o MiniDV e o Beta Digital (BROWN, 2012). Nas últimas duas décadas, os formatos se multiplicaram e o armazenamento do material gravado abandonou a fita. Hoje, utilizam-se cartões de memória; memória rígida acoplada ou memória flash externa. Ainda, com o movimento da abertura e democratização da produção, o uso de câmeras de fotografia digital para realização de vídeos se tornou recorrente. Também se verifica uma mudança nos equipamentos de broadcast, que vem apresentando sensores maiores, próximos aos *full frame* das câmeras de cinema digitais. E, apesar de o padrão da televisão ainda ser o HDTV, já se discutem as definições UHD TV, 4K, UHD TV2 e 8K. A tendência de um mercado amalgamado é percebida em câmeras como a Sony F-65, a Canon C-300 ou a Sony PMW-F3, que se voltam para os dois mercados simultaneamente (BASSET, 2012).



Assimile

- As câmeras de cinema e vídeo compartilham de um mesmo mecanismo básico: uma abertura para entrada de luz; um obturador ou *shutter* eletrônico para controle do registro da imagem (controlando a entrada de luz no caso do cinema analógico ou controlando a varredura no caso de todos os equipamentos eletrônicos); e um anteparo para a captura, que pode ser um filme negativo ou um sensor fotossensível.

- As câmeras de uso profissional não são, necessariamente, aquelas de melhor qualidade de resolução, mesmo que muitas vezes sejam, mas, são as que permitem ao operador total controle sobre suas funções. Afinal, o uso profissional requer do fotógrafo esse tipo de controle e um pensamento bem definido sobre os elementos da imagem e a técnica envolvida. Há de se desmistificar a ideia amadora de que o equipamento define a qualidade final, pelo contrário, é o profissional que, controlando as variáveis de maneiras específicas, imprime seu pensamento e marca no produto audiovisual final.



Pesquise mais

- Para uma abordagem mais completa das questões das câmeras digitais, o artigo do cineasta e colorista digital Richard Lackey traça um panorama da evolução dessas câmeras.

LACKEY, R. A evolução das câmeras no cinema digital. In: **Cinematográfico Portal**. Tradução de Gustavo Fonseca. [S.l.]: Cinematografico.com.br, 8 fev. 2016. Disponível em: <<http://cinematografico.com.br/2016/02/a-evolucao-das-cameras-no-cinema-digital/>>. Acesso em: 21 dez. 2016.

As objetivas: os tipos de objetivas e seu funcionamento

Lentes e objetivas compõem, juntamente com as partes da câmera relacionadas à captura e exposição, o conjunto óptico do audiovisual, seja para cinema ou televisão (BROWN, 2012). Vale apontar que se “as lentes são o veículo que transfere a luz para o filme” (MAMER, 2009, p. 124), há distinção entre lentes e objetivas. A objetiva é um agrupamento de lentes funcionando em conjunto único. Em antigas experiências, aparatos de *câmara obscura* traziam uma única lente que direcionava os raios de luz para a parede de fundo formando a imagem. Nas câmeras modernas, as objetivas funcionam de modo similar, direcionando a luz, no entanto, as objetivas são um conjunto complexo de lentes, fixas e móveis, que ampliam o controle do operador sobre a imagem. Os segmentos móveis das objetivas controlam distância focal e foco.

Distância focal

A distância focal é tanto um indicador para diferenciar objetivas, como uma medida que indica a distância entre o centro do conjunto de lentes e o anteparo sensível. É a base óptica do conjunto de lentes, pois define o que cada objetiva “vê”, ou seja, seja, define um enquadramento específico. Uma objetiva com 50mm de distância focal é considerada “normal” para filmes de 35mm ou sensores *full frame*, com relações de proporção da imagem próximas à normalidade da visão humana. Objetivas com distâncias focais menores do que 50mm são chamadas grande angulares e resultam

um quadro mais aberto e amplo. De outro modo, objetivas com distância focal maior do que 50mm são chamadas teleobjetivas, mostrando quadros mais fechados e aproximados. Vale notar que a relação se altera com filmes ou sensores de tamanhos diferentes. Filmes de 8mm ou 16mm e sensores pequenos têm seus padrões de objetivas normais com distância focal menor do que 50mm. Similarmente, o filme de 70mm ou sensores maiores do que *full frame* têm seu padrão de objetiva normal com distância focal maior do que os 50mm.

É possível dividir, ainda, as objetivas entre as de distância focal fixa, chamadas objetivas *prime*; ou de distância focal variável, chamadas objetivas zoom. O anel de zoom controla a variação de distância focal através de lentes móveis dentro das objetivas. Objetivas zoom têm a propriedade de aproximar ou distanciar a imagem. No entanto, por apresentarem mais partes móveis do que as objetivas *prime*, tendem a formar imagens não tão definidas e nítidas. No cinema, o padrão de filmagem tende ao uso de objetivas *prime*. Na televisão e no vídeo, por diversas décadas, o uso das objetivas zoom foi mais frequente. Hoje, especialmente em contextos de produção ficcional, verifica-se amplo uso das objetivas fixas também para televisão.

O foco

Todas as objetivas apresentam um anel de foco que controla uma parte móvel de lentes. Quando a objetiva focaliza um objeto, consideramos que apresenta o objeto exatamente como o percebemos na vida real (BROWN, 2012). Ocorre que o olho humano trabalha o foco como resultado da relação entre os olhos e o cérebro. As mudanças de foco da imagem, no olho humano, são múltiplas e sutis e não percebemos, na maioria das situações, as áreas desfocadas.

Nossa percepção da imagem da câmera é diferente. Vemos com clareza a diferença de foco. Na prática, o que vemos como foco é, de fato, um foco aparente, um foco percebido. O foco crítico, foco de fato, ocorre no plano do assunto-tema, mas em objetos um pouco à frente e um pouco atrás do tema ocorre um foco sensível. O foco crítico ocorre na medida exata da distância entre o assunto-tema e o anteparo da câmera. O foco aparente ocorre com os outros objetos dentro de um espaço chamado de profundidade de campo, que sofre influência de elementos variados. Objetivas grande angulares, com distância focal curta, apresentam maior profundidade de campo; significando espaços de foco aparente mais amplos. Teleobjetivas, com distância focal longa, apresentam menos profundidade de campo; significando menores áreas de foco (BROWN, 2012).

Diafragma e f-stops

Há ainda o anel de diafragma ou íris, que controla e define a abertura angular de entrada da luz na objetiva. Ele regula a exposição através de um pequeno diafragma presente nas objetivas e apresenta uma medição de entrada de luz indicada em números "*f*". Quanto menor o número indicado, maior é a abertura angular da objetiva

e mais luz entra na câmera; quanto maior o número indicado, menor é a abertura angular e menos luz entra na câmera (Figura 3.3). A maior parte das objetivas apresenta números de *f-stops* (pontos *f*) entre *f/1* e *f/22*, no entanto, existem objetivas mais luminosas, com *f-stops* mais baixos; além de objetivas com possibilidade de diafragma mais fechado que o *f/22* (MAMER, 2009). A sequência de *f-stops* seguiria, em teoria, até o infinito. Entretanto, as lentes permitem o fechamento do diafragma até um limite. Um parâmetro bastante completo de aberturas, consideradas de meio em meio *stop*, segue a seguinte ordenação: *f/1*; *f/1.4*; *f/2*; *f/2.8*; *f/4*; *f/5.6*; *f/8*; *f/11*; *f/16*; *f/22*; *f/32*; *f/45* e *f/64*.

Figura 3.3 | Lentes com algumas aberturas de *f-stops*



Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3ALenses_with_different_apetures.jpg>. Acesso em: 23 dez. 2016.



Exemplificando

- Note que o diafragma ou íris funciona em aproximação à íris humana ou de outros animais. Você já notou como nossas pupilas se dilatam em período noturno ou em ambientes com pouca luz? Já notou como isso ocorre ainda mais claramente com cães e gatos? Percebeu como a íris se fecha, deixando a pupila mínima em dias ensolarados? Esse movimento da íris controla a entrada de luz, a fim de aguçar a percepção do ambiente em situação limite de iluminação. O mesmo ocorre com o anel de diafragma das objetivas. A entrada de luz nas câmeras profissionais está sob o controle dos fotógrafos e operadores de câmera.

Todos os três elementos; a distância focal, o foco e a abertura de diafragma funcionam em conjunto e se influenciam mutuamente. Um *f-stop* mais baixo, com abertura maior, implica menor profundidade de campo e menor área de foco. Assim, com o *f-stop* mais alto e a abertura de diafragma menor, permitindo pouca entrada de luz, significa maior profundidade de campo e área de foco ampliada. A combinação entre abertura de diafragma e distância focal deve ser considerada na captação das imagens. Ficando evidente a necessidade de controle manual das ferramentas da objetiva, a fim de um trabalho profissional de filmagem ou gravação.

As HD-DSLRs: as câmeras de gravação modernas; os sensores e a qualidade da imagem; os processos e formatos de captação

Nos últimos anos, o uso de câmeras digitais de fotografia se popularizou para a realização de vídeos; e as chamadas câmeras HD-DSLRs começaram a ser utilizadas em grande escala. A sigla HD-DSLR (*high definition digital single-lens reflex camera*) ou simplesmente HDSLR, significa câmera *reflex* digital de alta definição com objetiva única, o que indica que o equipamento é uma câmera *reflex*, com imagem real apresentada ao operador, exatamente como “vista” pela objetiva; vantagem em comparação às câmeras de *parallax*, que apresentam uma imagem deslocada a ser considerada no quadro (DIGITAL..., 2016).

Bom, o padrão *reflex* sempre foi hegemônico, então, a que se deve o interesse do audiovisual nessas câmeras? Deve-se à indicação de alta definição em um único sensor digital, aspecto que vem se tornando padrão inclusive para câmeras de broadcast de televisão que comumente traziam três sensores distintos para cada cor. Além disso, vale a informação de objetivas intercambiáveis para uso com vídeo, pois permite liberdade de escolhas por características da imagem. Além disso, as HDSLRs são equipamentos relativamente baratos e com total controle de suas funções, permitindo a realização de produtos mais bem-acabados, com custos mais baixos. Ainda assim, para o mercado audiovisual essas câmeras são consideradas semiprofissionais devido às suas limitações de áudio e por não terem autonomia de gravação por períodos longos.

A grande vantagem no uso de uma HDSLR diz respeito ao sensor fotossensível. Essas câmeras comumente trazem sensores de dimensões maiores do que as câmeras de televisão de broadcast. Muitas delas têm sensores *full frame*, muito grandes se comparados aos sensores de 1/3 ou 2/3 de polegada que usualmente equipam as câmeras de TV. Isso implica maior possibilidade de controle de foco, com menor profundidade de campo; além de melhor qualidade nas linhas de resolução e maior quantidade de pixels. Mesmo quando equipadas com sensores de tamanhos intermediários entre os *full frame* e os de 1/3 de polegada, as HDSLRs ainda trazem melhor qualidade. Como resposta de mercado, hoje, percebemos uma mudança nas novas câmeras para broadcast, trazendo sensores maiores e se aproximando do *full frame* 35mm.

ISO

Durante muitos anos, as câmeras de televisão e vídeo profissionais não permitiam a configuração da sensibilidade dos sensores. Isso vem mudando em razão de as câmeras fotográficas digitais permitirem esse recurso. Os sensores das HDSLRs podem ser configurados segundo sua sensibilidade à luz. Esse ponto traz autonomia ao diretor de fotografia, uma vez que oferece mais um elemento de controle de exposição que deve ser considerado em conjunto com a abertura de diafragma das objetivas e com a velocidade do *shutter*.

Assim, o sensor configurado com ISO baixo precisa de mais luz para captar uma boa imagem. Do mesmo modo, a configuração em ISO mais alto implica boa imagem com menos luz. No entanto, cabem dois alertas: a utilização de ISO com alta sensibilidade significa imagens com mais ruídos e menor resolução; além de menor quantidade de dados realmente captados. Dessa maneira, o ISO baixo frequentemente resulta imagens melhores quando corretamente expostas (BROWN, 2012).

O padrão ISO de sensibilidade é o mesmo já utilizado em filmes negativos e traz relação direta com os *f-stops* do diafragma da objetiva. Segundo Blain Brown (2012, p. 187), “como 1/3 de um *stop* é a diferença mínima da exposição detectável a olho nu, a sensibilidade é classificada em incrementos menores que isso”. Nesse sentido, a relação se mantém no padrão ISO.

Figura 3.4 | Relação entre ISO e *f-stops*

	ISO																							
1/3 stop	6	8	10	12	16	20	25	32	40	50	64	80	100	125	160	200	250	320	400	500	640	800	1000	1250

Fonte: elaborada pelo autor.

Outro aspecto interessante para o uso das câmeras HDSLRs em gravações de vídeo é a geração de um arquivo de saída com a imagem em extensão *RAW*. Essa extensão, que traduzida do inglês significa “cru”, traz a imagem exatamente como a capturada pela câmera. O arquivo *RAW* apresenta todas as configurações e balanceamentos do momento da gravação, mas permite um trabalho de edição e finalização mais profundo na imagem. Por ser uma extensão de imagem sem compactação, diferente do que ocorre, por exemplo, com arquivos .jpeg, o arquivo *RAW* não implica perdas de informação, o que permite um uso avançado de recursos de softwares e suítes de tratamento de imagem e de vídeo, incluindo programas dedicados ao trabalho com arquivos dessa extensão. Nesse sentido, o *RAW* se tornou extensão padrão para muitas emissoras que utilizam as HDSLRs em equipes leves de produção. Mesmo se comparado a um *codec* de compactação com excelente amostragem de cor nos pixels, o *RAW* frequentemente leva vantagem (VILHENA, 2013).

Filmagem e gravação: a montagem dos equipamentos; a operação básica de câmeras

No set completo de filmagem ou gravação, a equipe de fotografia é numerosa. São três equipes sob a responsabilidade do diretor de fotografia: a equipe de câmera, os eletricitistas e os maquinistas (BROWN, 2012). A equipe de câmera é a responsável por

trabalhar com os equipamentos de filmagem e gravação de imagens propriamente ditos. São comumente três assistentes de câmera, além de os operadores de câmera para cada equipamento e os foquistas, também um para cada equipamento (RODRIGUES, 2007).

Em preparação para filmagem, as câmeras devem ser vistoriadas, limpas e montadas sobre tripés, *dollies*, gruas ou *steadycams*. Devem, ainda, ser configuradas segundo especificações do diretor de fotografia e do *gaffer*, responsável pelo mapa de iluminação das cenas. Os preparos e configurações das câmeras são de responsabilidade dos assistentes de câmera, que efetuam todas as medidas necessárias, desde o carregamento das câmeras com os *magazines* de filmes, com fitas magnéticas ou memórias externas; até verificar quais objetivas devem ser utilizadas em cada tomada, garantindo a limpeza dos obturadores e das aberturas (BROWN, 2012). Há uma sequência de procedimentos adotados para preparo do equipamento antes de cada gravação de planos. Cada assistente de câmera e ainda os operadores verificam e testam os parâmetros e configurações, além de registrar o relatório de câmera para controle da produção (MAMER, 2009).



Pesquise mais

- No artigo de Eduardo Baptista, da Zoom Magazine, você terá um panorama sobre o uso do *timecode*, um código de tempo que acompanha os dados das imagens e do som captados em sincronia com a claquete eletrônica.

BAPTISTA, E. Horas, minutos, segundos e quadros: o que o timecode pode fazer por você. In: **Zoom Magazine – Coluna Fique Ligado** (on-line). [S.l.]: FazendoVídeo.com, c2016. Disponível em: <<http://www.fazendovideo.com.br/artigos/horas-minutos-segundos-e-quadros-o-que-o-timecode-pode-fazer-por-voce.html>>. Acesso em: 23 dez. 2016.

- No artigo do professor Fernando Rozzo, você encontra apontamentos sobre a função do *logger*, responsável pelas mídias digitas e componente da equipe de câmera.

ROZZO, F. O que faz um logger? In: **Blog E-Mania** (on-line). [S.l.]: Emania.com.br, 28 out 2015. Disponível em: <<http://blog.emania.com.br/logger/>>. Acesso em: 23 dez. 2016.

Na filmagem ou gravação dos planos, comumente disponibiliza-se um monitor de vídeo para acompanhamento e checagem das cenas, é o *video assist*. Em sets maiores, é comum o destacamento de um profissional responsável por esse monitoramento e pelo balanceamento do vídeo, a fim de apresentar uma imagem acurada em relação ao que é sendo captado pela câmera. Apertando o botão de disparo do equipamento,

a claquete é indicada e batida, a fim de oferecer o sinal sonoro de sincronização entre som e imagem, quer sejam captadas em equipamentos distintos ou diretamente na *camcorder* de vídeo. Ao final de cada tomada há a necessidade do controle e correta armazenagem dos *magazines* de filmes ou dos arquivos de vídeo. Essa função é comumente executada pelo *data wrangler* (administrador de mídia) ou pelo *logger* (registrador). Além disso, é desse profissional a responsabilidade sobre o arquivamento, o backup e a formatação das mídias para novas gravações quando do trabalho digital (BROWN, 2012).



Refleta

- A relevância de procedimentos de checagem e limpeza dos equipamentos é clara, mas qual é a relevância de equipes completas de profissionais quando tratamos de produções pequenas? É necessária a utilização de três assistentes e mais operadores para lidar com as câmeras em situações de jornalismo ou documentário?
- Você vê relações entre as funções definidas pelo cinema para ficção e as funções para o set de dramaturgia de televisão? As câmeras de vídeo requerem toda a preocupação com limpeza da abertura se a utilização mais frequente é com objetivas zoom?
- A captação de imagem e som, em televisão, é realizada em um equipamento único. Será que a claquete, nessa situação, é necessária? O registro do *timecode* na imagem televisiva é necessário? Não basta apenas imputar e sincronizar os *timecodes* das diversas câmeras?

Sem medo de errar

A fim de solucionar o desafio da situação proposta, é importante considerar os apontamentos do diretor de fotografia. Busque relacionar câmeras adequadas às necessidades da produção: quais câmeras permitem equipes de câmera ágeis? Esses equipamentos são adequados para a produção com finalização para internet? Quais câmeras de vídeo digital captam a imagem em alta definição HDTV? O que é mais adequado, câmeras de vídeo digital ou câmeras HD SLRs? É interessante trabalhar com jogos complexos de lentes? Objetiva zoom?

Procure elencar as características básicas de cada equipamento, respondendo a esses questionamentos. Mantenha em mente a exigência da produção e do diretor de fotografia. Considere o orçamento do projeto para balancear com suas escolhas. Procure ponderar essas possibilidades.

Em relação à formação da equipe de fotografia e câmera, há necessidade de equipe numerosa? Procure considerar orçamento e necessidade em set de gravação com equipamentos leves e necessidade de muitos movimentos. Pense nas funções básicas da equipe de câmera.

Avançando na prática

Gravando um espetáculo com câmeras múltiplas

Descrição da situação-problema

Considere que você é o 1º assistente de câmera de uma equipe contratada para gravar um espetáculo de teatro musical que será exibido posteriormente em salas de cinema com projeção digital 2K. A produção prevê gravação com oito câmeras simultâneas para um espetáculo de três horas de duração (1 câmera geral frontal, 2 câmeras laterais, 2 câmeras próximas ao palco frontais, 1 câmera na coxia lateral, 1 câmera no fosso da orquestra, e 1 câmera em grua). Você deve indicar aos assistentes de produção as listagens de equipamentos de câmera para as diárias, além de indicar a equipe necessária para o trabalho com as câmeras.

Quais câmeras você indicaria sabendo da necessidade de autonomia de gravação? Quais seriam indicadas em função da finalização em 2K? Você consideraria câmeras com cartão de memória ou *drives* de memória externa acoplados? Quais objetivas ou jogos de objetivas são adequados para cada câmera? E a quantidade de operadores necessários?

Resolução da situação-problema

Um bom caminho de resolução é definir ponto a ponto cada uma das câmeras. De maneira geral, todas devem trabalhar com uma definição igual, mas é interessante gravar com definição mais alta ou com a mesma da finalização? Quais câmeras se adequam às duas condições?

Aqui você já terá algumas opções. Agora, deve considerar, também, o tamanho dos sensores das câmeras. Todas devem ter sensores de tamanhos iguais? Sensores de tamanhos diferentes mudam alguma coisa? O que deve ser considerado?

Definidas as câmeras, pense na necessidade de cada ponto em relação às objetivas. Objetivas zoom são interessantes? E objetivas *prime*? Em quais pontos? Note que as *prime* exigem trocas para mudança de quadro. Em alguns pontos isso pode ser possível, em outros talvez não. Reflita sobre essas condições para definir suas escolhas.

Note, ainda, que as câmeras rodarão em simultâneo. O que isso implica? Quais as necessidades de configuração nas câmeras para facilitar a edição do material bruto?

Por fim, considere as necessidades de equipe de câmera ponto a ponto. Quais profissionais serão necessários?

Faça valer a pena

1. O *f-stop* controla um pequeno diafragma da objetiva, que regula a quantidade de luz que atinge o plano do filme. Essa configuração é determinada por uma medida de luz. Todos certamente já viram imagens superexpostas ou subexpostas; então, em sentido simplista, o *f-stop* é utilizado para obter uma correta exposição (MAMER, 2009).

A maioria das objetivas tem um meio de controlar a quantidade de luz que passa pelo filme ou sensor de vídeo: é o diafragma. O *f-stop* ou número *f* é o relacionamento matemático do tamanho geral da objetiva com o tamanho da abertura permitida pelo diafragma. Um *f-stop*, portanto, é uma unidade de medida de luz. Um aumento na quantidade de luz de um *stop* significa que há o dobro de luz. Uma diminuição de um *stop* significa que há metade da luz. Os cálculos de *f-stop* iluminação se aplicam igualmente à película e a todas as formas de vídeo ou cinema digital (BROWN, 2012).

Nos excertos têm-se explanações sobre o diafragma ou íris das objetivas utilizadas em câmeras de cinema e vídeo. Considerando essas colocações sobre o controle de abertura das lentes e tomando a abertura *f/5.6* como medição média, indique a relação entre as colunas e assinale a alternativa correta:

1. *f/4*.
 2. *f/32*.
 3. *f/1.4*.
 4. *f/8*.
 5. *f/11*.
 6. *f/2.8*.
- I. mais aberto
- II. mais fechado
- a) 1-I; 2-I; 3-I; 4-II; 5-II; 6-II.
 - b) 1-II; 2-II; 3-II; 4-I; 5-I; 6-I.
 - c) 1-II; 2-I; 3-II; 4-I; 5-I; 6-II.
 - d) 1-I; 2-II; 3-I; 4-II; 5-II; 6-I.
 - e) 1-II; 2-II; 3-I; 4-II; 5-II; 6-I.

2. Como o tamanho da imagem dos três sensores de CCD de 2/3 de polegada, referentes às três cores, numa câmera HDCAM, é bastante menor do que em um negativo de 35mm, a lente da câmera, no mesmo ângulo de visão e na mesma abertura, produz uma imagem com profundidade de campo muito mais ampla (WHEELER, 2009).

O excerto relaciona profundidade de campo com o tamanho do sensor de uma câmera de vídeo digital e do fotograma de 35mm. Diversos elementos interferem com a profundidade de campo. Assinale a alternativa que corretamente aponta para outros dois aspectos fundamentais para a área de foco aparente:

- a) Controle de nível e distância focal.
- b) Balanço de branco e abertura do diafragma.
- c) Abertura do diafragma e distância focal.
- d) Sensibilidade de ISO e controle de nível.
- e) Distância focal e balanço de branco.

3. Temos a tendência de pensar apenas em termos da imagem plana projetada, mas é mais útil lembrar que a objetiva está formando uma imagem tridimensional nesse plano e não uma imagem totalmente chapada. Pense nisso assim: estamos filmando uma cena que tem alguns arbustos em primeiro plano, uma mulher em pé no meio e algumas montanhas atrás dela. Focamos a objetiva para que a atriz fique nitidamente projetada. O resultado é que o que está na frente da atriz e atrás dela está sendo projetado no anteparo da câmera na frente e atrás do plano principal de foco. Somente a atriz está realmente em "foco crítico"; o restante ou está fora de foco, ou em "foco aparente" (BROWN, 2012).

O trecho trabalha a questão da diferença entre o foco crítico e o foco aparente, o círculo de confusão de projeção da imagem no anteparo da câmera que resulta em profundidade de campo. Sobre a questão, assinale a alternativa que corretamente apresenta a relação entre a distância focal e a profundidade de campo.

- a) Quanto menor a distância focal, maior a profundidade de campo.
- b) Quanto menor a distância focal, menor a profundidade de campo.
- c) Quanto maior a distância focal, maior a profundidade de campo.
- d) A distância focal não tem relação com a profundidade de campo.
- e) A distância focal apenas interfere na profundidade de campo em teleobjetivas.

Seção 3.2

Som, elétrica e maquinaria

Diálogo aberto

Depois de tratar de câmeras e objetivas, vale olhar tanto para o suporte da captação da imagem, como para o aspecto da captura do som no audiovisual. E o que, exatamente, seriam esses suportes para captação da imagem? O que são elétrica e maquinaria? Qual é o papel da iluminação artificial e seu controle? Quais são os equipamentos que trazem suporte à câmera? Mais do que isso: qual é a dimensão do som no set de filmagem ou gravação? Vale escolher um gravador independente da câmera? Vale capturar o som, em sincronia, diretamente na *camcorder*? Que microfones posso ou devo usar? Os aspectos técnicos do audiovisual seguem para além da preocupação exclusiva com as câmeras e com as possíveis imagens captadas por elas. O som, a iluminação e a maquinaria são fundamentais para a obra coletiva do audiovisual. Esses setores técnicos e suas equipes responsáveis são peças importantes na produção. Se na primeira seção desta unidade o desafio era compreender a relevância da base técnica na arte audiovisual, aqui é abrir o espaço tomado pela sedução da câmera para outros aspectos da produção. Nesta seção, portanto, você encontra algumas respostas às perguntas colocadas e uma base para caminhos de estudos aprofundados da técnica.

Com um panorama básico sobre a captação e o desenho de som dos produtos audiovisuais, aliado a um breve olhar sobre microfonia; e questões introdutórias sobre elétrica e iluminação; e também sobre maquinaria para cinema e televisão; você terá segurança para seguir nos estudos audiovisuais dotado de uma perspectiva profissional sobre essas áreas de atuação.

Para auxiliar seu desenvolvimento na seção, uma reflexão de mercado em situação efetiva trará elementos mais consistentes em relação à técnica e equipamentos de som, de elétrica e de maquinaria. Considere, então, que a produtora para qual você trabalha iniciou a produção de uma minissérie de baixo orçamento para distribuição *on-line* via *streaming*. Os valores previstos no projeto foram inteiramente captados, mas os custos de produção não podem ser elevados. O diretor busca uma narrativa ágil, com muitos *takes* de “câmera na mão” e movimentos, o que implica equipamentos de captação de som adequados, além de conceitos claros de iluminação e maquinaria.

Se você fosse um dos assistentes de produção trabalhando no projeto e tivesse que apresentar uma proposta de viabilização para os diretores de fotografia e de som, quais seriam seus apontamentos sobre a formação das equipes de som direto, de elétrica e de maquinaria? Como você resolveria a questão dos equipamentos de gravação e microfones para som direto? E sobre as necessidades de maquinaria? Quais equipamentos de iluminação você indicaria?

Vamos lá?

Não pode faltar

Gravação de som: os principais tipos de gravadores; a gravação digital; a sincronização de som e imagem

Câmeras têm posição de destaque no aspecto técnico do audiovisual, e é frequente o adiamento de considerações sérias sobre o som nas produções (MAMER, 2009). No entanto, é importante notar que o som é componente crítico em produtos audiovisuais. Eles dependem da música, dos efeitos sonoros e, claro, das linhas de diálogo. Segundo o diretor e montador Michael Rabiger (2007), apesar da importância do som, ocorre alguma negligência com a gravação de som, mas pondera que todo som deve ser monitorado e armazenado adequadamente.

São três as dimensões do som para o audiovisual: a) a trilha sonora, que pode ser original, incidental ou mista; b) os efeitos sonoros, que incluem som ambiente, sons de cobertura, sons de ruidagem direta e sons e efeitos de *foley*, aqueles construídos em estúdio que complementam a paisagem sonora (SEU FÁBIO, 2009); e c) os diálogos, comumente registrados em som direto ou gravados em dublagem, também chamada de substituição automática de diálogo (*automatic dialog replacement – ADR*) (RABIGER, 2007). As gravações de trilha sonora e ruídos e efeitos de *foley* são comumente realizadas em pós-produção. As partes de diálogos, ruídos diretos, som ambiente e sons de cobertura são gravadas em locação, com som direto.



Assimile

- Perceba que o desenho de som é complexo e envolve uma grande quantidade de material gravado. O som direto trabalha diálogos e ruidagem; os sons de ambiente e cobertura ajudam a compor a paisagem; os sons de *foley* complementam esse panorama sonoro do produto, a fim de amplificar pontos de tensão ou relaxamento da narrativa. E é exatamente daí, da narrativa e da tensão dramática, que decorre sua importância, muitas vezes negligenciada.

- Segundo o produtor carioca Chris Rodrigues (2007), é também decorrente dessa importância a necessidade de um diretor de som e de um desenhista de som, responsável pela qualidade do áudio e seu desenho de mixagem.
- Para além da ruidagem direta e de cobertura, é importante ressaltar o trabalho de construção sonora de *foley* que, segundo o produtor musical pernambucano Seu Fábio (2009), ganhou dimensão fundamental com a distribuição dos produtos internacionalmente e com a complexidade sonora das produções da Hollywood contemporânea.

As condições de produção são determinantes para o tipo de captação do áudio. Em produções com câmeras de cinema analógicas ocorre a obrigatoriedade de captação do áudio em gravador separado da câmera, num sistema conhecido como *double system* (sistema duplo). Com a gravação ocorrendo em câmeras de vídeo, é possível captar áudio em *single system* (sistema único), com a gravação do som simultânea à da imagem e ligada a ela fisicamente (GODOY, 2014). O modelo televisivo, especialmente em produção jornalística, tem como premissa o *single system*, já o modelo cinematográfico adota o *double system*, desde o advento das câmeras sincrônicas com osciladores de cristal (MAMER, 2009).

A configuração em *single system* tem a vantagem de ser mais barata, mas acumula desvantagens. Como o áudio é capturado pela câmera, há a limitação dos controles ficarem no corpo das *camcorders*, inviabilizando o acesso do técnico e a manipulação e ajustes finos durante a cena; além de ocorrer a limitação de microfones aos canais disponíveis na câmera; e de não oferecer qualidade fina de monitoração do som. A configuração *double system* tem respaldo em produções maiores e se divide em uma estrutura de alta portabilidade, quando o técnico leva o gravador junto a seu corpo; ou ainda baixa portabilidade, quando há uma estação fixa ou uma plataforma móvel grande. A desvantagem dessa configuração se deve à obrigatoriedade de sincronização entre som e imagem. O uso da claquete, nesse método de captação, é obrigatório.

Gravadores de áudio profissionais são sincrônicos e a obrigatoriedade de uma velocidade de gravação invariável é decorrente da necessidade de sincronia entre o som e a imagem. Isso desde os gravadores analógicos de rolo, com fita magnética de 1/4 de polegada. De fato, os gravadores de rolo Nagra (Figura 3.5), da companhia suíça Kudelsky Group (NAGRA, 2016), tornaram-se sinônimo de som sincrônico e de qualidade de gravação. Esses gravadores analógicos se perpetuaram mesmo na era de gravação digital, seguindo como aparatos mais confiáveis até o início dos anos 2000. Os Nagras de fita foram utilizados como salvaguardas para as gravações digitais não tão confiáveis das fitas DAT (*digital audiotape* ou fita de áudio digital). Os gravadores DAT foram os primeiros equipamentos profissionais de áudio digital, operando um

sistema que combinava codificação digital da informação de áudio com gravação em fita magnética linear (MAMER, 2009). Hoje os gravadores digitais têm armazenagem de dados em memórias flash, em cartões ou *hard drives*. Esses equipamentos oferecem gravação excepcionalmente clara e virtualmente sem problemas. Ao menos os problemas do início da era digital de áudio foram superados e as gravações são muito seguras. Os nagrass digitais de armazenagem em memória (Figura 3.7) perpetuaram a força da marca, apesar de a grande concorrência de equipamentos de alta qualidade como os de Tascam, Fostex, Sony e Marantz. Para além da qualidade apresentada hoje, os gravadores digitais ainda oferecem arquivos com informações de áudio que permitem múltiplas cópias sem degradação do sinal, ponto valioso na finalização do som em pós-produção.

Figura 3.5 | Gravador analógico de rolo nagra IV-S



Fonte: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/51/Nagra_IV-S_%28AES_124%29.jpg>. Acesso em: 29 dez. 2016.

Figura 3.6 | Gravador digital com memória *flash* interna nagra VI



Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nagra_VI_in_CamRade_bag.jpg>. Acesso em: 29 dez. 2016.

Os microfones: seus princípios operacionais; suas direcionalidades; seus tipos de alimentação

A captação do som depende, ainda, das escolhas dos microfones para cada situação. Em set de filmagem ou gravação, são adequados os microfones direcionais ou lapelas, por exemplo. Na gravação da trilha sonora, microfones com direcionalidade mais geral podem ser úteis, se posicionados entre os músicos. Num programa de televisão, um microfone direcional de mão pode bastar para alguns usos. Como você

nota, aluno, são as características das locações e as exigências das cenas e ações que definirão as escolhas de microfonia.

Microfones são transdutores, ou seja, equipamentos que convertem sons em impulsos elétricos através da captação de energia acústica, por pressão mecânica das ondas sonoras em diafragmas sensíveis e transformação em energia elétrica. É dessa característica que decorre a principal distinção básica entre os microfones: seu princípio operacional ou tecnologia de construção. Há diversas maneiras de transformar energia acústica em elétrica, mas para uso profissional, dois princípios operacionais se destacam. Assim temos: os microfones dinâmicos; e os microfones condensadores ou capacitores (AUDIO-TECHNICA, 2013b).

Os microfones dinâmicos têm sua construção baseada num diafragma unido a uma bobina e um ímã permanente. O campo eletromagnético gerado pela variação de pressão mecânica é traduzido em impulsos e sinais elétricos de acordo com o som. No caso dos microfones condensadores ou capacitores, ocorre a utilização de um capacitor energizado por corrente elétrica contínua que capta o som através da pressão mecânica no diafragma e com a variação da capacitância e da corrente no circuito (OLIVEIRA, 2010). Essas diferenças implicam microfones mais robustos, no caso dos dinâmicos; e em microfones mais sensíveis, com melhores respostas de frequências e capazes de registrar nuances, mas com questões de distorção em sons muito altos, caso dos condensadores.

Além disso, as diferenças de princípio operacional levam também aos aspectos de alimentação; uma segunda maneira de categorizar os microfones. Enquanto microfones dinâmicos não necessitam de carga elétrica e, portanto, não exigem pilhas, baterias ou quaisquer outras fontes; os microfones condensadores requerem energização constante. Assim, os microfones condensadores podem se dividir entre aqueles com alimentação de pilhas ou baterias; os com alimentação de eletreto, um equivalente eletrostático do ímã para os microfones dinâmicos, eliminando a necessidade de uma fonte de tensão polarizadora (OLIVEIRA, 2010); e os com energização ou alimentação fantasma, também chamada *phantom power*, oriunda da ligação por cabo dos microfones com os *mixers* e gravadores.

Por fim, cumpre falar das direcionalidades dos microfones ou, como também são referidas, dos padrões polares de captação. As direcionalidades se relacionam aos padrões de captação, à maneira com que cada microfone “ouve” ou registra a energia acústica percebida. Assim, há mais uma forma de categorização de microfones: por suas propriedades direcionais. Os padrões polares de captação são, basicamente, o omnidirecional, microfone capaz de captar som de todas as direções; e o direcional, microfone projetado para captar som por uma direção específica.

Microfones omnidirecionais são muito comuns. Os microfones de lapela são desse tipo; bem como uma quantidade de microfones de mão. São aplicados para

gravações de conjuntos, orquestras e corais; e podem ser muito úteis em situações similares no set (MAMER, 2009). Já os microfones direcionais têm maior gama de opções. Existem os microfones cardioides, com padrão de captação em formato de coração direcionado para frente, mas com alguma sensibilidade para sons laterais e atrás do microfone. Há também os supercardioides e hipercardioides, microfones com direcionamento mais agudo e frontal em relação aos cardioides (AUDIO-TECHNICA, 2013a). E ainda a variação de microfones bidirecionais, que têm área de captação na frente e atrás do microfone, isolando as laterais.

Agora, para que essas informações importam? Importam para definição de usos específicos dos microfones. A produção audiovisual vem há muito preferindo a utilização dos microfones condensadores devido às suas respostas sutis de som e à sua sensibilidade. Para câmeras de vídeo, por exemplo, adotam-se microfones condensadores de eletreto acoplados; já em gravações de configuração *double system* observa-se preferência por condensadores de *phantom power*. Em shows musicais, por outro lado, há preferência de utilização dos microfones dinâmicos. O mesmo se dá em programas de auditório para televisão ou similares. A robustez dos microfones dinâmicos garante a manipulação constante e por várias pessoas. De forma similar, microfones direcionais têm uso amplo no audiovisual, enquanto microfones omnidirecionais apresentam uso mais restrito aos usos de lapelas e microfones de mão de programas de televisão.



Pesquise mais

- Um bom artigo sobre a direcionalidade e os padrões polares dos microfones está disponível no blog "Bunker 4.0.9". No texto, você terá todas as informações sobre a direcionalidade e os desenhos de padrões polares para compreender mais sobre o universo dos microfones.

BUNKER 4.0.9. Padrões polares e direcionalidade. In: **Blog Bunker 4.0.9**. [S.l.]: Bunkerblog.com.br, 3 ago. 2016. Disponível em: <<http://www.bunkerblog.com.br/padroes-de-captacao-de-microfones-entendendo-e-utilizando-direcionalidade/>>. Acesso em: 29 dez. 2016.



Refleta

- Em que sentido é realmente importante a percepção dos princípios operacionais dos microfones? Como você pode utilizar essa informação? Em que medida ou em quais situações importa saber sobre a sensibilidade de um microfone?

- O uso de microfones direcionais em produções audiovisuais é mesmo necessário? Microfones omnidirecionais não trariam maior ambientação? Isso também não significaria a possibilidade de uso combinado? Há necessidade de seguir o uso corrente de mercado ou é interessante verificar outras possibilidades?

Equipamentos de iluminação e elétrica: os diferentes tipos de refletores e equipamentos elétricos para estúdios e externas

A equipe de elétrica responde diretamente ao diretor de fotografia e, em grande medida, ao *gaffer*, responsável pelo mapa de luz, e ao eletricista-chefe, responsável pelo equipamento de iluminação (BROWN, 2012; RODRIGUES, 2007). É a equipe que trabalha com toda a parte de instalações elétricas e fornecimento de energia para o set, além de a iluminação necessária para a filmagem ou gravação das cenas. Quanto aos equipamentos de elétrica, são comuns usos de geradores, quadros de luz ligados à rede de distribuição, caixas intermediárias, caixas de distribuição e cabos compatíveis com a tensão (voltagem) e a corrente (amperagem) de cada seção do set. No ambiente controlado do estúdio, muitas das instalações já estão prontas. Comumente há um *grid* ou grade de iluminação, com vasta gama de refletores. Em externas ou locações, de outra forma, há a necessidade de dimensionar o esquema elétrico do set e montar o mapa de luz. Em relação aos detalhes de equipamentos de iluminação, em estúdio ou locações, as questões se ampliam. Há um bom número de tipos de refletores e equipamentos profissionais.

Refletores são diferentes de qualquer outra fonte de luz. São equipamentos de iluminação balanceada em relação à temperatura de cor e em função do IRC, o índice de reprodução de cores (BROWN, 2012). A exigência dos equipamentos de fotografia e audiovisual quanto ao IRC é alta. O índice de reprodução de cores em relação à luz natural deve ficar acima de 90, numa escala de 0 a 100. Quanto ao aspecto de balanceamento da temperatura de cor, os refletores podem ser divididos entre fontes geradoras de luz do dia balanceada e luz de tungstênio balanceada. Isso significa que há refletores balanceados no padrão de luz do dia, mais branco-azuladas, com temperatura de cor em 5.500K (*Kelvin*); e refletores de lâmpadas halógenas balanceadas para tungstênio, mais âmbar, com temperatura de cor em 3.200K (MAMER, 2009).

Com base na temperatura de cor, os refletores para cinema e televisão podem ser divididos em nove categorias gerais: 1) unidades fresnel HMIs; 2) unidades fresnel de tungstênio; 3) unidades abertas de tungstênio; 4) unidades fluorescentes com correção de cores; 5) unidades *softs*; 6) unidades PARs; 7) unidades xênon; 8) unidades de LED; e 9) unidades de luzes práticas.

Unidades fresnel HMIs – os HMIs (luzes de meio-arco de mercúrio, iodo e bromo) são refletores balanceados a 5.500K que produzem quatro vezes mais luminescência do que as lâmpadas halógenas de tungstênio, consumindo menos energia para a mesma potência (BROWN, 2012). Têm uma luz dura, com sombras bem definidas e com uma lente fresnel focalizadora para um feixe mais pontual (*spot*) ou mais espalhado (*flood*). No entanto, por se tratar de um arco voltaico, que é basicamente um curto-circuito, necessita de reatores eletrônicos para limitação de corrente e controle de cintilação. Esses reatores, um para cada refletor, são conhecidos como *ballasts*. São as luzes mais poderosas disponíveis atualmente, mas também são as que mais apresentam questões delicadas de operação e funcionamento. Há um amplo oferecimento de lâmpadas com wattagens distintas, desde 200W até 18KW (BROWN, 1996).

Unidades fresnel e unidades abertas de tungstênio – como os HMIs, os refletores fresnel de tungstênio contam com uma lente focalizadora, mas são balanceados a uma temperatura de cor de 3.200K. São as luzes mais amplamente utilizadas em produções audiovisuais. A unidade de maior potência atualmente é a de 20KW, mas há vasta gama de refletores, partindo de 150W (BROWN, 2012). Já as unidades abertas não contam com as lentes focalizadoras e por isso apresentam feixe de luz ainda mais duro e bruto, apesar de terem algum controle mínimo entre *spot* e *flood*. Apresentam unidades de 650W, 1KW e 2KW, apenas.

Unidades fluorescente e *softs* – as unidades fluorescentes com correção de cor são fontes mais suaves e com sombras menos nítidas do que as luzes duras dos fresnéis. Isso pela característica de luzes grandes não pontuais. Sua maior vantagem é a leveza dos refletores. No caso das fontes *softs*, ocorre a utilização de lâmpadas halógenas comuns, mas projetadas em refletores de concha que refletem a luz em padrões aleatórios e sem feixe direcionado. Os *softs* usuais variam de 1KW a 8KW. No entanto, a série *Softsun*, fabricada pela Lightning Strikes, apresenta refletores de incríveis 100KW, os mais potentes disponíveis (BROWN, 2012).

Unidades PARs – as lâmpadas de tungstênio do tipo PAR (refletor parabólico aluminizado) produzem feixes de luz estreitos e bastante focalizados. São combinadas com lentes individuais e refletores que utilizam mais de uma lâmpada parabólica cada. A lâmpada mais comum é a PAR 64, mas também há menores, como a PAR 48 e a PAR 36. Refletores do tipo Brute utilizam lâmpadas PAR. Um Maxi-Brute, por exemplo, traz 9 lâmpadas de 1KW cada. Existem, ainda, os refletores HMI PAR, que além da temperatura de cor distinta, oferecem possibilidades de lentes distintas para as unidades (BROWN, 1996).

Unidades xênon, de LED, e práticas – unidades xêmons são semelhantes aos HMIs, pois são arcos de descarga de gás com um reator. São, atualmente, as lâmpadas com a mais alta luminescência por watt e são unidades de uso relativamente recente na indústria audiovisual (BROWN, 2012). O mesmo ocorre com as unidades LED,

menores, mas amplamente eficientes em consumo de energia. São os refletores que produzem menos calor e podem ser balanceados em 5.500K ou 3.200K. Além disso, podem apresentar resultados de feixe de luz próximos ao PAR e ao fresnel. Já as luzes práticas são, em sua maioria, os chamados *sunguns*, muito utilizados em televisão. São refletores quadrados, de luz ampla e dura, muito utilizados em estúdios.



Pesquise mais

- Além de os tipos de refletores apresentados, existem outros com uso menos frequente na indústria. Uma pesquisa em sites de locação de equipamentos pode auxiliar para um panorama sobre iluminação, além de reforçar as diferenças entre cada tipo de refletor profissional. A seguir os links para as locadoras Quanta, Locall e Electrica.

ESTÚDIOS QUANTA. São Paulo. Iluminação. Disponível em: <http://www.estudiosquanta.com.br/estacao.aspx?id_area=101>. Acesso em: 2 jan. 2017.

LOCALL. São Paulo. Equipamento de iluminação. Disponível em: <<http://www.locall.com.br/produtos/?equipamento=iluminacao>>. Acesso em: 2 jan. 2017.

ELECTRICA CINEMA E VÍDEO. São Paulo. Luz. Disponível em: <<http://www.electrica.com.br/luz/>>. Acesso em: 2 jan. 2017.

Equipamentos de maquinaria: *dollies*, gruas, tripés e outros equipamentos de câmera e som para estúdios e externas

Também sob responsabilidade do diretor de fotografia está a maquinaria, que cuida de todo equipamento bruto do audiovisual. Está intimamente ligada à câmera, ao som, à iluminação e à elétrica. Afinal, trabalha com todos os equipamentos de suporte para as atividades do set. A maquinaria é fundamental para a realização de quaisquer tomadas em quaisquer produções.

Quando ligada à câmera, a maquinaria apresenta equipamentos de suporte como tripés, cabeças de nivelamento ou ainda os *handhelds*, voltados ao uso de câmera nos ombros do operador ou muito próxima do chão (BROWN, 2012). Isso claro, sem falar dos equipamentos voltados aos movimentos de travelling. A equipe de maquinistas é responsável pela operação dos equipamentos de movimento. Assim, *dollies* e gruas têm seus movimentos controlados pelos maquinistas, além de alguns pontos controlados pelos operadores de câmera e pelos assistentes e foquistas. Como gruas e *dollies* podem ser, atualmente, equipamentos altamente sofisticados, em produções maiores e com equipes completas é bastante comum ter um maquinista

específico para determinadas operações (RODRIGUES, 2007). Nesse sentido, pode-se pensar ainda em equipamentos de *camera car*, para acoplar a câmera em veículos automotivos; ou ainda em *steadycams*, para estabilização junto ao corpo do operador. Ora, obviamente que as funções das equipes se sobrepõem, assim, é o diálogo e o trabalho em equipe que definem os limites das responsabilidades da maquinaria quanto aos equipamentos. Comumente, equipamentos simples como tripés, chapéus-altos e cabeças hidráulicas ficam a cargo dos assistentes de câmera.

Em relação ao som, as plataformas móveis ou fixas podem ser de responsabilidade dos maquinistas (GODOY, 2014). Certo é que os tripés e mantas de som, voltados para isolamento acústico de ambiente, são equipamentos de maquinaria e devem ser observados nas produções. As mantas são usualmente pesadas, de fibra de vidro e requerem tripés robustos para sua sustentação. Algo muito próximo do que ocorre com a sustentação das cabeças de refletores. É importante notar que refletores de grande potência são, necessariamente, equipamentos grandes e pesados. A maquinaria, portanto, é a parte mais robusta do cinema e da televisão.

Para além desses aspectos, a maquinaria também disponibiliza uma infinidade de equipamentos gerais, tais como plataformas praticáveis para diversos usos, garras de vários tipos, sargentos, catracas e outros equipamentos de sustentação e presilhas. Em algum sentido, a maquinaria pode ser considerada o suporte da atividade audiovisual em etapa de filmagem ou gravação. Pensar equipamentos de maquinaria traz a real dimensão da atividade coletiva na realização de uma obra audiovisual.



Exemplificando

- Considere que você realizará uma tomada na rua. Perceba que há a necessidade de uma estrutura básica para toda a equipe e para os equipamentos de filmagem e gravação. Os operadores de câmera necessitam de uma base de operações para configurar o equipamento e para salvaguardar as objetivas e os cases de câmera. O mesmo ocorre com os técnicos de som direto e o microfonista. São necessárias plataformas praticáveis e similares.
- O que você faria como diretor de fotografia se numa gravação externa não houvesse tripés disponíveis para os refletores? E numa situação de estúdio com a parede móvel do cenário? Sem garras, grampos ou sargentos, como você fixaria o cenário em momento oportuno? A maquinaria é responsável por uma enorme quantidade de equipamentos.

Sem medo de errar

O primeiro passo para que o assistente de produção indique listagens completas de equipamentos de som, elétrica e maquinaria, visando à sua locação para etapa de filmagem e gravação, é considerar a estrutura hierárquica das equipes dentro da produção, além de pensar sobre as possibilidades de interação entre elas e de fluxo de trabalho. O som, claro, tem um papel privilegiado, mas elétrica e maquinaria são ligadas ao diretor de fotografia. Nesse sentido, vale observar quais são os pedidos do diretor e do diretor de fotografia no que diz respeito aos conceitos do produto. As exigências de câmera na mão e muita movimentação repercutem na configuração do som? O que pode ser mais adequado, uma configuração em *single system* ou *double system*? E com relação à mobilidade do som?

Definidos os parâmetros para que câmera e gravador de som convivam com harmonia numa configuração ágil, você pode caminhar para os aspectos de maquinaria e elétrica. Para uma equipe ágil, equipamentos pesados como *dollies* ou gruas de trilhos são necessários? E carrinhos com pneus, são opções? Quantos operadores serão requeridos? Procure considerar separadamente os maquinistas dos operadores de câmera. Os maquinistas se ocuparão exclusivamente do suporte dos equipamentos mais pesados. Lembre-se, ainda, de considerar equipamentos de maquinaria voltados ao som, como tripés e mantas de som para isolar acusticamente o ambiente.

Depois caminhe para a análise da equipe e dos equipamentos de luz. Há a necessidade de equipamentos muito pesados, com exigência elétrica alta? Note que é interessante considerar configurações para cenas internas e externas. O que pode mudar nesses casos? Uma equipe enxuta e reduzida tem lugar para o *gaffer* e para o eletricitista-chefe? Quantos eletricitistas devem ser considerados como assistentes de elétrica do diretor de fotografia? É sempre importante considerar as dimensões das equipes para produções de baixo orçamento. Cumpre considerar, ainda, os aspectos de congruência entre maquinária e elétrica. Lembre-se dos tripés de luz, dos tripés para as bandeiras de controle da iluminação etc.

Tendo pensado em todos esses aspectos, você se descobrirá apto a apontar elementos de som, elétrica e maquinaria.

Avançando na prática

Locando equipamentos de luz e maquinaria

Descrição da situação-problema

Considere que você trabalha para uma empresa de locação de equipamentos de cinema e vídeo. Os chefes de elétrica e maquinaria de uma produtora entram em contato e solicitam equipamentos para uma configuração de estúdio com pé direito alto e ampla possibilidade de tomadas em movimento. A solicitação de ambos é de uma configuração grande, com um limite de 50KW de luz entre cabeças de refletores de luz do dia e de tungstênio. Além disso, solicitam indicação de um único bom carrinho, com ampla possibilidade de movimentos.

Quais equipamentos você indicaria para locação? HMIs são interessantes para a configuração solicitada? São interessantes os fresnéis com controle de foco de feixe de luz ou alguns abertos? A opção por luzes suaves pode ajudar em alguma condição? E as luzes muito duras, como as PAR?

É interessante indicar um *dollie* com braço ou uma grua pequena? Quem sabe ambos os equipamentos. A operação dentro do estúdio permite gruas com lugares para o operador e o foquista? Algum equipamento com controle de movimento remoto pode ajudar a operação na grua? Trilhos são indicados para uma situação controlada como a de estúdio? Quais seriam suas propostas?

Resolução da situação-problema

Considere que a filmagem ou gravação em estúdio permite maior controle dos equipamentos. Há também mais facilidade de produção e “desprodução” de configurações de equipamentos de maquinaria. Talvez, começar desse ponto possa auxiliar você a escolher os equipamentos brutos básicos como sugestão de locação.

Note também que há certa liberdade na questão de iluminação. Nesse sentido, é interessante ou não a indicação de ampla possibilidade de refletores. Você indicaria luzes mais pesadas, de grande potência ou refletores médios e pequenos, com a possibilidade de iluminação pontual em áreas específicas? É possível misturar isso? O que você pensa dessa condição de quantidade de luz? Há a necessidade de um HMI? Quais são as vantagens de uma luz com essa qualidade? Procure indicar possibilidades que potencializem o uso do limite de wattagem disponível.

Depois de responder a esses questionamentos, você terá um panorama bem claro para fundamentar suas escolhas.

Faça valer a pena

1. O termo geração se refere à árvore familiar de uma imagem ou trecho sonoro analógico. Relaciona-se com a maneira como a qualidade de uma gravação de som se deteriora com sua transferência do original para vários níveis de cópias (MAMER, 2009).

O trecho se refere ao processo de gravação e regravação do som analógico que implica deterioração do sinal de áudio e substancial perda de qualidade. Acerca das questões de geração, está correto o que se afirma em:

- a) No processo de copiagem digital em fitas DAT há deterioração devido à fita magnética.
- b) A copiagem de trechos de áudio analógico apresenta deterioração apenas em nagrais.
- c) A copiagem de trechos de áudio analógico apresenta deterioração apenas em DATs.
- d) No processo de copiagem com DAT, o som é tornado analógico e sofre deterioração.
- e) No processo de copiagem de arquivos digitais a deterioração de geração não ocorre.

2. As últimas décadas viram uma profusão de equipamentos especializados para assistir à câmera em seus movimentos. Com o desenvolvimento tecnológico, os tipos básicos de movimento de câmera sofreram significativa mistura. Hoje, tempos equipamentos que combinam os movimentos básicos. Veículos sobre trilhos eliminam eventuais desníveis e permitem movimentos acurados e controlados (MAMER, 2009).

No texto, o autor fala sobre aspectos de novos equipamentos de maquinaria para suporte em movimentos de câmera. Considerando os elementos indicados pelo excerto, assinale a alternativa que corretamente nomeia o equipamento que permite a elevação da câmera e de seus operadores com braços longos para tomadas altas.

- a) *Stedycam*.
- b) *Camera cable*.
- c) Torre.
- d) *Dollie*.
- e) Grua.

3. As unidades de iluminação geralmente podem ser divididas entre as que geram luz do dia balanceada ou luz de tungstênio balanceada. Essas luzes são classificadas de acordo com seu IRC, o índice de reprodução de cores, que indica uma medida da capacidade do refletor de reproduzir as cores em comparação com uma fonte de luz natural (BROWN, 2012).

O excerto versa sobre o balanceamento das luzes artificiais para a indústria audiovisual. São indicados dois balanceamentos básicos: luz do dia e luz de tungstênio. Assinale a alternativa que indica corretamente a temperatura de cor básica desses balanceamentos, respectivamente.

- a) 5.500K e 1.000K.
- b) 5.500K e 3.200K.
- c) 7.000K e 3.000K.
- d) 3.400K e 6.000K.
- e) 3.200K e 5.000K.

Seção 3.3

Captação e equipes de produção

Diálogo aberto

Olá, aluno!

Você já pensou sobre a relevância da divisão técnica das funções do audiovisual? Já considerou aspectos sobre a organização de equipes? Sobre a necessidade ou não de alguns técnicos e profissionais? E sobre o fluxo de trabalho? O que fazer com um material captado? Como controlar a quantidade massiva de material bruto e destiná-lo à edição e montagem? Será que isso implica formatos específicos de vídeo e áudio? Existe diferença quando se trabalha com película ou com imagem digital? Os aspectos técnicos do audiovisual seguem para além da preocupação com equipamentos. Trata-se de conceitos aplicados a uma dinâmica prática de realização que dependem de diversos profissionais e diversas funções para que sejam projetados no produto. Na etapa de produção, isso diz respeito às equipes envolvidas na captação. Nesta seção, portanto, você encontra algumas respostas a esses questionamentos e um panorama da realização audiovisual em set de filmagem ou gravação.

Com um panorama introdutório sobre os departamentos e equipes de realização audiovisual na captação de imagens e sons, além de apontamentos de fluxo de trabalho e pontos de conexão do esforço coletivo, você terá segurança de um olhar mais técnico e realizador. Pontos que trarão a você base sólida para estudos aprofundados dos detalhes de produção em cada área do conhecimento audiovisual.

Para auxiliar seu desenvolvimento na seção, propõe-se uma situação prática para reflexão sobre os problemas factuais do dia a dia da produção. Considere, então, que a produtora para qual você trabalha iniciou a produção de uma minissérie de baixo orçamento para distribuição on-line, via *streaming*. Os valores previstos no projeto foram inteiramente captados, mas os custos de produção não podem ser elevados. O diretor busca uma narrativa ágil, com muitos *takes* de “câmera na mão” e movimentos, o que implica equipes adequadas à tarefa, a fim de garantir organização, bom fluxo de trabalho e boas relações entre os profissionais envolvidos.

A equipe de produção é a responsável por definir esses fluxos de trabalho no set de filmagem ou gravação. Dessa maneira, se você fosse o assistente de produção e considerando apenas a etapa de produção, qual seria sua sugestão de organização entre as equipes no set? Quais seriam os profissionais e técnicos de cada equipe? Como você mensuraria o tamanho das equipes? Como isso se relaciona às intenções do projeto? Qual é o organograma básico dessas equipes? Como elas devem se conversar? Quais são os pontos de ligação? Lembre-se de considerar seu orçamento disponível.

Tudo pronto?

Não pode faltar

A primeira definição que se segue à escolha do roteiro pelo produtor diz respeito a como seguir o projeto. Qual é o mercado-alvo do produto. Qual é a janela de lançamento adequada. Isso, claro, de maneira geral, pois definições afinadas sairão do projeto finalizado, com conceitos definidos pelos diretores de cada departamento e equipe. Tendo em vista as questões gerais, essencialmente, há seis escolhas básicas de como o produtor deve iniciar, produzir e finalizar seu projeto: 1) filmagem em película, montagem em película, e finalização em película, fluxo utilizado no cinema clássico; 2) filmagem em película, edição em vídeo e finalização em película, fluxo ainda amplamente aplicado no cinema, publicidade e clipes musicais; 3) filmagem em película, edição em vídeo e finalização em vídeo, fluxo muito utilizado na televisão estadunidense em produções de dramaturgia; 4) filmagem em vídeo, edição em vídeo e finalização em vídeo, fluxo amplamente utilizado em televisão; 5) filmagem em película ou vídeo, edição e finalização em vídeo e *transfer* final para película, fluxo utilizado pelo cinema e, por vezes, pela televisão; e 6) filmagem em película ou vídeo, edição e finalização em vídeo, utilização de uma cópia intermediária digital e finalização em filme, fluxo comum hoje em dia, utilizado pensando em um produto duplo, para lançamento multitelas. Foi adotado pela TV Globo em sua minissérie televisiva *O auto da compadecida*, depois tornada filme de longa-metragem. Como afirma o cineasta e fotógrafo Bruce Mamer (2009, p. 404):



Ao longo das últimas duas décadas a noção de workflow ou fluxo de trabalho – o caminho que um produtor escolhe para realizar e finalizar seu produto – se tornou um aspecto crítico no processo de produção audiovisual [...]. Com uma infinidade de opções que se desenvolveram em filmagem, masterização e finalização ter uma clara compreensão do caminho, do início ao fim, é fundamental.

A escolha permite ao produtor selecionar um diretor com visões conceituais adequadas e interessantes ao produto. O que nos leva, evidentemente, ao ponto desta seção: a atuação das equipes na etapa de produção em si ou especificamente na filmagem. Segundo o produtor natural do Rio de Janeiro, Chris Rodrigues (2007), a realização audiovisual pode ser entendida em três fases: pré-produção, produção e pós-produção (Figura 3.7). Há etapas mais complexas do que essa simplificação, mas o esquema básico elucida muito bem a relevância central da captação.

Figura 3.7 | As fases de produção dos produtos audiovisuais

Pré-produção				Produção	Pós-produção	
Roteiro	Projeto	Captação de recursos	Preparação para filmagem	Filmagem ou gravação	Desprodução	Finalização

Fonte: adaptada de Rodrigues (2007, p. 105).

Equipes de produção e direção: conceitos e definições do produto; produção geral, locação e objetos; trabalhos de elenco, roteiro de filmagem e ordens do dia; fluxos de trabalho no set

De uma forma geral, a produção tomada em sentido estrito de realização, é o período de filmagem ou gravação. É o momento de captação da imagem e do som do produto audiovisual. No entanto, se tomada de maneira específica e técnica, a produção se refere a todo o fazer fílmico, televisivo etc. Pode ser tomada, ainda, como denominação do departamento de execução do produto, que tem por função a coordenação geral e o suporte ao diretor. O departamento de produção é, portanto, o responsável pelas condições de realização, desde a captação de recursos, passando pelo levantamento de custos, pela logística, tática de filmagem, planejamento de finalização, marketing e exibição etc. Nesse sentido, o departamento de produção é "dono" do produto. No cinema estadunidense, essa função cabe aos estúdios. Na realidade brasileira, cabe às produtoras (RODRIGUES, 2007).

Uma equipe completa de produção pode contar com uma infinidade de profissionais. Nas funções de topo, há o produtor, o produtor executivo, o coprodutor e o produtor associado. Em algum sentido, essas funções são executivas e ligadas a ações de facilitação para a realização do projeto, nesse alto escalão de produção, as definições de função são confusas, não há norma estabelecida. Algumas podem ser consideradas funções honoríficas. Além disso, deve-se atentar ao fato de que, em produções médias ou pequenas comuns no Brasil, muitas dessas posições são acumuladas por um único profissional.

Aliás, o mesmo ocorre com as funções de produção no set de filmagem ou gravação. Diz-se que todos no set têm um pouco de produção. E de fato isso ocorre. A função técnica central é a de diretor de produção, que responde ao produtor executivo e é figura responsável pela parte administrativa e organizacional. Logo a seguir do diretor e ao lado do diretor de fotografia e do *designer* de produção, o diretor de produção é um dos quatro responsáveis por todos os aspectos conceituais do produto audiovisual (BROWN, 2012). O produtor de set, também chamado produtor de platô, trabalha em conjunto com o 1º assistente de direção e gerencia o set de filmagem ou gravação (RODRIGUES, 2007). É desses dois profissionais a responsabilidade de montar organogramas e fluxogramas gerais de produção. Outras figuras como assistentes e secretários, coordenadores, enfermeiro e profissionais de apoio são presentes no set. Esses últimos dão o suporte de atuação aos outros profissionais e técnicos, além do desempenho dos atores.

Na equipe de direção, toda a parte artística, visual e de linguagem depende das decisões do diretor que ocupa a função principal na equipe. Mesmo outras funções de direção, em outros departamentos, quando no set de filmagem, respondem ao diretor. O trabalho do diretor caminha desde a pré-produção até a pós-produção, lida tanto com atores, como com técnicos de diversas equipes. Em dada medida, é quem constrói a mecânica do set de filmagem e gravação. Solicita especificidades de quadros, movimentos ou efeitos específicos da imagem e do som e é ainda responsável pela dramaturgia e a interpretação dos atores (GERBASE, 2003). Esse profissional é assessorado diretamente pelo 1º assistente de direção que, em conjunto também com o diretor de set, definem tudo aquilo que será captado no dia a dia da filmagem. Informações que são organizadas num tipo específico de planilha, chamada ordem do dia. Ainda sob a tutela direta do diretor estão técnicos como outros assistentes de direção, o continuísta, o produtor de elenco, técnicos de efeitos visuais e especiais etc.

É ainda relevante salientar, caro aluno, que o modelo hollywoodiano pode não funcionar para produções médias ou pequenas ou ainda para profissionais iniciantes (RABIGER, 2007). Note que os processos e a montagem das equipes, no modelo de estúdios, especialmente dos *majors*, são de uma segmentação extensa de funções. Basta um olhar nos créditos finais de qualquer longa-metragem ou de produções de dramaturgia para televisão que se nota a diferença das robustas equipes estadunidenses se comparadas com as equipes europeias e brasileiras. Além disso, como afirmado pelo diretor Martin Scorsese (2004), os diretores hollywoodianos são profissionais do sistema de estúdios, com as limitações do que é definido pelo produtor. Por aqui, muito do fluxo de trabalho parte do diretor e da equipe de direção. Há mais liberdade ao que se pode realizar com a parte técnica, escolhas de linguagem e trabalho com os atores. Isso tudo, claro, refletido na tela.

Equipe de fotografia e câmera: definições da fotografia; escolha dos equipamentos de câmera, iluminação e movimentos; fluxos de trabalho no set

Fica evidente, aluno, que cabe ao diretor de fotografia traduzir em imagem e luz o conceito dramático do diretor. Nesse sentido, é da interação bem afinada das atuações desses dois profissionais que se tem a chave para a filmagem ou gravação (BROWN, 2012). Na prática, cabe ao diretor de fotografia entregar ao diretor o que ele quer como linguagem de câmera. Além disso, cabe a ele também alcançar um estilo fotográfico bem definido. Ora, o departamento de fotografia, na figura de seu diretor, é ainda responsável por três equipes distintas: a equipe de fotografia e câmera, a equipe de elétrica e a equipe de maquinaria. Isso implica que se trata do mais amplo departamento de produção em set. Mais ainda, significa que é o departamento, ao lado do departamento de produção, com a maior interação com outros departamentos, pois dá a todos a sustentação técnica para realização do trabalho coletivo.

No que tange à equipe de câmera, é de responsabilidade do diretor de fotografia definir a plataforma de captação da imagem. Auxiliado pelos três assistentes de câmera (RODRIGUES, 2007), define se a filmagem em set será com câmeras de película, câmeras de cinema digital ou ainda com câmeras de vídeo broadcast ou até com câmeras de fotografia digital. Tudo isso, claro, em resposta aos interesses da direção e da produção, além de adequações ao conceito dramático da fotografia e da iluminação. Aliado a isso, ainda cabe a esses profissionais fornecer informações detalhadas dessas escolhas à produção, para que planilhas de análises técnicas e decupagens dos planos sejam realizadas, a fim de controle da etapa de captação.

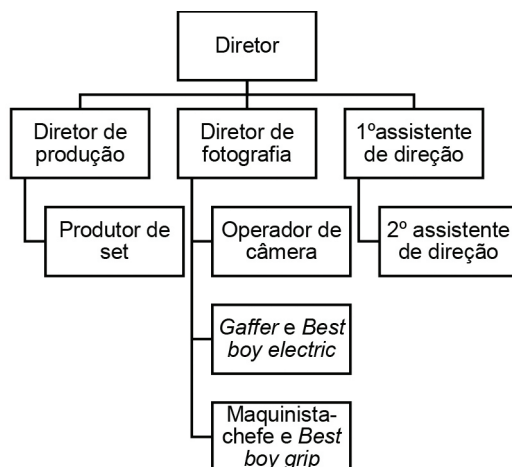
As escolhas de equipamentos se refletem no tamanho da equipe e no fluxo de trabalho em relação à finalização. Se a decisão geral de como serão a captação, a edição e a finalização vem da produção, cabe à equipe de câmera o controle do material e um rigoroso boletim de câmera para guiar os processos de pós-produção. Os assistentes de câmera, além de responsáveis pela montagem da câmera e pelo trato com as objetivas, filtros e carregamento de chassis e fitas ou equipamentos de armazenagem, são também responsáveis pelo cuidado com todas as informações técnicas ligadas à imagem e às câmeras (RODRIGUES, 2007). Nesse sentido, é importante o trabalho do *data wrangler*, também chamado *logger*, que registra e salva o material digital armazenado nas fitas, cartões ou memórias flash ou físicas. Ora, câmeras de cinema, sejam analógicas ou digitais, comumente implicam uma miríade de acessórios, exigindo uma equipe mais numerosa. Câmeras de broadcast ou de fotografia digital permitem o enxugamento da equipe para um grupo menor de técnicos. As câmeras implicam captações específicas de imagens, com destinações que podem seguir fluxos distintos, indo para uma edição não linear, para um *transfer* para vídeo, ou ainda, em casos raríssimos hoje em dia, seguindo para montagem tradicional (MAMER, 2009).

A equipe de fotografia e câmera ainda apresenta interação recorrente e direta com eletricitistas e maquinista, pois as definições de iluminação e movimentos de câmera dependem do trabalho conjunto. Por fim, o grupo de técnicos se completa com os operadores de câmera, com o foquista, o operador de *steadycam* e o operador de controles de movimento remoto para gruas com braços que não permitam operação direta da câmera.



Assimile

- A equipe de fotografia e câmera é uma equipe que frequentemente interage com outras equipes na etapa de produção. O relacionamento óbvio é com eletricitistas e maquinistas, mas há pontos de ligação com a produção, com o som direto e com a direção, claro. Lembrando que, por vezes, as relações e interações ultrapassam a definição em níveis.



FONTE: elaborada pelo autor.



Reflita

- Em que as definições de produção, forçosamente, irão interferir com as equipes? A questão de dimensionamento econômico não é mais relevante do que as ideias de captação e finalização?
- A definição prévia de modelos não pode ser considerada menos importante do que os interesses da equipe de fotografia e câmera? Será que não é responsabilidade do diretor de fotografia indicar o melhor fluxo para a produção?

- Procure refletir sobre como funcionam essas interações diversas em produções dos mais variados tipos. Não é possível fazer de outra maneira? Até que limite é interessante ou não seguir essa estrutura rígida?

Equipes de elétrica e maquinaria: mapas de iluminação e maquinaria; fluxos de trabalho no set

Completando o departamento de fotografia, temos as equipes de elétrica e maquinaria. Como você deve imaginar, são equipes de caráter estritamente técnico e de sustentação pesada à equipe de fotografia e câmera. Além disso, são equipes que acumulam responsabilidades sobre uma série de equipamentos que servem também a outros departamentos do audiovisual.

A equipe de elétrica tem como figura fundamental o *gaffer*, também chamado de eletricitista-chefe ou ainda de técnico-chefe de iluminação. É o principal apoio do diretor de fotografia em relação ao esquema de luz (BROWN, 2012). O *gaffer* é responsável, junto ao diretor de fotografia, pelo esquema de luz e pela seleção de equipamento de iluminação necessário. Também se responsabiliza pelo mapa de luz detalhado de cada cena ou tomada. O mapa aponta posições específicas dos refletores, indicando dados técnicos, possíveis difusores e filtros gel (gelatinas) para unidades de luz (Figura 3.8). Esse mapa deve ser indicado e disponibilizado para todos os outros eletricitistas e técnicos de elétrica; além, é claro, de ser disponibilizado a um assistente de produção ou ao produtor de set, para disponibilização dos equipamentos requeridos. É comum em sua função também acompanhar os assistentes de produção na locação dos equipamentos.

Outra função importante é a de *best boy electric*, também indicada como segundo eletricitista ou assistente do eletricitista-chefe. Sob sua responsabilidade está o desenho de distribuição elétrica do set de filmagem ou gravação. Note: não se trata apenas das instalações para iluminação de cena, mas também das instalações elétricas de apoio e de luzes de serviço. Assim, é responsável pelo dimensionamento do set de modo que não ocorra sobrecarga. Geradores, caixas primárias, caixas de distribuição e cabos estão sob seus cuidados. Além disso, verifica a eficiência das unidades de luzes e comanda a equipe de técnicos de elétrica que montam toda iluminação do set.

Figura 3.8 | Refletores com difusores e gelatinas CTB



Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3AWagashi_Lighting_for_Japanese_TV_Program_Recording.jpg>. Acesso em: 9 jan. 2017.

A equipe de maquinaria, por seu turno, tem como principal função a de maquinista-chefe, que frequentemente é o operador principal de *dollies* e gruas ou braços com controle de movimento remoto (BROWN, 2012). Seleciona os equipamentos necessários para as cenas e tomadas da diária. Em etapa de preparação para a filmagem ou gravação, elabora e distribui as fichas de análise técnica de equipamentos. Na produção em si, controla a maquinaria com os relatórios de produção. Na prática, o maquinista-chefe providencia os meios de trabalho para todas as equipes, especialmente para as equipes de elétrica e câmera (RODRIGUES, 2007).

Seu assistente direto é chamado de *best boy grip*, ou ainda de segundo maquinista. A ele cabe a supervisão da equipe de técnicos maquinistas e a responsabilidade de montagem de todos os equipamentos necessários à produção. A enorme quantidade de equipamentos (Figura 3.9) resulta uma série de deveres no set. Aos maquinistas cumpre o trato com todos os tripés, leves ou pesados e com ou sem rodinhas; também redes, bandeiras, rebatedores, molduras e difusores; além de praticáveis, três tabelas, treliças, cunhas ou quaisquer materiais de estabilização (BROWN, 2012). Lidam, ainda, com todos os tipos de equipamento de montagem ou fixação, como garras, grampos, traves tubulares ou outros.

O trabalho dos maquinistas é detalhado, envolve a parte mais pesada do equipamento audiovisual. Como se responsabilizam por trilhos, *dollies* e gruas são também responsáveis pela execução de grande parte dos movimentos de câmeras; por isso seu trabalho deve ser afinado aos de outras equipes, atentando ainda às solicitações e comandos do diretor de fotografia.

Figura 3.9 | Caminhão de equipamentos de maquinaria em locação



Fonte: Brown (2012, p. 301).



Pesquise mais

- Para uma pesquisa detalhada sobre gelatinas para refletores, uma visita aos sites das principais fabricantes: a Rosco e a Lee Filters podem ser úteis.

ROSCO DO BRASIL. São Paulo. Gelatinas. Disponível em: <<http://roscobrasil.com.br/gelatinas>>. Acesso em: 9 jan. 2017.

LEE FILTERS BRASIL. São Paulo. Leefilters.com.br. Disponível em: <<http://leefilters.com.br/>>. Acesso em: 9 jan. 2017.



Exemplificando

- O trabalho de eletricitistas e maquinistas deve ser bem coordenado. Perceba que se um técnico falhar, todo o departamento de fotografia sofre atrasos. As funções são interligadas. Não é apenas uma questão de organização hierárquica de funções, mas antes, um trabalho interdependente.

- Note que o técnico de elétrica é responsável pela iluminação e pela montagem e desmontagem dos refletores, mas os tripés para cada um desses refletores são equipamentos dos técnicos maquinistas. O esforço coletivo, aqui, é mais facilmente percebido.

Equipes de som direto e de arte: escolha dos equipamentos de som; figurinos, cenários e objetos; fluxos de trabalho no set

Como afirma o diretor inglês Michael Rabiger (2007, p. 286), “a gravação do som é a meia-irmã negligenciada do cinema de baixo orçamento e universitário”. No entanto, o som direto é relevante no trabalho de set. Tão relevante que, em locações e, por vezes, até em estúdios, há a necessidade de um preparo acústico para a gravação

de áudio. Isso se justifica pela intenção da equipe de som direto em conseguir um som límpido de diálogos e ambientação para ser captado pelos microfones e uma preocupação com o som refletido do local de filmagem ou gravação. Um local com reverberação significa sensíveis diferenças no resultado do som direto, quando de diferentes posicionamentos dos microfones em relação a tomadas com posicionamentos diversos da câmera (RABIGER, 2007).

O profissional responsável por essa verificação *in loco* é o técnico de som direto. É ele quem opera os gravadores e monitora o áudio através de fones de ouvido e de displays de checagem visual (RODRIGUES, 2007). Ele coordena e instrui a equipe de microfonistas, operadores de boom no set de filmagem e é responsável pela checagem prévia das locações e pela elaboração de um boletim de câmera detalhado na filmagem, a fim de enviar o som à edição com registro completo de ocorrências do set.

Coordenada ao trabalho do técnico de som direto está a função de desenhista ou designer de som. O trabalho conjunto desses técnicos é o de escolha do equipamento adequado a ser utilizado no projeto. Nesse sentido, cumpre notar que são funções com ampla ligação com outras equipes. Enquanto a equipe de produção dá suporte ao trabalho de som; a relação entre o departamento de som e o de fotografia é fundamental, pois implica a garantia de sincronização entre áudio e vídeo. Além disso, o designer de som tem seu trabalho muito alinhado ao de direção, especialmente se considerarmos que cabe a ele o cuidado geral com a qualidade de todo o material gravado. Nesse sentido, o trabalho de desenho sonoro de um produto tem muito de uma atividade conceitual sobre o áudio.

Por sua vez, o departamento de arte se alinha necessariamente às equipes de direção e produção. À arte cabem não apenas as questões de cenário, figurinos e adereços, mas também os aspectos de produção de locação e produção de objetos de cena. Enquanto o desenhista de produção exerce um papel conceitual, definindo com o diretor os aspectos visuais e de ambientação, considerando também a paleta de cores, cabe ao diretor de arte a coordenação efetiva dos técnicos de maquiagem e maquiagem de efeitos, cabelos e penteados, cenografia, figurinos e locações (RODRIGUES, 2007).

A equipe de arte imprime notavelmente sua marca num produto audiovisual (RABIGER, 2007). A construção de cenários exige desenhos extremamente detalhados do cenógrafo, além de execuções perfeitas dos cenotécnicos. Em TV, por um bom período da história, a preocupação com os cenários sempre foi secundária. A qualidade de imagem, no entanto, impulsionou o desenvolvimento dos cenários, que hoje são tão complexos quanto os construídos para cinema. No momento de produção, no entanto, as funções mais atuantes são as de maquiadores e cabeleireiros, por cuidarem das preparações dos atores para a filmagem; de figurinistas, por seu papel quanto aos figurinos corretos de cada cena seguindo as planilhas de decupagem, análise técnica

e ordem do dia; além de produtor de objetos e contrarregra, atentos aos detalhes de continuidade de objetos de cena e outros elementos.

A você, aluno, cumpre notar a complexidade da produção audiovisual com olhar de realizador, aliando a linguagem com a realização técnica de trabalho coletivo.

Sem medo de errar

O primeiro passo para dimensionar as equipes ao trabalho de produção em *set* é compreender as exigências conceituais do diretor. Que tipo de produto é esse? Qual é a janela de exibição? Como ele será filmado e finalizado? Perceba que as indicações de direção podem trazer linhas gerais de dimensão da produção.

O que é mais adequado para uma produção com câmera na mão e de extrema agilidade? Que tipo de operação exige um equipamento leve? A definição das equipes de fotografia e câmera e de som direto tanto se relaciona a esses aspectos, como segue uma lógica ligada ao *workflow* geral da produção. Além disso, a delimitação orçamentária pode auxiliar.

Um ponto que deve ser considerado é que quanto mais equipamentos, maiores deverão ser as equipes de elétrica e maquinaria, pois devem responder às necessidades da produção. Ora, com uma ideia clara do tipo de produção, do orçamento e dos equipamentos principais, as linhas gerais para mensurar a quantidade de técnicos aparecem com maior clareza.

Tendo pensado em todos esses aspectos, você se descobrirá apto a apontar aspectos de formação das equipes e de fluxo de trabalho no *set* com pontos de ligação entre os departamentos.

Avançando na prática

Produção de peça publicitária

Descrição da situação-problema

Suponha que você seja um dos produtores de uma agência paulistana contratada para um *job* de realização de comerciais de um carro novo a ser lançado. O cliente exige inserções de 1 minuto, 30 segundos e 15 segundos. No *pitching* de direção agradou a você uma diretora indicando elementos novos, trabalhando um olhar das mulheres sobre o veículo, com notas muito urbanas e modernas, com efeitos de câmera, imagens congeladas e variações de velocidade da imagem, mas sem diálogos. Ela pediu meia dúzia de locações entre externas e internas. A produção é grande.

Em seu papel de produtor, como você estruturaria sua equipe? Qual é o fluxo de trabalho principal? Quais janelas seu comercial privilegiará? Quais são os reflexos, nas equipes, das peculiaridades conceituais do produto? Há necessidade de equipe robusta de fotografia e câmera? E quanto às equipes de elétrica e maquinaria? Qual é a importância da equipe de arte? E a de som?

Resolução da situação-problema

Em princípio, considere as condições de produção. Trata-se de um comercial com diversos cortes diferentes para dimensionamento de tempo do produto final. Cabe exibição em salas de cinema? Cabe exibição em horários de televisão? Quem sabe, em *inserts* na internet. É possível conciliar essas questões? Como você consideraria seu fluxo básico de trabalho?

Definido esse parâmetro, parta para a consideração sobre cada solicitação conceitual da diretora: atente aos pedidos dela, eles trazem pistas. Cada solicitação pode refletir em alguns aspectos das equipes. As muitas locações são relevantes? A ausência de diálogos indica alguma coisa? E a captação de som ambiente, como fica? Mais do que isso, o tamanho da produção tem implicações na formação de algumas equipes? Quais? Em que sentido isso se verifica?

Procure elencar os aspectos conceituais e anotar possibilidades. Esse procedimento oferecerá a você alguns caminhos e escolhas. Pense em cada equipe de maneira separada, em seguida, considere o fluxo de trabalho de cada uma delas e suas interações no set de filmagem.

Faça valer a pena

1. “Os técnicos de produção são responsáveis pela administração, pela logística, pela tática e pelo controle de gastos de uma filmagem. Apesar de parecer uma tarefa puramente administrativa, o audiovisual exige sempre um elevado senso artístico” (RODRIGUES, 2007, p. 258).

“A relação de trabalho entre os diretores dos departamentos é a chave para se fazer um produto de qualidade. Para a maioria dos tipos de produção, longa-metragem, comerciais, videoclipes ou pequenas produções, os procedimentos e fluxos de trabalho são gerais e as funções essenciais são sempre as mesmas” (BROWN, 2012, p. 365).

Os textos do diretor de fotografia Blain Brown e do produtor brasileiro Chris Rodrigues se complementam. Ambos falam em alguma instância das funções em set de filmagem ou gravação. Falam das dinâmicas das funções no set. Assim, considere essas colocações e assinale a alternativa que corretamente aponta para a função de produção com algum nível de influência e definição conceitual de um produto audiovisual.

- a) 1º assistente de produção.
- b) Apoio de set.
- c) Gerente de locações.
- d) Diretor de produção.
- e) Secretário de produção.

2. O diretor de fotografia é o principal responsável por dar ao diretor o que ele quer e também por alcançar o estilo fotográfico determinado. Assim, cabe ao diretor de fotografia entregar o tipo de visual e textura da imagem procurada para o produto. Geralmente, a realização dessas funções se inicia pela direção de iluminação do projeto (BROWN, 2012).

O trabalho de iluminação é fundamental para a realização, em imagens, de um projeto audiovisual. É pela iluminação que se inicia a configuração de uma nova cena. Nesse sentido, o diretor de fotografia conta com a assistência de um profissional ligado à iluminação e apto a preparar todo o mapa de luz de um set. Esse profissional é conhecido como:

- a) *Gaffer*.
- b) *Best boy grip*.
- c) Iluminador.
- d) Segundo maquinista.
- e) *Best boy electric*.

3. O trabalho de um diretor de arte é executar os conceitos da aparência que deve ter um filme e projetar seu visual sobre seus personagens e cenário, problemas e ânimos” (adaptado de RABIGER, 2007).

O diretor de arte, trabalhando ao lado do desenhista de produção, executa o desenho e a ambientação dos cenários de um filme (RODRIGUES, 2007).

A realização física e factual da visão do *designer* de produção e do diretor de arte é completada pela atuação de diversos profissionais. Em relação aos cenários e locações, a tarefa cabe ao produtor de locação, ao cenógrafo e ao cenotécnico. São eles que, em última instância, materializam o espaço cênico de uma produção audiovisual. Assinale a alternativa que corretamente aponta a função específica de cada um desses técnicos, respectivamente.

- a) É responsável pelas locações da produção; é responsável pelo projeto de cenários; é responsável pela construção de cenários.
- b) É responsável pelas locações da produção; é responsável por elementos dramáticos e coreografados; é responsável pelo funcionamento técnico dos cenários.
- c) É responsável pelo funcionamento técnico dos cenários; é responsável pelas locações da produção; é responsável pela construção de cenários.
- d) É responsável pelos elementos e objetos de cena; é responsável pelos efeitos cênicos; é responsável pelo funcionamento técnico dos cenários.
- e) É responsável pelas locações da produção; é responsável pelo projeto de cenários; é responsável pelo funcionamento técnico dos cenários.

Referências

AUDIO-TECHNICA. O que é o padrão?: omnidirecional, direcional, representação de padrões polares, fator de distância, microfones de linha, como soam, efeito de proximidade, qual padrão é o melhor. In: **Audio-technica: always listening**. Stow: Audio-Technica U.S. Inc., 2013a. Disponível em: <<http://www.audio-technica.com/cms/site/193088c106b67d27/index.html>>. Acesso em: 29 dez. 2016.

AUDIO-TECHNICA. O que um microfone faz: microfones dinâmicos, microfones capacitivos, alimentação fantasma, outros tipos de microfones. In: **Audio-technica: always listening**. Stow: Audio-Technica U.S. Inc., 2013b. Disponível em: <<http://www.audio-technica.com/cms/site/2053466a7579fbd9/index.html/>>. Acesso em: 29 dez. 2016.

BASSET, B. Large sensor cameras: everything that you need to know. In: **VMI.tv**. London: VMI GoFilm, jun 2012. Disponível em: <http://vmi.tv/training/useful-stuff/large_sensor_cameras>. Acesso em: 21 dez. 2016.

BENZOYL; MONOPRIXGOURMET. **Wagashi lighting for japanese TV program recording**, Wikimedia Commons. Licenciado sob CC BY 2.0. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3AWagashi_Lighting_for_Japanese_TV_Program_Recording.jpg>. Acesso em: 9 jan. 2017.

BROWN, B. **Cinematografia, teoria e prática**: produção de imagens para cineastas e diretores. Tradução de Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier / Campus Media Technology / Focal Press, 2012. 365 p.

BROWN, B. **Motion picture and video lighting**: revised and updated. Boston: Focal Press, 1996. 214 p.

BUNKER 4.0.9. Padrões polares e direcionalidade. In: **Blog Bunker 4.0.9**. [S.l.]: Bunkerblog.com.br, 3 ago. 2016. Disponível em: <<http://www.bunkerblog.com.br/padroes-de-captacao-de-microfones-entendendo-e-utilizando-direcionalidade/>>. Acesso em: 29 dez. 2016.

DIGITAL single-lens reflex camera. In: **Wikipedia, the free encyclopedia**, 13 dec. 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Digital_single-lens_reflex_camera&oldid=754522545>. Acesso em: 23 dez. 2016.

ELECTRICA CINEMA E VÍDEO. São Paulo. **Luz**. Disponível em: <<http://www.electrica.com.br/luz/>>. Acesso em: 2 jan. 2017.

ESTÚDIOS quanta. Iluminação. s. d. Disponível em: <http://www.estudiosquanta.com.br/estacao.aspx?id_area=101>. Acesso em: 2 jan. 2017.

GALT, J. **The truth of 2K, 4K & the future of pixels**. Creative Cow Magazine. Woodland Hills: CreativeCOW.net, 2009. Disponível em: <https://library.creativecow.net/galt_john/John_Galt_2K_4K_Truth_About_Pixels/1>. Acesso em: 21 dez. 2016.

GERBASE, C. **Direção de atores**: antes de rodar, rodando, depois de rodar. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2003. 127 p.

GODOY, J. **A prática de captação do som direto, parte 1**: uma sistematização da rotina do profissional de som direto. ABCine.org.br. ABC – Associação Brasileira de Cinematografia, 2014. Disponível em: <<http://www.abcine.org.br/artigos/?id=1314&a-pratica-de-captacao-do-som-direto-parte-1>>. Acesso em: 29 dez. 2016.

HARRISON, N. Nagra VI in bag. **Wikimedia Commons**. Licenciado sob CC BY-SA 4.0. Disponível em: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3e/Nagra_VI_in_CamRade_bag.jpg>. Acesso em: 29 dez. 2016.

KOEPIK. Lenses with different apertures: own work, **Wikimedia Commons**, Licenciado sob CC BY-SA 3.0. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3ALenses_with_different_apetures.jpg>. Acesso em: 23 dez. 2016.

LACKEY, R. **A evolução das câmeras no cinema digital**. Cinematográfico Portal. Tradução de Gustavo Fonseca. 2016. Disponível em: <<http://cinematografico.com.br/2016/02/a-evolucao-das-cameras-no-cinema-digital/>>. Acesso em: 21 dez. 2016.

LEE filters brasil. Leefilters.com.br. Disponível em: <<http://leefilters.com.br/>>. Acesso em: 9 jan. 2017.

LIBRON. Définitions d'image pour la TV SD, HD et UHD ainsi que pour le cinéma 2K, 4K et 8K, 06 nov 2015, **Wikimedia Commons**. Licenciado sob CC0 1.0. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:8K,_4K,_2K,_UHD,_HD,_SD.png?uselang=pt-br>. Acesso em: 21 dez. 2016.

LOCALL. **Equipamento de iluminação**. s. d. Disponível em: <<http://www.locall.com.br/produtos/?equipamento=iluminacao>>. Acesso em: 2 jan. 2017.

MAMER, B. **Film production technique**: creating the accomplished image. Belmont: Wadsworth Cengage Learning, 2009. 460 p.

NAGRA. In: **Wikipedia, the free encyclopedia**, 2016. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Nagra&oldid=751883915>>. Acesso em: 29 dez. 2016.

OLIVEIRA, J. R. **A aplicação de microfones em projetos digitais**. Departamento de Engenharia de Computação e Automação Industrial. Faculdade de Engenharia Elétrica e Computação. Campinas: DCA-DEEC Unicamp, abr. 2010. Disponível em: <http://adessowiki.fee.unicamp.br/media/Attachments/courseEA079_1S2010/MainPage/microfones.pdf>. Acesso em: 29 dez. 2016.

RABIGER, M. **Direção de cinema**: técnicas e estética. Tradução de Sabrina Ricci Netto. Rio de Janeiro: Elsevier / Campus, 2007. 441p.

ROBERTS, P. Which is better; 4K or film? In: **Quora**. [S.l.]: Quora.com, 19 Sep. 2015. Disponível em: <<https://www.quora.com/Which-is-better-4K-or-film#>>. Acesso em: 21 dez. 2016.

ROCKWELL, K. Film resolution: pixel count. In: **KenRockwell.com**. [S.l.]: KenRockwell.com, dec 2008. Disponível em: <<http://www.kenrockwell.com/tech/film-resolution.htm>>. Acesso em: 21 dez. 2016.

RODRIGUES, C. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: FAPERJ / DP&A Editora, 2007.

ROSCO DO BRASIL. São Paulo. Gelatinas. Disponível em: <<http://roscobrasil.com.br/gelatinas>>. Acesso em: 9 jan. 2017.

SCORSESE, M.; WILSON, M. H. **Uma viagem pessoal pelo cinema americano**. Tradução de José Geraldo Couto. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. 224 p.

SEU FÁBIO. Edição de foley para cinema. In: **Escuta aqui, ó!** Porto Alegre: Blog Escuta aqui, ó!, 24 jun. 2009. Disponível em: <<http://escutaaquio.blogspot.com.br/2009/06/edicao-de-foley-para-cinema.html>>. Acesso em: 29 dez. 2016.

VILHENA, P. Testes com a Canon 5D3: raw vs. h.264. In: **Vídeo Geek – informação em alta definição**. [S.l.]: VideoGeek.com, 8 out. 2013. Disponível em: <<http://videogeek.com.br/teste-com-a-canon-5d3-raw-vs-h-264/>>. Acesso em: 23 dez. 2016.

WHEELER, P. **Digital cinematography**. Oxford: Elsevier / Focal Press, 2009. 188 p.

ZIMMERMAN, H. Nagra IV-S 1/4" tape recorder, **Wikimedia Commons**. Licenciado sob CC BY 2.0. Disponível em: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/51/Nagra_IV-S_%28AES_124%29.jpg>. Acesso em: 29 dez. 2016.

Princípios de pós-produção audiovisual: tratamento, edição e finalização

Convite ao estudo

Caminhando ao final desse percurso de introdução ao audiovisual, tanto em aspectos teóricos, como em aspectos práticos da atividade, seguimos aos aspectos de pós-produção de um produto audiovisual. Os pontos aqui trabalhados, quando aliados aos conceitos-chave já estudados, darão a você uma visão ampla da realização audiovisual, de maneira a mudar fundamentalmente o entendimento sobre a área e pavimentar seu caminho a estudos aprofundados das várias funções, das diferentes aplicações e das diversas técnicas envolvidas; sempre com o olhar crítico com perspectiva histórica, narrativa e discursiva.

Nesta unidade, então, tratamos de princípios de pós-produção audiovisual, trazendo noções elementares dos processos de organização e preparação do material captado para a montagem e a edição; passando por questões de redução do original, de sincronização entre som e imagem e de relatórios de montagem; além de trazer noções de arte final de abertura e créditos; e ainda um panorama dos efeitos visuais de finalização, com composições, rotoscopias e aplicações que levam ao corte final. Com esses conceitos, você terá uma visão mais integrada e técnica da atividade de pós-produção para as diversas telas do audiovisual.

Na busca de aplicabilidade da carga teórica, a unidade traz, também, uma situação de imersão na realidade técnica do audiovisual. Coloque-se, então, na função de produtor de um longa-metragem já inteiramente filmado e que agora segue para a fase de pós-produção. Trata-se de um filme de época, uma narrativa ficcional contando a história de um jogador de futebol, que se passa em 1966. As imagens foram captadas em locações e estúdios utilizando duas câmeras Red Epic com definição 4K e jogos de objetivas fixas bastante luminosas Arri Ultra Prime. O longa-metragem

tem previsão de primeira janela de exibição em salas de cinema com projeção em 2K. Várias cenas exigiram aparelhos de televisão da época mostrando imagens de comerciais de TV, jornalismo e jogos da Copa do Mundo de futebol daquele ano. As imagens não foram colocadas nas telas no momento da filmagem. Apesar disso, os direitos das imagens foram comprados junto à FIFA, mas as narrações e locuções dos jogos estão em alemão. Mais ainda, em determinadas cenas, incluindo algumas com interação com os televisores, um ator não conseguiu passar suas falas em inglês de maneira convincente, como pedia o roteiro. Por fim, a produção recebeu três convites para prestigiosos festivais. Ocorre que para cada um deles a exigência para exibição é diferente. Um deles pede uma cópia em 35mm; outro solicita uma cópia em 4K. Nenhum desses padrões foi originalmente previsto na finalização. O último festival pede uma cópia em 2K. Todos eles exigem legendagem em inglês.

Como produtor ligado à finalização, quais seriam seus apontamentos para seguir os processos resolvendo essas questões? Como é possível unir as imagens de jogos da época com o material captado? Quais processos são indicados? O que você pode solicitar aos técnicos de composição e roscopia? É relevante ir a um estúdio de dublagem? Há a necessidade de contar com o ator nessa etapa? Como proceder com o som guia? E sobre o áudio original em alemão? Além disso, como fazer as finalizações indicadas pelos festivais? Como inserir legendas nas cópias?

Vamos lá!

Seção 4.1

Montagem, efeitos visuais e abertura

Diálogo aberto

Podemos falar em um processo de pós-produção único para as diferentes manifestações do audiovisual, como cinema, televisão e publicidade? Há diferenças fundamentais na montagem e edição quando as imagens são capturadas em película ou arquivos digitais? E quanto ao som em *single* ou *double system*, isso faz diferença na sincronização? Como se trabalha na montagem e edição? Os originais são preservados? E os efeitos visuais? O que são roscopia e recorte? Os aspectos técnicos da pós-produção, embora distintos daqueles da etapa de produção, dependem destes últimos. O desafio é unir e compreender como cada etapa se relaciona uma com a outra para a realização da visão do diretor sobre o produto. Mais ainda, o desafio está em entender as bases desse processo inicial de pós-produção de montagem, edição e efeitos, que ainda seguirá para processos de sonorização e finalização. Nesta seção, aluno, você encontra algumas respostas às perguntas do momento de montagem e edição, além de uma base para a continuidade dos processos seguintes com perspectiva profissional sobre essas questões.

Reforçando o aspecto de aplicabilidade da carga teórica, esta unidade traz, também, uma situação de imersão técnica do audiovisual. Coloque-se, então, na função de produtor de um longa-metragem já inteiramente filmado e que agora segue para a fase de pós-produção. Trata-se de um filme de época, uma narrativa ficcional contando a história de um jogador de futebol que se passa em 1966. As imagens foram captadas em locações e estúdios utilizando duas câmeras Red Epic com definição 4K e jogos de objetivas fixas bastante luminosas Arri Ultra Prime. O longa-metragem tem previsão de primeira janela de exibição em salas de cinema com projeção em 2K. Várias cenas exigiram aparelhos de televisão da época mostrando imagens de comerciais de TV, jornalismo e jogos da Copa do Mundo de futebol daquele ano. As imagens não foram colocadas nas telas no momento da filmagem. Apesar disso, os direitos das imagens foram comprados junto à FIFA.

Como produtor, trabalhando com os montadores, quais seriam seus apontamentos para seguir os processos resolvendo essas questões? Como é possível unir as imagens de jogos da época com o material captado? Quais processos são indicados para esse específico problema? O que você pode solicitar aos técnicos de composição e roscopia?

Está preparado?

Não pode faltar

Recebendo o material captado: organização de material, copiagem e redução para HD, sincronização de som direto

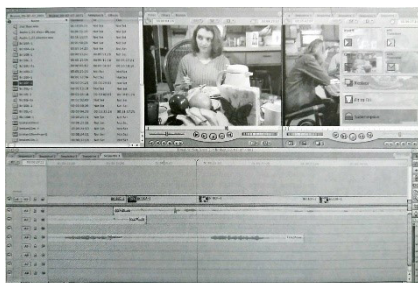
Parte da escolha, sob a responsabilidade do produtor ainda em pré-produção, sobre do fluxo geral de trabalho de toda produção audiovisual, depende de projeções das janelas de exibição para a obra. Isso implica que parte dessa escolha inicial depende, ainda, da etapa de pós-produção. As escolhas de se rodar o produto em película ou vídeo, digital ou não, repercutem sobre toda a realização, mas, em algum sentido, são decorrentes da destinação de tela e dos processos de montagem, edição e finalização. As escolhas de fluxo de trabalho do produto implicam em processos específicos na pós-produção. Ora, um material em película significa procedimentos específicos. O mesmo podemos dizer sobre materiais digitais.

Hoje, a prática de montagem e masterização em película é totalmente obsoleta e quase totalmente descartada, a não ser em algumas escolas de cinema ou círculos de realizadores de filmes menores e mais “artesanais”. Isso implica processos de montagem e edição obrigatoriamente em vídeo, qualquer que seja a escolha posterior em finalização, se em película ou audiovisual digital. Assim, o primeiro momento da pós-produção audiovisual trata da organização do material captado visando ao *video transfer*, também chamado de telecine (BROWN, 2012), para vídeo digital, no caso de filmagem em película; ou organização e preparação do material gravado para uma cópia *master* do material de produção, no caso de cinema ou vídeo digital. Aqui entram todos os dados dos boletins de câmera e boletins de luz, com amplas anotações sobre todas as condições das tomadas na etapa de filmagem, incluindo indicações do diretor sobre a qualidade de cada *take*. Entram ainda as planilhas de decupagem de produção, com os números totais do produto audiovisual: totais de cenas diurnas e noturnas, externas ou internas, metros em cada rolo de película, tempo em cada fita ou arquivo digital (RODRIGUES, 2007). Também são verificadas as folhas de continuidade e os relatórios de produção para cada diária de filmagem ou gravação.

Nos Estados Unidos, devido ao padrão de “salvar tudo”, originado com “a chegada da televisão em preto e branco nos anos 1950” (ACADEMY..., 2009, p. 5), mantido ao longo dos anos e confirmado com a tecnologia digital, é comum fazerem o *video transfer* de todo material captado em película para uma matriz digital em alta definição, frequentemente 4K ou formato maior. No Brasil, especialmente em produções menores, comumente ocorre a escolha de algumas tomadas para o *video transfer*, segundo orientações do diretor. Assim, nem todo o material passa pelo telecine, copiando como matriz pouco mais do que o material que será, de fato, utilizado. O mercado estadunidense ainda preserva seus originais com três *masters* em película, conseguidos em processos de *transfers* digitais, ou seja, com transferências para película (ACADEMY..., 2009), de separação em três cores, amarelo-ciano-magenta (YCM), preservadas separadamente em filmes preto e branco. Evidentemente que, para a produção com material original digital, a cópiagem é direta, e realizada em HD ou preferencialmente em formatos maiores, sendo que a preservação de matrizes YCM, segue inalterada. O problema é que o material nativo em 24fps, quando de sua transferência para os 30fps nominais do vídeo (na realidade 29,97fps), deve passar por uma ligeira desaceleração, conhecida como *pull-down*. Desaceleração que, em caso de retorno à base de película, deve ser compensada com a aceleração em *pull-up* (MAMER, 2009). Isso implica compensações de leitura dos primeiros frames que devem ser observados com cuidado, especialmente nas listas de corte ao fim da edição e nas indicações para o retorno à película.

Preservados os *masters*, o material original segue para uma cópiagem com redução em HDTV. Isso se justifica tanto pelo tamanho e peso dos arquivos digitais em formatos originais, como 2K, 4K, UHTV1 etc., quando de sua manipulação na edição não linear, quanto pela preservação desse material, evitando sua manipulação direta. Na prática, são esses arquivos com definição em HDTV que servirão como cópias de trabalho eletrônicas nas ilhas de edição (Figura 4.1), em substituição aos antigos copióes em filme positivo e à tarefa de “corta e emenda” das antigas moviolas (Figura 4.2).

Figura 4.1 | Ilha de edição não linear



Fonte: Mamer (2009, p. 373).

Figura 4.2 | Antiga moviola para montagem de filmes em película



Fonte: <<https://it.wikipedia.org/wiki/File:Ninobaragli.jpg>>. Acesso em: 25 jan. 2017.

E para o início da montagem em si, é necessária a sincronização dos arquivos digitais de imagem, com os arquivos de diálogo e sons diretos de ambiente. Para tanto, as corretas marcações da claquete são fundamentais. Além da importância de serem legíveis as informações na tela e de o som ser audível, é importante a marcação exata do *time code* para agilizar o processo de seleção das tomadas para

a subsequente montagem (BROWN, 2012). Com captura de imagens em película, situação em que obrigatoriamente a equipe de som funciona em *double system*, a utilização de uma claquete eletrônica é fator relevante para a identificação dos planos no início da pós-produção. O mesmo ocorre com a captura digital com opção do *double system*. No caso da gravação digital em *single system*, com a gravação do áudio fisicamente ligada à da imagem e com as referências de barra de cores na imagem e o sinal sonoro característico de 1Khz, popularmente conhecido como “mil ciclos”, a necessidade da claquete não é tão evidente, apesar de ainda ser interessante para controle dos *takes*.



Assimile

- O som da batida de claquete, aliado à imagem dessa mesma batida capturada pela câmera, são os pontos de sincronização, que garantem com exatidão a concordância entre o áudio e os movimentos labiais dos atores ou ainda batidas de objetos na cena.
- O mesmo ocorre para situações de gravação simultânea em uma mesma plataforma, com ligação entre imagem e som. Nesse caso, no entanto, é a imagem da barra de cores da câmera digital e o sinal sonoro de 1Khz que cumpre o papel da batida de claquete.
- Complementando os dispositivos de sincronia, a claquete eletrônica traz o *time code* visualmente para montadores e editores, e auxilia na recuperação das tomadas durante a edição não linear.

Preparando a montagem e a edição: relatórios de continuidade, *lined script*, relatórios para montagem

Na transição entre as etapas de produção e pós-produção, o *lined script* é uma ferramenta importante. *Lined script* é um roteiro com marcações técnicas de quantidade de planos numerados, enquadramentos e ordenação básica sobre a qual momento do roteiro um dado plano se refere. Além disso, o *lined script* tem indicações de continuidade para guiar os editores na montagem do produto (PAXTON-CRICK, 2009-2010). No Brasil, por muito tempo adotou-se a utilização de dois roteiros distintos: o roteiro propriamente dito, também chamado de roteiro literário, usado durante a maior parte da produção, e o roteiro técnico, com as indicações de planos e movimentos de câmera, que servia para as análises técnicas para filmagem e como guia da equipe técnica na produção (RODRIGUES, 2007). Este último roteiro frequentemente não passava para a pós-produção, até por não ter as indicações de continuidade. Hoje vem ocorrendo a transição para o uso do *lined script*, como é utilizado nos Estados Unidos e na Europa,

o que uniformiza alguns fluxos de trabalho. O continuísta é o responsável pelo *lined script* e por quaisquer atualizações que eventualmente ocorram. Segundo o continuísta australiano Paxton-Creck (2009-2010), “tudo o que estiver no roteiro deve ser filmado – toda ação, todo diálogo – mas, se algo for alterado, isso deve ser uma decisão deliberada e considerada pelo diretor; e deve ser anotada”.



Refleta

- Qual é a validade da utilização do *lined script* em relação aos relatórios de continuidade? A simples uniformização de *workflows* significa alguma coisa na prática? A discussão do fazer audiovisual é importante. Essas práticas distintas significam algo para você? Se você estivesse na função de um montador com cerca de quatro ou cinco horas de material bruto em mãos, o roteiro ajuda? Como?

Ora, um roteiro com todas as linhas de diálogo como efetivamente filmadas; e com notações de cada plano, cena por cena, indicando o que cada um deles realmente cobre do texto (SCRIPT SUPERVISOR, 2017), além de indicações de continuidade, que aponta para cortes básicos e uma sequência prévia dos planos, significa um guia visual para os montadores na ilha de edição. Isso não invalida a utilização dos relatórios de continuidade, com informações mais detalhadas, plano a plano, e com notações de preferência do diretor; trata-se de um guia geral para consulta visual rápida do montador.

Aparelhado com os relatórios de continuidade; os boletins de câmera, luz e som, e com o *lined script*, o montador desenha o esqueleto da obra audiovisual, o que rapidamente evolui para o primeiro corte do produto, já com as escolhas dos *takes* e com a história contada. Partindo daí, o trabalho criativo do montador e dos assistentes de edição é refinar e arredondar a narrativa. Os processos, desse ponto em diante, são complexos e relevantes, tanto técnica, quanto criativamente. A montagem, com referência às escolhas do diretor, não é um simples trabalho de alinhar cenas com áudio sincronizado. É antes, um processo criativo que vê as imagens capturadas na filmagem ou gravação com olhar isento e imparcial, e, por isso, também mais disponível a experimentar possibilidades. Isso, claro, tendo em perspectiva o mercado hegemônico estadunidense, no qual comumente o contrato do diretor não abrange a pós-produção. Na Europa e Brasil, é comum a presença do diretor na montagem, mas é o trabalho de criação na ilha de edição, com visões alternativas, que pode colaborar para um produto mais forte e mais equilibrado (RABIGER, 2007). E é esse processo de montagem do material que controlará, no fim, todos os processos subsequentes levando até a finalização.

Abertura e créditos: criação de arte e animações de abertura e créditos finais

Desde o tempo dos letreiros todos brancos, com escritos fixos nas telas do cinema ou ainda das legendas eletrônicas da televisão, com aspecto um tanto quadrado das imagens geradas por computador (CGI – *Computer-Generated Imagery*) em fins dos anos 1980 e início dos anos 1990, ocorreram mudanças na maneira de criar e realizar animações de abertura e créditos finais dos produtos audiovisuais. Se antes tínhamos as letras queimadas nas películas ou cartelas fixas com fundo preto ou ainda as gerações eletrônicas sobrepostas na imagem do vídeo em qualidade SDTV vazando e misturando cores, hoje, os letreiros e animações são trabalhados com *mattes* digitais. Os *mattes*, ou máscaras, são criados para garantir o recorte suave e a composição sem halos ou mistura de cores ou quaisquer problemas que identifiquem os recortes de camadas de imagem (PERESIC, 2000). E isso vale tanto para as atuais vinhetas de televisão de programas diários, como para aberturas de séries, seriados e filmes. Hoje, a evolução da técnica de máscaras, existentes de maneira primitiva no audiovisual desde o primeiro cinema, ainda na virada do século XIX para o século XX, garante qualidade para as artes de abertura e créditos finais.

Os créditos de abertura do diretor estadunidense Woody Allen já não são cartelas filmadas com negativo de alto contraste, mas *mattes* eletrônicos que garantem a sobreposição de camadas sem nenhum batimento na imagem ou vazamento de cores. O mesmo pode-se notar com os créditos finais da maioria dos filmes de longa-metragem.

As aplicações de edição de softwares como o Avid Media Composer, o Apple Final Cut Pro, e o Autodesk Smoke ampliaram as possibilidades da arte de abertura. Especialmente quando aliadas às ferramentas de programas de composição como o Adobe After Effects, o Autodesk Inferno, e ainda aplicações de modelagem digital como as do Autodesk 3DS Max, ou do Autodesk Maya, a simples colocação de legendas e letreiros, normalmente subestimada, ganhou condição mais sofisticada, carregando conceitos, técnicas e tecnologia dos efeitos mais impressionantes (PERISIC, 2000). O que implica grande variedade de aberturas e encerramentos nas obras audiovisuais.

As vinhetas de abertura dos produtos não ficcionais televisivos observaram amplo desenvolvimento com inserções e aplicações de animação em modelagem digital e CGI. As aberturas de séries, seriados e longas-metragens caminharam desde a captura dos créditos diretamente na ação em cena, com interferência efetiva no cenário, como no filme brasileiro *Durval discos*, passando por letreiros simples, como vistos no recente *La la land: cantando estações*, até a total modelagem digital, como se vê em filmes como *Os vingadores: guerra civil*. A abertura da série estadunidense *Heroes*, por exemplo, usou rotoscopia digital e modelagem para incorporar o letreiro à imagem *live action*. O fato é que a técnica de rotoscopia, originária da animação, e as técnicas de modelagem de animação em si, aprimoraram as máscaras e sofisticaram a criação desses *mattes* para uma composição mais fina e suave, com letreiros sem vazamento ou mistura de cores (PERISIC, 2000).



Assimile

- “A maior parte do trabalho com efeitos visuais envolve combinar dois ou mais elementos no mesmo quadro. E isso é conseguido mascarando uma parte do frame, criando um *matte*” (PERESIC, 2000, p. 11).
- Os *mattes* digitais são conseguidos com rotoscopias, que são recortes manuais de áreas específicas através do computador, ou ainda por processos envolvendo recortes de telas verdes ou azuis. As máscaras digitais permitem uma composição posterior sutil, sem os antigos halos e marcas na imagem.
- Os letreiros ganham a mesma qualidade dos recortes que os *mattes* digitais dão a outros efeitos visuais, com bordas suaves.

Vale colocar, no entanto, que esse primeiro desenho de abertura e dos créditos finais dos produtos audiovisuais no início da montagem, são ainda apenas esqueletos das aplicações finais. Servem de referência ao montador e aos assistentes de edição no processo do corte das imagens. Composições finalizadas somente ocorrerão mais adiante na pós-produção. É esse corte, com abertura e créditos, que guiará os processos de edição de som e de efeitos visuais, pois indicam o produto como um todo. Os elementos são apenas posicionados para garantir a totalidade e o ritmo do produto. Possíveis telas divididas nos créditos finais ainda não estão acabadas; animações de abertura não apresentam finalização etc.

Isso implica que o único aspecto já “pronto” da abertura e dos créditos é a declaração de responsabilidades das funções que, afinal, vem das diversas planilhas indicando os créditos. Planilhas comumente entregues pelo diretor de produção e pelo produtor de pós-produção (RODRIGUES, 2007) que controlam o fluxo do produto em sua realização.

Efeitos visuais de pós-produção: rotoscopias, composição de *layers* e corte final

Guiados pelos primeiros cortes, que definem os limites dos *takes*, pelos boletins de câmera e iluminação, que indicam ângulos, movimentos e posicionamentos de luz, e ainda pelos boletins de efeitos visuais de captação e com as marcações nas imagens, os técnicos de efeitos visuais trabalham na efetiva criação dos efeitos. Sejam para animações digitais com técnicas de desbaste de superfície ou modelagem 3D, simples recortes e composições, ou até complexas técnicas aliando *motion control photography*, o controle de movimentos da câmera em si, com *motion capture*, o rastreamento de movimentos dos atores e suas expressões

corporais e faciais (PERISIC, 2000), todas essas notações dão os parâmetros para os efeitos visuais do produto.

É importante frisar, caro aluno, que nos referindo aos efeitos visuais, falamos sobre todos os efeitos ópticos ou digitais e de animação presentes no produto, ou seja, são os efeitos artificialmente executados por algum tipo de composição, a fim de causar impressões específicas integradas aos produtos audiovisuais (TIETZMANN, 2007). Isso pode ser desde efeitos realizados na filmagem e gravação, como alterações de velocidade da câmera, até efeitos de pós-produção, mas não se deve confundi-los com efeitos especiais, que são os efeitos físicos, como tiros, explosões, chuva ou o que for dessa natureza.

Feita a distinção, vale um olhar introdutório sobre os efeitos visuais básicos. Ora, certamente, você já conhece alguma coisa sobre a questão. Já deve ser visto vídeos ou escutado sobre recortes de fundo verde ou fundo azul. Pois bem, como vimos em relação à abertura e aos créditos, os processos de rotoscopias, *mattes* e composição de *layers* (camadas) formam a base dos efeitos visuais. Podemos tomar esses processos divididos em quatro técnicas: a) fotografia em fundo de cor; b) rotoscopia; c) controle de movimentos; d) *matte painting* e modelagem 3D. Os processos todos, em alguma medida, se baseiam em máscaras para perfeito recorte dos diferentes elementos que entram na composição.

O processo de fotografia em fundo de cor, também chamado de chave de cor ou ainda de *chroma key*, talvez seja o mais conhecido e divulgado. Trata-se da utilização de um fundo de cor, normalmente verde ou azul (Figura 4.3), para que o software efetue o recorte do fundo, deixando um *matte* para inserção de outros *layers* de imagem (PERISIC, 2000). Note, no entanto, que as técnicas originais para cinema e televisão são distintas. O *chroma key* televisivo mais conhecido trabalha com uma substituição eletrônica de fundo, de modo automático e em tempo real, resultando um *matte* bastante irregular. O fundo de cor cinematográfico aplica uma técnica de recorte quadro a quadro, com a chave de cor aliada a canais de matiz, de iluminação e de saturação, para criar um *matte* mais sutil, preciso e apropriado para composições sofisticadas (SCHULTZ, 2006).

Figura 4.3 | Fundo azul no set de *As crônicas de Spiderwick*



Fonte: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:SpiderwickChroniclesSet.jpg>>. Acesso em: 25 jan. 2017.

A rotação digital é um processo de recorte com definição manual de pontos no computador. É baseada numa técnica inventada em 1914 para animação, que permitia realizar os movimentos do desenho baseados em uma imagem efetivamente filmada. E para tal fim, a técnica foi amplamente utilizada pelos estúdios Disney (ROTOSCÓPIO, 2016). Hoje é muito utilizada para a definição digital de *mattes* visando à inserção e sobreposição de imagens em *layers*. É aplicada especialmente em *takes* em que não se utilizaram a técnica de fundo de cor.



Exemplificando

- Nos filmes da saga *Star wars*, os efeitos dos sabres de luz foram criados através de rotação digital. A imagem original apresentava as armas como bastões. No software, os bastões foram recortados e foi criada uma máscara para que a imagem dos sabres, modelada digitalmente, fosse inserida em composição.

- No longa-metragem *Forrest Gump: o contador de histórias*, a rotação foi utilizada em cenas em que era necessário que o personagem principal fosse inserido em imagens de arquivo, interagindo com essas. Aplicou-se, então uma mistura entre rotação e fundo de cor. Os *mattes* do personagem de Tom Hanks foram criados em fundo verde e depois aplicados por rotação nas imagens de arquivo, para atingir o efeito de composição desejado.

Os controles de movimento envolvem algumas técnicas aproximadas. A primeira delas, chamada de *motion control photography*, implica controle dos movimentos de câmera. Serve de suporte para cenas que exijam mais de um *take* com máscaras distintas, permitindo diversos *mattes* (MOTION..., 2016). É algo que vai desde a filmagem até a pós-produção. O *motion capture*, por sua vez, implica a captura dos movimentos ou expressões dos atores, utilizando alguns marcadores, para modelagem digital com um *matte* específico (MOTION CAPTURE, 2016). E o *match moving*, também conhecido como *motion tracking*, é uma técnica de rastreamento do movimento do plano filmado, que marca aspectos de posição, escala, orientação e ângulos de movimento na cena, a fim de permitir aos animadores modelarem elementos digitais para inserção com *mattes* na composição (MATCH MOVING, 2016).

Por fim, as técnicas de máscaras de *matte painting* e modelagem 3D são relacionadas a *mattes* para composição com o fundo ou complementando elementos do quadro. Na primeira ocorre efetiva pintura realista em vidro, que permite completar o quadro ou no momento da filmagem ou por rotorescopia; e na segunda temos elementos totalmente gerados em animação digital a serem inseridos por composição.



Pesquise mais

- Para um panorama sobre as técnicas básicas de efeitos visuais, acompanhe o vídeo legendado com diretor de efeitos visuais Clinton Jones no Cinematográfico.com.br.

FONSECA, Gustavo. **Efeitos visuais ou especiais?** Conceitos básicos de VFX. Cinematográfico, 28 mar. 2016. Disponível em: <<http://cinematografico.com.br/2016/03/efeitos-visuais-ou-especiaisconceitos-basicos-de-vfx/>>. Acesso em: 25 jan. 2017

Essas técnicas são aplicadas nos *takes* planejados e passam por uma composição em *layers* para a construção da imagem final. Os planos finalizados integram, então, a montagem do produto em definição HDTV. O mesmo ocorre com as artes de abertura e os créditos. Com isso, tem-se o corte final, com uma lista indicando pontos e frames exatos de corte das tomadas do material bruto, códigos das aplicações de efeito, os *takes* compostos e as indicações de áudio.

Sem medo de errar

Para solucionar os problemas apresentados na situação descrita, é importante considerar as informações básicas sobre os *takes* obtidos na filmagem ou gravação, bem como ponderar as intenções narrativas do produto. Qual é o efeito final pretendido? Quais imagens devem ser compostas?

Ao saber como foi a captação, você poderá indicar métodos de efeitos visuais para fazer a composição final dos planos. Foi utilizada tela de fundo de cor? Isso altera algo em relação às técnicas de máscaras e recortes? Como devem ser feitos os *mattes* nas condições das imagens brutas? Quais técnicas podem ser aplicadas. Verifique as possibilidades.

Além disso, considere as questões que complicam as aplicações dos *mattes*. Os atores passaram em frente às telas dos televisores? Isso implica necessidade de utilizar várias camadas? Como se faz isso?

Ao tomar nota das várias possibilidades, você certamente terá um panorama das técnicas que possibilitam unir as imagens. Considere, ainda, outras possibilidades, a fim de aprimorar suas próprias percepções sobre a realização de efeitos visuais.

Avançando na prática

Animando sequências *live-action*

Descrição da situação-problema

Considere que você é o diretor de efeitos visuais de um filme de longa-metragem de animação. O projeto consiste em um produto híbrido, com imagens *live-action* misturadas às imagens animadas. A ideia é que apenas as personagens sejam animadas e ainda que mantenham as expressões de seus intérpretes. Para tal, a equipe de produção captou todo o filme, cena por cena, em imagens reais, sem auxílio de fundo de cor ou técnicas de *motion control*. Cabe a você definir as estratégias para inserir a animação nos pontos corretos, a fim de compor a imagem final do filme.

Quais técnicas você indicaria? Como fazer isso com imagens sem fundo de cor? É necessária alguma técnica de controle de movimento? Como capturar as expressões dos atores e atrizes? Como você pode retornar a animação à imagem original?

Resolução da situação-problema

Para começar, anote as condições de produção das imagens do filme. Há apenas uma imagem, sem utilização de fundos cromáticos ou controle de movimentos da câmera? Isso indica algo para você? É possível utilizar alguma outra imagem para o fundo e apenas os atores das imagens originais? Isso deve trazer algum tipo de caminho. Você já terá, aqui, uma primeira técnica para aplicar.

Agora, pense em como será possível extrair as expressões dos atores em cena sem a utilização de *motion capture*. Isso é possível? Quais são as suas fontes de imagem? É possível extrair as expressões dos atores da filmagem direta? O que você pode fazer para replicar as condições da filmagem original em ambiente virtual? São essas definições que levarão você para a animação em computador. O que você pode fazer com as imagens dentro do software de modelagem? É importante manter os planos filmados? E os movimentos de câmera?

Depois de a animação pronta, como voltar para a imagem gravada?

Faça valer a pena

1. A masterização, etapa final da cadeia de produção audiovisual, está em plena conversão para o processo de intermediação digital. A montagem, a equalização de cores e aspectos que envolvem a aparência da matriz final do produto muito frequentemente são realizadas em ferramentas digitais. O conceito é utilizado, ainda, para integração de efeitos visuais e para processos de finalização. Por isso, é certo que a maioria de todas as grandes produções, digitais ou em película, são masterizadas através do processo de intermediação digital (ACADEMY..., 2009).

Como afirma o texto, a etapa de pós-produção para produções realizadas em película é hoje, cada vez mais marcada por processos digitais. Considere a questão e assinale a alternativa correta que nomeia o processo de passagem dos materiais captados em película para os materiais digitais que seguirão para a ilha de edição.

- a) *Transfer* digital ou *transfer back-to-film*.
- b) *Video transfer* ou telecine.
- c) Copiagem digital ou telecine.
- d) Gravação do filme ou *video transfer*.
- e) *Transfer* digital ou *video transfer*.

2. O azul é a cor mais comumente usada como fundo de cor para gerar máscaras móveis quadro a quadro, buscando composição digital. Para captação digital, a escolha mais comum é a cor verde. Isso ocorre porque o azul apresenta uma faixa mais estreita no espectro eletromagnético, significando menor possibilidade de diferenças perceptíveis na fotografia, e o verde responde melhor às taxas de amostragem de cor das imagens das câmeras digitais (PERISIC, 2000).

As técnicas de máscaras e recortes representam a maior parte do desenvolvimento dos efeitos visuais do audiovisual moderno. O excerto cita a utilização do fundo de cor para gerar *mattes* de recorte para composição. Além dessa técnica, se destaca ainda a técnica de roscopia. Considere as diferenças entre as duas técnicas, compare os modos de marcação das máscaras e assinale a alternativa que corretamente indica tais diferenças.

a) A roscopia implica um processo de animação, destinado exclusivamente para recortes manuais e para a transformação da imagem *live action* em animação digital; já a utilização de fundo de cor é uma técnica televisiva utilizada para máscaras e recortes em tempo real e que não apresenta aplicabilidade cinematográfica.

b) A roscopia implica a criação de *mattes* através de marcações e recortes manuais, no computador, sobre imagens únicas, a fim de criar camadas e permitir a composição com outras imagens; já a utilização de fundo de cor é uma técnica televisiva utilizada para máscaras e recortes em tempo real e que não apresenta aplicabilidade cinematográfica.

c) A roscopia implica um processo de animação, destinado exclusivamente para recortes manuais e para a transformação da imagem *live action* em animação digital; já a utilização de fundo de cor dá ao técnico de efeitos a possibilidade de fazer o recorte dos *mattes* automaticamente, acelerando o processo de composição.

d) A roscopia implica a criação de *mattes* através de marcações e recortes manuais, no computador, sobre imagens únicas, a fim de criar camadas e permitir a composição com outras imagens; já a utilização de fundo de cor dá ao técnico de efeitos a possibilidade de fazer o recorte dos *mattes* automaticamente, acelerando o processo de composição.

e) A roscopia implica a criação de *mattes* para efeitos de máscaras digitais com exclusiva aplicação em publicidade impressa, por trabalhar com imagens estáticas; já a utilização de fundo de cor não oferece possibilidade de criação de *mattes* para composição, apenas recortes de colagens bidimensionais.

3. O *match moving* é uma técnica que permite a inserção de elementos gráficos modelados em imagens de ação ao vivo com informações corretas de posição, escala, orientação e movimento. Essa correspondência é usada, principalmente, para acompanhar o movimento de uma câmera, de modo que um movimento idêntico ocorra numa câmera virtual reproduzida em um programa de animação 3D (WIKIPEDIA, 2016).

No longa-metragem estadunidense *As aventuras de Pi*, a personagem principal, o rapaz Pi, se encontra preso em um barco à deriva, acompanhado por um tigre. Nas filmagens, o ator contracenou com pontos de referência e o animal, modelado digitalmente em 3D, foi introduzido na pós-produção. Com base nessas informações, analise as afirmações a seguir sobre aplicação de técnicas de efeitos visuais e assinale a alternativa que apresenta a ordem correta de processos.

1. Modelagem do tigre de CGI com os movimentos de câmera virtuais.
2. Filmagem com fundo de cor.
3. Criação automática dos *mattes* para a paisagem e para o tigre.
4. Rastreamento dos movimentos de câmera para replicação virtual.
5. Composição em *layers* da imagem final.

Assinale a alternativa que representa corretamente a sequência:

- a) 2 – 3 – 4 – 5 – 1.
- b) 2 – 4 – 5 – 3 – 1.
- c) 4 – 2 – 3 – 5 – 1.
- d) 1 – 2 – 5 – 3 – 4.
- e) 2 – 4 – 1 – 3 – 5.

Seção 4.2

Som direto, trilha e ruídos

Diálogo aberto

Como ocorre a continuação do processo de edição após o corte final da imagem? Há mais a se editar e montar? Por que a edição de som ocorre após o corte final da ilha de edição? O som já não foi montado junto às imagens do produto? O que é *sound design*? Após a montagem do produto, a pós-produção inicia o processo de edição de som, aspecto que demanda um tempo específico de realização. É uma etapa dependente da montagem e edição das imagens, mas também distinta. Nesta seção, você encontra algumas respostas às perguntas e dúvidas sobre a sonorização audiovisual e tem um panorama dos processos e momentos dessa edição de som. Além disso, constrói uma base de conhecimentos com perspectiva profissional e que darão a você a possibilidade de desenvolvimento específico em sonorização.

Reforçando o aspecto de aplicabilidade da carga teórica introdutória aqui colocada, esta unidade traz, ainda, uma situação de imersão. Coloque-se, então, na função de editor de som de um longa-metragem já inteiramente filmado e que agora segue para a fase de pós-produção. Trata-se de um filme de época, uma narrativa ficcional contando a história de um jogador de futebol que se passa em 1966. Várias cenas exigiram aparelhos de televisão da época mostrando imagens de comerciais de TV, jornalismo e jogos da Copa do Mundo de futebol daquele ano. Em algumas dessas cenas, um ator não conseguiu bater suas falas em inglês, de maneira convincente, como pedia o roteiro. Além disso, por questões técnicas, as imagens dos jogos não foram colocadas nos televisores durante as filmagens. Os direitos das imagens foram comprados junto à FIFA, mas as narrações e locuções dos jogos estão em alemão. Como editor de som, quais técnicas você apontaria para solucionar os problemas? O que fazer com a situação da narração em alemão? E sobre as falas mal batidas pelo ator? Como você fará para substituir as bandas sonoras? Como se deve guiar o ator com novas gravações? Há necessidade de realizar outra filmagem?

Vamos começar!

Não pode faltar

Edição de som: edição de som direto, criação de *sound design*, edição de som ambiente

Quando o produto encerra seu processo de edição e montagem, ganhando o corte final com as listas de corte e todas as indicações necessárias dos tempos de áudio e das aplicações de efeitos visuais, a edição de som propriamente dita se inicia. Ora, o som já teve um prévio trabalho de corte. Você deve se lembrar de que na ilha de edição ocorreu a sincronização do som direto e do som direto de ambiente. No entanto, não ocorreu todo o trabalho de edição fina de som. Isso ocorre no momento de edição de som. Mesmo o som direto, que já passou por um processo de corte, ganha, nesse processo da pós-produção, sua edição mais elaborada. A base de som recebida da ilha de edição apresenta uma série de cortes diretos, com o som, acompanha o corte de imagem; além de outra boa quantidade de cortes em sobreposição, que ocorrem quando o corte de som ocorre antes ou depois do corte de imagem (MAMER, 2009), mas, basicamente, isso é tudo o que foi editado de som durante o processo de montagem da imagem. Ainda faltam controles de suavização dos cortes, equalização, falta igualar os ruídos e áudio ambiente etc.

Segundo as editoras de som Catarina Apolônio e Simone Alves (2014), não apenas o material com corte final deve ser exibido aos editores e ao *designer* de som, mas o material de referência da imagem também deve ser copiado e repassado com *timecode* apresentado na tela, além de todo o boletim de corte de imagem e som e os arquivos com os cliques originais do áudio. Esses materiais servirão de base para o processo de edição do som direto. E, aqui, novamente há necessidade de referências de sincronização. Portanto, mesmo com a referência de vídeo já sincronizada, há a necessidade de indicativos de *timecode*, contadores regressivos com bipe ou ainda barras de cores com referências de tom em 1KHz. Perceba que é a ausência dos *takes* completos com a referência de claquete que exige esses dispositivos de sincronização. Aspecto bastante óbvio, afinal, não faz sentido repetir a edição das tomadas, mas o cuidado com o som síncrono deve se manter.

Em uma regra geral, “sempre que se faz um corte em uma base, seja no som ou na imagem, deve ocorrer um corte igual e recíproco na outra base” (MAMER, 2009, p. 388). Isso significa que: no som direto de diálogos, os cortes de som e imagem, mesmo que com sobreposições, devem apresentar tamanhos relativos idênticos. Se há vinte *frames* de imagem num corte, haverá vinte *frames* de som nesse corte, mesmo que deslocados em corte de sobreposição. Essa regra mantém, em amplo sentido, uma sincronia entre o som e a imagem. No caso dos cliques de áudio complementares como o som direto de ambiente gravado fora de cena,

ou quaisquer outros sons construídos ou capturados em dublagem ou *foley* ou ainda as trilhas, a referência dos elementos de sincronização e do *timecode* são fundamentais.

Se é o trabalho de edição do som direto que inicia o refinamento da continuidade sonora que, no fim, reforça e sustenta a própria narrativa do produto, é o trabalho de *sound design* ou de desenho de som, que garante a qualidade sonora geral e, de fato, realiza essa continuidade (RODRIGUES, 2007). Esse processo, que se inicia ainda em etapa de produção, acompanhando as questões de captação e gravação do áudio e ainda segue acompanhando a montagem da imagem, tem seu momento crucial na edição de som em pós-produção. É o trabalho efetivo de criação conceitual sonora, isso a partir de diálogos, som diretos de ambientes, bibliotecas de som, sons criados especialmente para determinadas situações que exijam um ruído completamente novo etc. (SONNENSCHNEIN, 2001).

O desenhista de som ou *sound designer*, acompanhando todas as etapas do produto, elabora um mapa visual do som que considera agrupamentos de sons específicos como: objetos, ação, ambiente, emoção, transição, sons criados etc. A ideia é guiar o processo criativo de sonorização como um todo, considerando alguma hierarquia de sons, incluindo a edição do som direto dos diálogos, a fim de coordenar e controlar a qualidade do som para que a paisagem sonora do produto se mantenha integrada e com equalização que impeça uma poluição sonora (SONNENSCHNEIN, 2001). Nesse sentido, a edição do som direto de ambientação, que traz o ambiente equilibrado do som da locação original, ganha importância, pois preenche o fundo dos diálogos e permite complementação com ruidagem específica e sons incidentais, além de a trilha sonora. Comumente, clipes de áudio com som ambiente original curto são estendidos por repetição. A técnica observa, no entanto, a ausência de sons individuais reconhecíveis, caso em que não seria possível a utilização do clipe desse som ambiente (RABIGER, 2007).

Em Hollywood, o trabalho de desenho de som ganhou notoriedade desde a intensidade e abundância sonora do longa-metragem *Star wars: uma nova esperança*, de 1977, o primeiro da franquia (WHITTINGTON, 2007). No Brasil, somente na última década as produções televisivas de ficção e o cinema apresentaram preocupações efetivas com a função e os profissionais do *sound design*.



Pesquise mais

- Para um panorama bastante completo das questões fundamentais do *sound design*, vale a leitura do trabalho do pesquisador Vinícius Vital Sasaki. No texto, você encontra um panorama de etapas e métodos para um mapa sonoro, além de considerações criativas da função.

SASAKI, V. V. **Sound design**: um breve guia de imersão em trabalhos sonoros para audiovisual. 2014. Monografia (Bacharelado em Música)-Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014.



Exemplificando

- A criação de sons para efeitos sonoros críveis tem relação com conceitos e ideias, muito mais do que com a realidade do som. Por exemplo, no clássico filme de longa-metragem de Steven Spielberg, *Parque dos dinossauros*, os sons dos animais extintos tiveram, obrigatoriamente, que ser criados. Assim, o *sound designer* estadunidense Gary Rydstrom, que sabia ser fundamental trabalhar com sons orgânicos para um bom resultado, gravou algumas dezenas de animais e mixou os sons, alterando levemente algumas frequências.
- Na série britânica *Dr. Who*, o som da máquina do tempo, TARDIS, foi conseguido combinando diversas tomadas de áudio de chaves sendo raspadas pelas cordas de um piano. São, portanto, a inventividade, a criatividade e a compreensão de algumas frequências sonoras que servem de ferramenta para a criação de som.

Trilha sonora: composição de trilha sonora original, edição de trilha licenciada, trilhas brancas

Trilha sonora, *soundtrack*, ou ainda banda sonora, são nomenclaturas que se referem, hoje, à sonorização musical de uma obra audiovisual, seja essa obra um filme, um programa, série ou seriado televisivo ou ainda algum jogo eletrônico. E cumpre reforçar a ideia de “hoje”, pois, nem sempre foi assim. A ideia de trilha sonora está originalmente ligada à banda completa de uma obra audiovisual e frequentemente essa ideia se expressa nas vendas de álbuns com as trilhas sonoras dos filmes que comumente trazem trechos de diálogos e efeitos sonoros (SOUNDTRACK, 2017). Tomando o conceito atual, tem-se que a trilha sonora compõe o todo do desenho de som imaginado para a obra. É, então, elemento que deve ser considerado para paisagem sonora e para a edição final do produto. E, nesse sentido, as músicas para obras audiovisuais vão além da simples replicação redundante de elementos da imagem. Quando trabalhadas dentro do universo das personagens em cena, em que essas personagens reagem à trilha, temos uma trilha *diegética*, quando a trilha sonora não recebe essa reação das personagens, essa trilha é *extradiegética*, mesmo que componha o clima de emoções de determinada passagem (RABIGER, 2007).

Essa primeira consideração serve de guia para os compositores da obra, que a despeito de suas funções amplamente criativas, costumam se envolver tardiamente no processo de produção audiovisual, comumente já em pós-produção, aspecto que responde ao próprio caráter da função de composição que depende em ampla medida de um material quase acabado. Cumpre notar, então, que é compreendendo a íntima relação de diegese da trilha com o produto apresentando imagens e sons editados que se percebe a melhor aplicação de uma música para escorar uma cena, para transição, música de personagem, amplificadora de tensão etc. Auxiliando no processo, frequentemente são aplicadas trilhas-guias com ideias de textura, tom e andamento, normalmente apontados pelo montador e pelo diretor, a fim de destacar aspectos fundamentais da obra que devem ser considerados no processo de composição (RABIGER, 2007). Essas trilhas-guias, no entanto, não costumam permanecer na montagem do produto.

Para além da percepção da função diegética ou extradiegética da trilha sonora de um produto audiovisual, está a caracterização do tipo de trilha sonora. Há três tipos: a) trilha sonora original; b) trilha sonora licenciada; e c) trilha branca. Aqui, cumpre ao compositor a escolha entre os tipos de trilha adequados ao produto em edição. Escolha que frequentemente se relaciona com o orçamento do projeto.

A trilha sonora original é aquela pensada, composta e gravada diretamente para o produto audiovisual. Nos Estados Unidos é referida como *original score*, literalmente partitura original. Essa trilha é de fato composta e gravada. Cabe ao compositor a criação de partituras originais a serem interpretadas e executadas por orquestras, bandas ou grupos, ou ainda a composição através de sintetizadores e arquivos MIDI (*musical instrument digital interface* ou interface digital para instrumentos musicais), protocolos digitais que permitem que os equipamentos que leiam suas bases sigam reprodução exata das linhas musicais emulando tons, instrumentos, timbres etc. (MIDI, 2017). Em grandes produções dos estúdios *majors*, a composição para orquestra é bastante utilizada (Figura 4.4). Por outro lado, a composição de seções musicais diretamente no teclado com a sintetização de outros instrumentos traz amplas liberdades ao compositor que manipula muito mais as ocorrências da trilha, que podem ser facilmente expandidas, diminuídas ou renegociadas (RABIGER, 2007). Evidentemente, após a gravação efetiva da trilha sonora original, ocorre a edição desses cliques sonoros compondo o desenho de som do produto.

Figura 4.4 | O compositor cipriota George Callis conduzindo a Orquestra Sinfônica de Budapeste em gravação de estúdio para trilha sonora



Fonte: <<https://goo.gl/znLHC4>>. Acesso em: 6 fev. 2017.

Por sua vez, a trilha sonora licenciada é aquela que exige o pagamento de direitos autorais e direitos de uso. Ora, “nunca suponha que a música que você gostaria de usar estará disponível quando você precisar dela; a pior hora para se negociar direitos [...] é quando sua produção já se tornou dependente daquela gravação específica” (RABIGER, 2007, p. 343). Procure tratar dos direitos sobre músicas já sabidamente importantes para a trilha com alguma agilidade. Problemas com os direitos autorais e de reprodução frequentemente implicam atrasos e altos custos. Além disso, cumpre observar, aluno, que diferentes músicas podem trazer diferentes licenças de utilização. Em algumas músicas o pleno uso será liberado após a compra dos direitos, em outras haverá limitações de tempo de uso bruto no produto, outras ainda não permitirão manipulação. Considere, por exemplo, o musical *Moulin Rouge!: amor em vermelho*, do diretor Baz Luhrmann, que apresenta canções pop com letras alteradas. Pense nas dificuldades, caso alguma música escolhida tivesse direitos que não permitissem esse tipo de manipulação. A trilha sonora licenciada é interessante e traz identificações com os espectadores, especialmente com trechos e músicas conhecidos, mas requer cuidado e atenção às exigências dos direitos autorais no momento da edição.

Já a trilha branca implica músicas sem cobrança por direitos autorais ou de reprodução. A produção pode comprar bibliotecas com músicas frequentemente instrumentais e de gêneros variados, indo do erudito ao popular, do jazz ao rock

ou samba. Nessas bibliotecas, além das trilhas brancas, são comuns áudios de ruidagem. Os estúdios têm por hábito manter vastas bibliotecas de som que alimentam as produções. São clipes de áudio bastante úteis ao processo de edição, pois podem compor momentos específicos encaixando com o *sound design* planejado. As três possibilidades, assim, podem ser aplicadas para momentos distintos do produto, visando complementar as passagens musicadas entre os trechos da trilha original e adjacentes.



Refleta

- Em que momento é interessante a escolha por uma trilha sonora licenciada? Não seria lógico evitar a compra de direitos se há a possibilidade de utilização de trilhas brancas? Em que medida as questões de trilha sonora são relevantes para o produto audiovisual? Não bastariam os efeitos sonoros? Para você, o que cada uma das escolhas implica em termos financeiros? É uma escolha real que se deve fazer, ou a mistura das três possibilidades é mais interessante?



Pesquise mais

- Sobre o processo de trilha sonora original, a vídeo-reportagem com o compositor Fernando Moura esclarece o que significa compor para imagens. Aborda os caminhos da trilha sonora e o que ela pode trazer em sua relação com a imagem. Além de traçar um panorama do mercado de trilha sonora no Brasil.

PINTO, A. I. **Trilha sonora para cinema, televisão e multimídia com Fernando Moura**. Overdubbing, 15 jun. 2011. Disponível em: <<http://overdubbing.com/colunas/caminhos-da-composicao/trilha-sonora-os-caminhos-da-musica-para-imagem-fernando-moura/>>. Acesso em: 6 fev. 2017.

Dublagem e ruidagem: gravação e edição de dublagem, locução, gravação com artista de *foley* e edição de *foleys*

Complementando os trabalhos de *sound design*, edição de som direto, edição de som ambiente e trilha sonora, entra a parte de dublagem e ruidagem. A dublagem, também chamada de substituição automática de diálogo (*automatic dialogue replacement* – ADR), implica a recriação de linhas de fala dos atores buscando sincronia labial com uma imagem já capturada (RABIGER, 2007). Por sua vez, a ruidagem trabalha tanto com os sons construídos em estúdio para

elementos visuais que originalmente não apresentam som característico, ou ainda para realçar ou amplificar algum ruído de cena.

Em Hollywood, seja em produções para cinema ou televisão, os contratos dos atores comumente preveem a possibilidade de dublagem do material, pois importa o trabalho mais minucioso de exploração de nuances de entonação ou detalhes dramáticos (GERBASE, 2003). Ainda assim, os estúdios recorrem à dublagem apenas em casos específicos com sérios problemas na qualidade do som direto. O ator estadunidense Marlon Brando se notabilizou por ele mesmo exigir sessões de dublagem de suas cenas em estúdio, a fim de ter liberdade em set para sua arte e ainda contar com a possibilidade de melhorias posteriores. No Brasil, “o procedimento mais comum e mais barato é fazer tudo com som direto e dublar apenas as cenas em que a qualidade do som não é aceitável” (GERBASE, 2003, p. 115), uma opinião de qualidade que, frequentemente, fica a cargo do engenheiro de som. Em nosso mercado televisivo, recorrer à dublagem é extremamente raro, deixando a técnica para as produções de destinação de janela para a tela grande.

Em *takes* potencialmente complicados para o som direto, em situações de extremo ruído ou com interferências, por exemplo, ocorre a escolha de utilização da gravação direta apenas como som guia para a dublagem; levando os planos específicos nessas condições para o estúdio, a fim de recriar toda a ambientação da cena, além de os diálogos propriamente. Em estúdio, os atores dublam suas linhas de diálogo com um fone de ouvido indicando o som guia e com a referência da imagem para a correta sincronização labial. Comumente, as cenas são divididas em pequenos trechos de trinta segundos a dois minutos com contagem regressiva e sinal sonoro de sincronização. Esses pequenos cliques são reproduzidos em loop contínuo até que se obtenham algumas boas tomadas do diálogo (RABIGER, 2007). Similarmente, a dublagem de obras estrangeiras ocorre com as referências do som guia dos diálogos originais e da imagem para garantir a sincronia labial. Já com locuções, os trechos frequentemente apresentam limitações de tempo com base na referência das imagens, e o trabalho dos atores é adequar seu tempo de fala à referência da tela.

Como você pode imaginar, aluno, o trabalho de ruidagem é aproximado ao de dublagem. Especialmente ao tomarmos o trabalho de *foley*, que é a reprodução em estúdio de efeitos sonoros cotidianos que aparecerão nas produções, podendo ser um reforço à ruidagem de som direto ou ainda um som cobrindo esses ruídos (FOLEY FILMMAKING, 2016). Como na dublagem, em diversos casos há um som guia para facilitar a criação dos artistas, bem como como também ocorrem tomadas em que o som deve ser inteiramente criado. O primeiro passo para gravações com artistas de *foley* é recorrer ao mapa visual do som, elaborado pelo *sound designer*, e verificar cada efeito sonoro. Partindo daí, cabe decidir o que deve ser construído artificialmente com mixagens de diversos sons e manipulação

de frequências, quais ruídos serão coletados em bibliotecas de som e quais outros ruídos serão gravados em estúdios de *foley* (Figura 4.5).

A arte de *foley* envolve a utilização de algumas dezenas de objetos para a elaboração de ruídos que representem com acuidade os elementos da imagem (HIBBARD, 2015). Os artistas buscam a reprodução exata ou aproximada dos ruídos originais, a fim de criar referências sonoras críveis, com profundidade sonora, para correta adequação à paisagem de som da produção. O trabalho de *foley* refinado e cuidadoso envolve a observação de distâncias dos objetos em relação à câmera, hierarquias sonoras etc.

Figura 4.5 | Estúdio de gravação de *foley* na Escola de cinema de Vancouver



Fonte: <<https://www.flickr.com/photos/vancouverfilmschool/5842985533>>. Acesso em: 6 fev. 2017.

Com os clipes de áudio da dublagem e do *foley* gravados, o processo de edição do som ambiente pode ser finalizado, visando à composição total da paisagem sonora do produto, juntando diálogos, trilha e ruídos e efeitos sonoros. Nesse ponto, temos o corte final do som, no auge do processo de edição, que leva a pós-produção de som para a preparação das bandas sonoras para a mixagem.



Assimile

- A dublagem é necessária em situações de problemas com o som direto, tais como: ruídos de interferência, interferência eletrônica, falhas, problemas com os atores e suas linhas de diálogo etc.
- A utilização de arte de *foley* pode ser fundamental para preencher o áudio de ambientação e acrescentar ruídos necessários e importantes.

Mixagem de som: pré-mixagem de diálogos e *foleys*, mixagem 5.1, mixagem M&E

Podemos falar em dois momentos de mixagem de som: as pré-mixagens e a mixagem final. Com os clipes de áudio preparados, já sincronizados e cortados, o processo geral de mixagem se inicia. Primeiro, o trabalho de pré-mixagem trata das bandas sonoras separadas: diálogos, ambiente, *foley*, efeitos sonoros e trilha. Em seguida, a mixagem finaliza e define as bandas sonoras em termos de equalização, ajustes de nível cena a cena, perspectiva sonora etc.

No entanto, esse fluxo de trabalho vem mudando. Segundo o mixador brasileiro Paulo Gama (2012), se antes ocorriam sempre todas as pré-mixagens de elementos principais antes da mixagem final, hoje já ocorre a possibilidade de edição do som de trilha ambiente e efeitos sonoros com as pré-mixagens de diálogos e *foley* já prontas, acelerando o processo. Independentemente do *workflow* escolhido para a mixagem, é fundamental compreender que a pré-mixagem se trata de um elemento vital para a organização das bandas sonoras dos produtos audiovisuais. Não raro, um filme de longa-metragem ou um episódio de séries de televisão com uma hora de duração apresentam algumas dezenas de bandas distintas de som antes da pré-mixagem. Assim, organizar as várias bandas de diálogo entre seis ou oito canais de diálogo pré-mixado, verificando elementos de nível e intensidade, posicionamento de microfones, perspectiva etc., auxilia o processo de mixagem final. Isso tudo para garantir que não ocorram mudanças no nível e na acústica tomada a tomada. A pré-mixagem de diálogos esmerada trará como resultado uma uniformização do áudio desses diálogos, de modo que o som fique consistente. O mesmo pode valer para os outros elementos sonoros, a pré-mixagem organiza por similaridade os sons que estavam dispersos em dezenas de bandas. Uma “lei”, no entanto, é observada no processo, “é vital pré-mixar em uma ordem que preserve para o final o controle do mixador sobre os elementos mais importantes” (RABIGER, 2007).

Na mixagem final, portanto, o procedimento é o de remixar as bandas já previamente organizadas e pré-mixadas por similaridade. E essa organização obedece a alguns padrões de mercado visando à exibição do produto. A

mixagem monofônica, em que há apenas um canal com reprodução das mesmas frequências sonoras em diversas caixas acústicas, já é completamente obsoleta; com possível exceção de algumas produções acadêmicas e de cineclubes em película de 16mm. A mixagem estereofônica com som *surround*, no entanto, ainda permanece como base para a distribuição do áudio em multicanais. A ideia básica do som estéreo é a distribuição de frequências em caixas distintas, tornando a percepção da paisagem sonora do produto mais real ao espectador. Nesse sentido, tomando o som estéreo como base, a mixagem mais comum atualmente é a 5.1 canais, significando cinco canais com divisões das frequências altas e médias, além de um canal exclusivo para frequências baixas, com sons graves. Nas últimas duas décadas, a mixagem em 5.1 canais se tornou o padrão da indústria audiovisual, especialmente devido à ampla distribuição em *home video* e televisão em HDTV que adotam essa divisão do som e ao desenvolvimento dos sistemas de som que utilizam essa divisão, notadamente os sistemas da companhia anglo-estadunidense Dolby Laboratories e da companhia estadunidense Digital Theater Systems (DTS). Cumpre notar, no entanto, que os padrões de mixagem multicanais já apresentam variações de 6.1 canais, 7.1 canais, 8.1 canais e 11.1 canais. Uma das empresas responsáveis por essa ampla disputa de sistemas de som foi a japonesa Sony, com o lançamento de seu sistema SDDS (Sony Dynamic Digital Sound), no início da década de 1990 (SONY..., 2017).

Por fim, há um padrão de mixagem bastante importante: a mixagem M&E ou mixagem *music and effects*, que é a mixagem em banda internacional, sem trilha de diálogos. Esse padrão de mixagem entrega o produto com trilha sonora e efeitos sonoros mixados visando à dublagem em outros idiomas para exibições em países que não o de origem do produto. Trata-se de um padrão internacional e utilizado com bastante frequência nas mais variadas produções. Complementando a mixagem M&E, em alguns casos o estúdio ou produtora fornece a trilha de diálogos originais como som guia para a dublagem. Aqui, é fundamental observar a importância da separação dos diálogos de outros ruídos, de outro modo, com uma mixagem M&E, ocorreria perda de informação sonora.



Pesquise mais

- Para uma visão aprofundada sobre o processo de mixagem, considerando aspectos de pré-mix e dos padrões multicanais, vale a leitura do artigo de Lyana Peck Guimarães para a *Revista Luz & Cena*.

GUIMARÃES, L. P. Mixagem para cinema: pressão e cuidado na última fase do som no cinema. **Revista Luz & Cena**, Rio de Janeiro, n. 194, 29 out. 2007. Disponível em: <<http://www.musitec.com.br/revistas/?c=2560>>. Acesso em: 7 fev. 2017.

Sem medo de errar

Buscando solucionar as questões apresentadas na situação-problema, é importante considerar as informações sobre o áudio original do longa-metragem. De início pondere sobre quantos e quais são os problemas apresentados no som do filme. Há problemas com o som direto? Há a necessidade de repor e construir sons novos? Sabendo exatamente quais os problemas que você enfrenta como editor de som, é possível traçar estratégias para solucioná-los.

As falas do ator foram gravadas? É interessante utilizá-las como som guia para auxiliar o trabalho de sincronia labial num estúdio de dublagem? Com o que você deve se preocupar nessa possível dublagem? Há a necessidade de alguma preparação prévia do ator? Como você coordenaria a dinâmica dessas sessões de gravação? É possível gravar trechos de áudio *take a take*? É possível estabelecer gravações a cada linha da fala? Anote cada elemento e seus apontamentos sobre a questão. Você terá algumas possibilidades bastante claras.

Depois disso, cuide do outro problema. É necessária a utilização do áudio original em alemão? Você consegue separar as pistas de som do áudio fornecido? Há possibilidade de criar um novo ambiente com sons próprios dos jogos? Quais técnicas você aplicaria nessa situação? Como fazer novas narrações em português para os jogos?

Anotando várias possibilidades, você certamente terá um panorama das técnicas que possibilitam acertar os problemas com os áudios originais de som direto e dos jogos cedidos.

Avançando na prática

Mixando uma série dramática de televisão

Descrição da situação-problema

Uma produtora carioca contratou você como mixador-chefe de uma equipe para finalizar o áudio de 24 episódios de uma hora cada de uma série sobre o dia a dia do tráfico de drogas num morro do Rio de Janeiro. Os três primeiros episódios saíram com o corte final de imagem, os outros sairão de três em três nos próximos sete meses. A produtora busca agilizar o processo de edição e mixagem de som para que as bandas já estejam mixadas a cada novo grupo de três episódios entregue com corte final. O produto se destina à exibição em televisão fechada, no Brasil, com planejamento de lançamento em Blu-ray e plataformas de *streaming*. Além disso, o projeto da série inclui exibição no mercado latino-americano, em Portugal, na Itália e na França.

Como você sugere acelerar o processo de edição e mixagem de som? Como deve ser seu *workflow*? Quais os padrões de canais você sugere para mixagem? Quais materiais serão entregues em cada caso?

Pronto?

Resolução da situação-problema

O primeiro aspecto que deve ser observado é o do *workflow*. Note que o trabalho exigido é de três em três episódios para o início da edição de som. Há algum fluxo de trabalho que possibilite acelerar os processos? É possível pré-mixar algum elemento sonoro em simultâneo à edição? Isso ajudaria de que maneira? O diálogo pré-mixado facilita a edição de som dos outros elementos? É interessante já trabalhar com os três episódios de uma vez ou um por um?

Definido seu fluxo de trabalho, você deve focar no processo de mixagem em si. Quais são os elementos sonoros que podem ser organizados por similaridade? Há muitos efeitos sonoros de construção em *sound design*? E sons de *foley*? É fundamental considerar a complexidade da paisagem sonora para definir possibilidades de pré-mixagem.

Por fim, considere cada um dos mercados exibidores alvo do programa. As exibições fora do Brasil terão legendagem ou dublagem? Duas mixagens distintas para cada local são necessárias? E para o lançamento interno? Qual é o padrão de mixagem utilizado por aqui? Muda algo com o lançamento em Blu-ray?

Após todos esses questionamentos, você terá soluções bem claras e caminhos definidos para a mixagem e finalização do áudio.

Faça valer a pena

1. A distribuição de áudio em um sistema multicanal significa que elementos diferentes vão para cada canal de som para criar uma percepção de difusão horizontal e de espaço sonoro no espectador, por isso é importante manter algumas linhas de áudio sob um controle mais rigoroso de níveis até o último estágio de mixagem, evitando ininteligibilidade (RABIGER, 2007).

O cuidado com as bandas de áudio em pré-mixagem e mixagem garante que todo o som fique audível, privilegiando passagens específicas segundo interesses do diretor. Hoje, o padrão de mixagem final para cinema, televisão e distribuição em *home video* é:

Assinale a alternativa correta.

- a) Surround 5.1 canais.
- b) SDDS 7.1 canais.
- c) Dolby estéreo 2.1 canais.
- d) DTS 6.1 canais.
- e) Estéreo 2.0 canais.

2. Existem várias escolas diferentes de mixagem. É comum você começar com a pré-mixagem de diálogo e então seguir para o pré-mix de ambiente, pré-mix de *foley*, de efeito e só depois seguir para a mixagem final, mas há outras. Tem um pessoal que, assim que começa a edição, edita o diálogo e já faz a pré-mixagem de diálogo. Todo som é editado com o diálogo já pré-mixado. Então vai para a mix final com todos os elementos, que vai mixando sequência a sequência. Poupa tempo. É uma versão mais ágil e mais adequada ao nosso mercado (GAMA, 2012).

No trecho se discute o *workflow* de edição e mixagem de som no Brasil, uma linha trabalhando com diversas pré-mixagens, outra trabalhando apenas com a pré-mixagem de diálogos para acelerar o processo. Sobre a etapa de pré-mixagem, contraste as alternativas e assinale a que corretamente aplica o conceito.

- a) A pré-mixagem organiza as diferentes bandas sonoras para que se adequem ao padrão 5.1. Equaliza níveis e padroniza os diferentes clipes de áudio para que todas as bandas de um determinado elemento se apresentem de forma consistente em relação à imagem e às cenas. Serve, ainda, para facilitar a edição do som e evitar a mixagem final.
- b) A pré-mixagem organiza os elementos sonoros por semelhança. Equaliza níveis de altura e padroniza os diferentes clipes de áudio para que todos os sons fiquem igualados, permitindo posterior ajuste na mixagem final. Serve, ainda, para facilitar a edição do som e evitar a mixagem final.
- c) A pré-mixagem organiza as diferentes bandas sonoras para que se adequem ao padrão 5.1. Equaliza níveis de altura e padroniza os diferentes clipes de áudio para que todos os sons fiquem igualados, permitindo posterior ajuste na mixagem final. Serve, ainda, para facilitar a edição do som e evitar a mixagem final.
- d) A pré-mixagem organiza os elementos sonoros por semelhança.

Equaliza níveis e padroniza os diferentes clipes de áudio para que todas as bandas de um determinado elemento se apresentem de forma consistente em relação à imagem e às cenas. Serve, ainda, para facilitar a edição do som e evitar a mixagem final.

e) A pré-mixagem organiza os elementos sonoros por semelhança. Equaliza níveis e padroniza os diferentes clipes de áudio para que todas as bandas de um determinado elemento se apresentem de forma consistente em relação à imagem e às cenas. Serve, ainda, para reduzir a quantidade de canais originais e definir uma hierarquia de som entre os elementos.

3. Muitos efeitos sonoros gravados separadamente no set de filmagem ou em estúdio de *foley*, podem ser ajustados e mixados de modo a funcionarem em conjunto e cortarem entre si. Os efeitos gravados no set têm o caráter próprio das ações da imagem, mas os sons gravados em *foley* ou construídos por manipulação são de outra ordem. Um estúdio de *foley* tem uma variedade de superfícies e os artistas de sonorização podem modificar esse ambiente em busca de novos sons. É preciso criatividade para se obter um som apropriado e se adequar à imagem na tela (RABIGER, 2007).

O som de *foley*, em alguma medida, é similar ao processo de gravação de linhas de diálogo dubladas. Trata-se de ruuidagem gravada em estúdio e não em locação, mas que deve oferecer a possibilidade de corte para cenas com ruídos gravados em locação, a fim de garantir a paisagem sonora do produto audiovisual. É, portanto, um trabalho minucioso. Sobre a gravação de ruuidagem, analise as afirmações, marque V para verdadeiro e F para falso.

() O som guia gravado em locação é um excelente referencial para dublagem de linhas de diálogo, mas não é adequado às gravações de *foley*.

() Efeitos de sincronização complexos, como os ruídos de três pessoas caminhando em cena, exigem um trabalho de *foley* detalhado, inclusive com atenção às superfícies pelas quais os pés passam.

() Cenas que tiveram filmagem sem som requerem a construção do complexo sonoro adequado, para isso, algumas tomadas sonoras gerais de ambiente podem ser mixadas com sons especificamente desenhados e com gravação em estúdio de *foley*.

() A intenção da gravação de *foley* é a reprodução, em estúdio, de efeitos sonoros cotidianos.

() A diferença entre o som de *foley* e o ruído de *sound design* está na

qualidade; o primeiro é sujeito às condições de dublagem e o segundo é garantido pelo refinamento técnico.

Assinale a alternativa correta.

- a) V – F – F – F – V.
- b) F – V – F – V – V.
- c) V – F – V – V – F.
- d) F – V – V – V – F.
- e) V – V – V – V – V.

Seção 4.3

Finalização

Diálogo aberto

Caro aluno!

Você já se perguntou sobre como ocorre a finalização de uma obra audiovisual? Depois da edição de imagem e som e da mixagem, o que há para se fazer? O que é conformação? Como ocorre a finalização em altas definições, como 4K, se toda a edição toma por base o HDTV? Como funcionam as aplicações de efeitos visuais em alta definição? Há similaridades entre os processos de finalização para cinema ou televisão? E diferenças?

Com o produto totalmente montado e com o som já mixado, inicia-se a finalização. Nesta seção, você encontra o panorama para a etapa da pós-produção, passando, ainda, pelos aspectos de masterização digital do material. Os conceitos aqui abordados responderão a algumas das perguntas lançadas e sanarão dúvidas básicas sobre o processo final de pós-produção. Além disso, darão a você os conhecimentos introdutórios para a finalização audiovisual, pavimentando um caminho de estudos para uma etapa amplamente técnica e aplicada da produção de imagens em movimento.

Reforçando a aplicabilidade da carga teórica introdutória aqui trabalhada, a unidade traz, também, uma situação-problema de imersão em finalização audiovisual. Coloque-se na função de um dos produtores de pós-produção de um longa-metragem que segue para copiagem. Trata-se um filme de época, uma narrativa ficcional contando a história de um jogador de futebol que se passa em 1966. As filmagens foram realizadas em estúdio e locações, com duas câmeras Red Epic em definição 4K e rodando a 48fps, com jogos de objetivas fixas Arri Ultra Prime. O longa-metragem já foi finalizado e as cópias para o lançamento em salas de cinema nacionais com exibição em 2K já estão prontas. No entanto, o produtor recebeu três convites para prestigiosos festivais internacionais. Ocorre que, para cada um deles, a exigência para exibição é diferente. Um deles pede uma

cópia em 35mm com som mixado em 5.1 canais; outro solicita uma cópia em 4K; o último festival pede uma cópia em 2K. Todos eles exigem legendagem em inglês. Como um dos produtores de pós-produção do filme, o que você faria para viabilizar o longa-metragem nos três festivais? O que você pode considerar em relação ao áudio já mixado? Com o filme já finalizado e seguindo para cópiagem, há possibilidade de trabalhar com outras definições? Como você pode fazer isso? O que fazer com a matriz de distribuição digital? Há necessidade de um transfer digital? Como você aplicaria as legendas? Há diferenças em relação à matriz de distribuição internacional?

Tudo pronto?

Não pode faltar

De volta para alta definição: conformação, conversões de outros formatos

Atualmente, todos os softwares de edição de imagens ou sons são amplamente permissivos em questão de aceitação de arquivos de imagem ou clipes de áudio. Isso significa que é possível editar materiais de origens distintas: com padrões de definição diferentes (Full HD, 2K, 4K); com velocidades diferentes de captação em quadros por segundo ou *frames per second*, gerando variações de cadência nas frequências (*frame rate*) de processamento das imagens e sons (23,976fps, 24fps, 25fps, 29,976fps ou 30fps); tipos de arquivos com extensões e *codecs* distintos etc. Ocorre que, para a finalização, essas variações são problemáticas, pois as diferenças de extensão dos arquivos, de definição e de *frame rate* podem implicar falhas de leitura dos arquivos de vídeo e clipes de áudio, além de problemas de sincronização. A preparação para finalização, portanto, exige uma conformação desses padrões num único padrão principal visando ao produto finalizado. O padrão de conformação da imagem para edição audiovisual é Full HD com 1080p, que significa 1080 linhas de definição com frames de leitura progressiva. É claro, caro aluno, que as produções tendem a trabalhar a edição com arquivos já conformados, cuidando dessa questão na passagem do material bruto para os arquivos do projeto de edição. Ainda assim, a checagem de conformação deve acontecer, a fim de todos se certificarem que não ocorrerão problemas na finalização.

Também sobre a conformação e considerando um aspecto ainda mais espinhoso, temos os problemas relacionados ao telecine ou *video transfer* de um material captado em película e transferido para arquivos de vídeo para edição digital. Ora, você deve se lembrar que falamos de uma ligeira desaceleração ou *pull-down* da imagem de seus originais 24fps para 30fps (na verdade 29,976fps), certo? Pois bem, há necessidade de conformação sobre esse ponto, também (MAMER, 2009). Há dois caminhos para essa conformação: ou se utiliza uma função presente em diversos softwares de edição que pode ser descrita como

um processo de telecine reverso ou um *pull-up*, eliminando as conversões do vídeo transfer e retornando aos 24fps originais (especificamente 23,976fps); ou ainda com a utilização de um *workprint*, uma lista que relaciona os números de borda dos negativos com o *time code* da edição digital (MAMER, 2009). Ambos os processos garantem a conformação da imagem para correta correlação com o som na passagem de retorno à película.

Esse segundo processo de conformação do *time code* com os números de borda dos negativos, salvaguardados nos metadados dos arquivos de vídeo digital, possibilitam até mesmo um fluxo de trabalho de edição de imagens totalmente em ambiente de 24fps, facilitando toda a finalização em película. Ainda assim, mesmo que se opte pela edição em 24fps, há obrigatoriedade de gerar um *workprint* que inter-relacione os números de borda e o *time code*.

Na finalização em material digital, as questões de conformação do *time code* e dos números de borda não se impõem, obrigando atenção apenas às questões de tipos de arquivos, definições de qualidade da imagem e *frame rate*.



Assimile

- Note que a conformação é fundamental quando a filmagem trabalha com outra velocidade de captação nativa. Na trilogia de *O Hobbit*, por exemplo, o diretor Peter Jackson captou toda imagem em 48fps e, posteriormente, viu seu longa-metragem ter lançamento comercial em algumas centenas de salas de exibição, rodando a 24fps. Aqui, há a necessidade de extremo controle na conformação, considerando que ocorrerão cortes de *frames* para exibição. É importante que se saiba quais frames serão excluídos e como deve ocorrer o controle para sincronização com o som. Por isso, a listagem do *workprint* é necessária.
- A utilização do padrão progressivo de vídeo ao invés de entrelaçado se relaciona aos *transfers* de telecine e retorno à película. Assim, por padrão de mercado, ocorre uma preferência de conformação para *frames* de leitura progressiva da imagem.



Pesquise mais

- Abordando a questão de conformação de arquivos de vídeo nativos de diversas fontes, o vídeo de Maurício Fonteles versa especialmente sobre os diferentes tipos de vídeos, com diferentes definições e *frame rates*.

OZI AUDIOVISUAL. Conformação de arquivos: #08 OZI dicas. Youtube, 17 jun. 2016. Disponível em: <<http://oziblog.com/conformacaode-arquivos-08-oz-i-dicas/>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

Com os arquivos de imagem conformados, pode-se verificar a sincronia com o som mixado para conformação geral. De maneira similar ao que ocorre com a imagem, o som também apresenta um formato padrão na edição. No entanto, esse formato se mantém até a finalização. Segundo a mixadora Catarina Apolônio (2014), a taxa de amostragem ou *sample rate*, do áudio para audiovisual tem padrão em 48 KHz. Essa taxa é que assegura a sincronia entre som e imagem. Assim, o mais comum é a conformação do som em 24 bit / 48 KHz com formato de arquivo BWF (*broadcast wave format*), que é o som em formato universal .wav multipista e com metadados preservados. A observação desses padrões garante o produto audiovisual pronto para masterização e finalização.

Aplicação de efeitos visuais e roscopias em alta definição, aplicação da arte de abertura e créditos finais

No mundo pré-digital, a conformação de copião era sucedida por preparações para trucagens, que eram aplicações de efeitos visuais ópticos em máquinas específicas para esse fim; e pelo corte de negativo, encaminhando o *master* analógico em película (PERISIC, 2000). Atualmente, com o ambiente de intermediação digital, todo o processo de aplicação de efeitos visuais e roscopias, além de aplicações da arte de abertura e dos créditos finais, é realizado eletronicamente.

Após as conformações, conversões de formatos e últimas checagens de sincronização, a imagem do produto audiovisual está pronta para o retorno à alta definição de padrão 4K. Segundo o diretor Bruce Mamer (2009), não é com a simples saída do corte final de todo processo de edição que o produto já é viável à finalização, ainda falta o retorno à alta definição. Ora, você deve se lembrar que, no processo de *video transfer*, o material bruto teve transcrição para duas matrizes digitais: uma matriz digital em 4K; e uma matriz digital com redução para HDTV, utilizada durante todo o processo de edição. Pois bem, as aplicações em alta definição marcam a passagem de retorno à matriz digital do produto visando à masterização e à finalização.

Nesse ponto da pós-produção, todos os relatórios de edição, efeitos visuais e abertura e créditos finais serão requeridos. Além desses, serão importantes a lista de corte e o *workprint*. Em conjunto, todos esses relatórios e listagens servirão de guia para o trabalho de um editor em alta definição. A intenção, aqui, é replicar todo o processo de efeitos visuais realizado na montagem e edição das imagens

(MAMER, 2009), com observação do uso específico da fotografia em fundo de cor, da roscopia, dos controles de movimentos e do *matte painting* e da modelagem 3D. Isso se explica porque a experimentação e edição dos efeitos visuais foi originalmente realizada em definição HDTV, considerando o tamanho e o peso dos arquivos em 4K. A simples aplicação das técnicas, no caso, implica redução de gastos e de tempo de edição dos efeitos visuais. Similarmente, para os processos de *mattes* visando à aplicação de letreiros e arte de abertura com modelagem 3D, ou quaisquer outras técnicas, serão utilizadas as referências do corte final em HDTV. A renderização ou o processamento de alterações de áudio e vídeo em 4K é bastante lenta, por isso, toda a aplicação é realizada sem visualizações passo a passo de cada máscara ou efeito aplicado.

Findo o processo de aplicação, os editores de efeitos visuais em 4K verificam os relatórios de edição, a lista de corte e o *workprint*, e novamente conformam imagens e som.



Refleta

- Qual é a efetiva necessidade do retorno para uma definição mais alta, seja em 2K, 4K, UHD TV ou qualquer outra? A qualidade da imagem é realmente um diferencial? Essa passagem da pós-produção faz sentido para produtos sem cenas com efeitos visuais? A preparação de masterização em 4K não poderia ser utilizada apenas em produtos com amplos efeitos visuais?
- Note que o longa-metragem *A bruxa de Blair*, de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, lançado com enorme sucesso em 1999, apresentou masterização apenas em Full HD, mesmo utilizando o processo de intermediação digital. Há necessidade de trabalhar com o 4K? E se considerarmos o 2K, padrão de exibição digital das salas de cinema?

Ajustes finais: correção de cor, marcação e luz

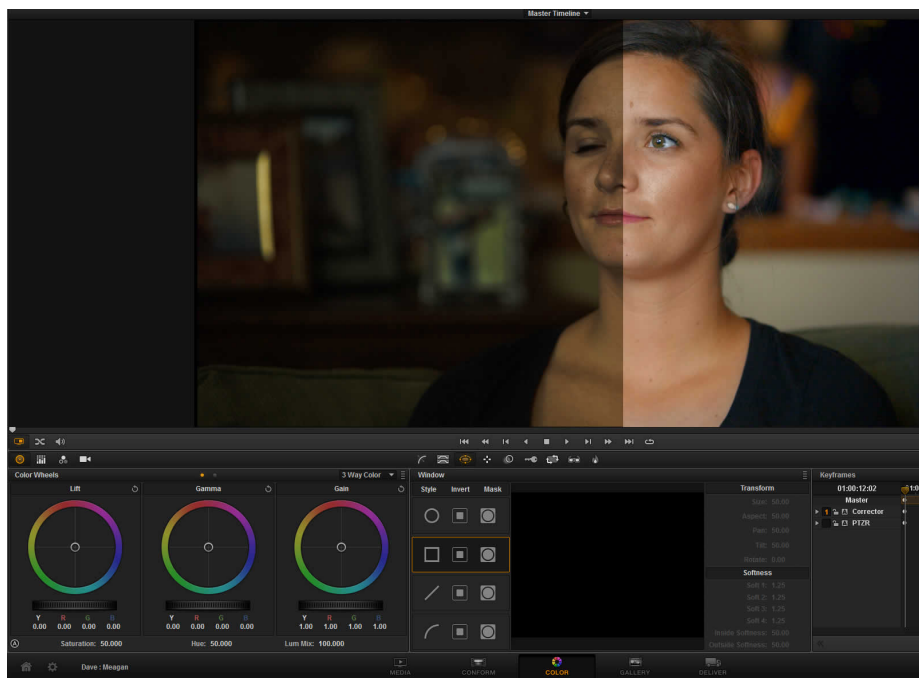
Na busca de ajustes finais do produto, é necessário um trabalho final de correção e gerenciamento de cores e marcações de luz. Essa é a função do colorista (BROWN, 2012), que originalmente trabalhava com máquinas de checagem e controle das cores primárias em síntese aditiva (RGB – vermelho-verde-azul) nos laboratórios de revelação e copiagem dos filmes em película e, hoje, trabalha em ilhas equipadas com softwares sofisticados de controle de cor (Figura 4.6). Esses aplicativos apresentam controles sobre a luminância e a cromaticidade da imagem; sobre o gama; e também sobre sombras, tons médios e altas luzes. Trazem medidores bastante específicos de monitoração dos elementos de cor, como o

Waveform, gráfico com representação dos sinais de vídeo em forma de ondas (WAVEFORM, 2016); e o Vectorscope, com gráficos oscilatórios que monitoram os sinais de cor e gama (VECTORSCOPE, 2016).

Comumente, o colorista trabalha em conjunto com o diretor e com o diretor de fotografia, seguindo, ainda, instruções específicas da paleta de cores da direção de arte. Ora, a cor de um produto audiovisual é um dos elementos dramático-narrativos mais relevantes. A cor traz aspectos específicos, climas, sutilezas fotográficas, direcionamento do olhar, entre outros pontos. Assim, o processo de correção de cor visa trazer uma identidade clara e adequada ao produto audiovisual, seja em seu todo ou ainda em passagens específicas.

Para além do trabalho conceitual de cores da obra, a correção de cores, também chamada *color grading*, tem por finalidade igualar exposições ligeiramente diferentes de câmeras distintas ou de condições adversas, corrigir pequenos erros e variações causadas por eventos inesperados como passagens de nuvens ou similares, acentuar aspectos narrativos direcionando o olhar pelo reforço de dada iluminação etc. (CASTRO, 2015). Nesse sentido, a correção de cor e a marcação de luz são os trabalhos que finalizam de fato a atmosfera e o aspecto visual das obras como elas são vistas pelo público espectador de cinema, televisão e outras mídias.

Figura 4.6 | Comparativo de *frame* em correção de cores



Fonte: <<https://goo.gl/QROMRx>>. Acesso em: 15 fev 2017.



Exemplificando

- A cor, seja em termos de paleta de cores para cenário e figurinos ou em relação à iluminação geral, cumpre papel narrativo marcante. Assistindo ao filme de longa-metragem estadunidense *Traffic*, é marcante o uso de cores frias para apresentar os momentos da trama passados nos Estados Unidos e o uso de cores quentes ao apresentar a narrativa no México.
- De outra maneira, o diretor Tim Burton utiliza cores saturadas com frequência em alguns de seus filmes, como *A fantástica fábrica de chocolate* ou *Alice no país das maravilhas*.
- Tomando a série televisiva brasileira *Hoje é dia de Maria*, temos o mesmo tipo de cuidado com as cores de cenários e figurinos, além das cores da iluminação.



Pesquise mais

- Sobre o processo de correção de cor, o artigo em quatro partes do diretor, roteirista e editor da TV Globo, Paulo M. de Andrade, é bastante esclarecedor. Nele, o autor discute, inclusive, diferenças entre os processos de correção de cor e *color grading*, tomando cada um dos processos como etapas relacionadas, mas distintas.

ANDRADE, P. M. de. Uma introdução à correção de cor e color grading: parte 1. **Video Guru**, 13 dez. 2011. Disponível em: <<http://www.videoguru.com.br/uma-introducao-a-correcao-decor-e-color-grading-parte-1.html>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

Com a imagem totalmente acabada, com cores corrigidas, balanceadas e finalizadas, além do som já mixado em padrão 5.1 ou M&E, a obra audiovisual completa se encaminha para o *master* digital e para a finalização em película ou vídeo, ou os dois.

Entregando o produto audiovisual: *codec* MOV PRORES-LM em alta definição, padrão DCP-LM para cinema, cópiagem clássica e fitas HDCAM SR-LM

O processo de masterização, iniciado com as conformações em alta definição 4K, com as aplicações de efeitos e com a colorização, culmina, finalmente, nas cópias *masters* que são matrizes para distribuição. A matriz digital se destina à distribuição em veículos de exibição digitais, seja com definição HDTV de 720 ou 1080 linhas progressivas, como é o caso da exibição para televisão e poucas salas equipadas com equipamento de E-Cinema, também chamado de cinema eletrônico, ou também em definições mais altas, como 2K e 4K, com destinação ao chamado D-Cinema, as salas com exibição de cinema digital (BLASIIS, 2014). Para exibição em película, no entanto, há a necessidade de transcrição do material para uma matriz de 35mm, num processo conhecido como *transfer* digital ou *transfer back-to-film*. Na prática, para a masterização em película, é necessário o efetivo retorno ao filme após a utilização da intermediação digital. Assim, para qualquer masterização pretendida, digital ou analógica, há a necessidade da cópia do material em alta definição 4K para as diferentes matrizes de distribuição.

Com relação à matriz de distribuição digital, há a possibilidade de masterização em diversos padrões concordantes com a utilização de *codecs* de compressão de vídeo: o H.264, com bastante compressão e pouco utilizado, é destinado à televisão com definição Full HD; o WMP, padrão cada vez menos utilizado e com compressão baseada no *codec* mpeg-4, destinado para televisão ou E-Cinema; o MOV PRORES-LM, padrão de definição até 8K desenvolvido pela Apple Computer Inc. e amplamente utilizado para masterização para televisão, DVD, Blu-ray e até mesmo para cinema eletrônico e cinema digital; além do padrão DCP-LM, desenvolvido especificamente para exibições de cinema digital com definição 2K ou 4K (BLASIIS, 2014).

Sobre os formatos mais utilizados para masterização digital, o formato de vídeo MOV PRORES-LM é, hoje, o padrão mais utilizado para uma matriz de distribuição digital visando às janelas de exibição HDTV com até 1080p. Possui taxa de subamostragem de cor bastante fiel, trabalhando em 4:4:4, o que significa a mesma amostragem por cor na síntese aditiva vermelho-verde-azul, incluindo aí um canal *alpha* de vídeo com pouca perda (APPLE PRORES, 2016). Com relação ao padrão DCP-LM, trata-se de um pacote de formatos definidos com padrão para exibição de cinema digital. O padrão DCP (*digital cinema package* ou pacote de cinema digital) foi desenvolvido por uma organização formada por alguns dos estúdios *majors* de Hollywood. A organização formada em 2002 e chamada DCI, Digital Cinema Initiatives ou simplesmente Iniciativas para Cinema Digital, tem como fundadores a MGM, a Paramount Pictures, a Sony Pictures, a 20th Century Fox, a Universal, a Disney e a Warner Bros. O DCP-LM utiliza um *codec* específico para a compressão de vídeo, o jpeg-2000, o que o torna um pouco superior ao

padrão MOV PRORES-LM (DIGITAL CINEMA PACKAGE, 2017), significando que a efetiva escolha de masterização digital profissional está entre esses dois últimos padrões. Cumpre dizer, ainda, que mesmo considerando que o padrão mundial de exibição de cinema digital seja a definição de 4K, no Brasil, a exibição 2K ainda é predominante (SALLES, 2009). Esse aspecto vem mudando aos poucos com a ampliação percentual de salas equipadas com projetores digitais que utilizam o padrão DCP em exibições 2D ou 3D. Para televisão, comumente faz-se a entrega do produto gravado em fita HDCAM SR-LM; para cinema digital, a entrega do arquivo é em memória rígida ou transferência a distância. Em película, claro, a entrega dos rolos é física.

De outra maneira, a masterização em película depende de uma gravação do arquivo final do produto sem compressão em 4K para o filme comum de 35mm. Você deve se recordar, aluno, que no início do processo de intermediação digital, as imagens capturadas em película passaram por um processo chamado telecine ou video transfer, realizado em um scanner de alta definição (Figura 4.7) para 4K, preferencialmente, e com redução para HDTV. Pois bem, para o retorno à película, há a necessidade do processo inverso, o *transfer digital*, que nada mais é que um gravador laser que transfere ao negativo a imagem de vídeo através de um gravador laser de alta definição (Figura 4.8). Para que o *transfer* ocorra sem problemas, há a necessidade de se proceder com uma pequena aceleração da imagem, um *pull-up*, passando de 30fps para 24fps e possibilitando a exibição no cinema. Isso, claro, se o processo já não tiver ocorrido na conformação.

Figura 4.7 | Scanner para *video transfer*, da película para o vídeo, ArriScan



Fonte: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ARRISCAN.jpg>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

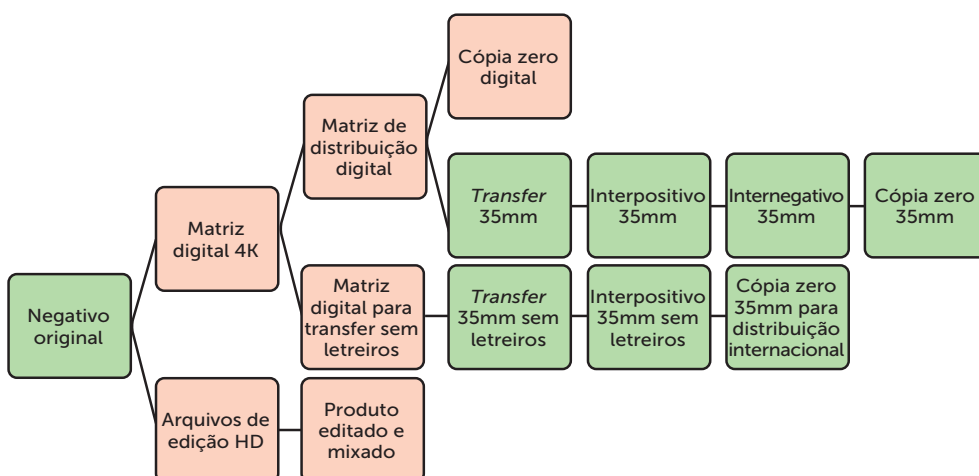
Figura 4.8 | Gravador laser para *transfer digital*, do vídeo para a película, ArriLaser



Fonte: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ARRILASER.jpg>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

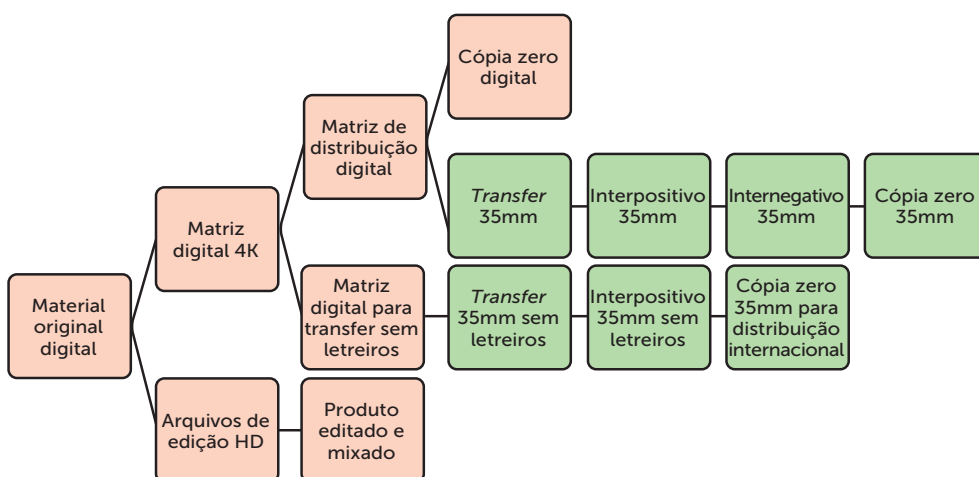
Com as matrizes digital e analógica em mãos, a produção pode seguir com a finalização para cinema, cinema digital ou televisão. Das matrizes, sairão cópias zero do produto, que gerarão as cópias de distribuição (ACADEMY..., 2009). Todo o processo, da captação à finalização, segue um fluxo lógico que se pode observar nas figuras 4.9 e 4.10. O produto audiovisual passa pela captura em película ou digital, tende, atualmente, a passar por um processo de intermediação digital com aplicação de efeitos visuais; e tem finalização dupla, o que facilita enormemente a transição dos produtos entre as multitelas do audiovisual. É o fluxo de realização que permite produtos com ampla transição, como os longas-metragens que vão do cinema à televisão e ao *home vídeo*, ou as séries que ganham edição específica para exibição nas telas grandes, ou os programas e transmissões esportivas que comumente ocorrem também nos cinemas em 2K ou 4K, ou ainda os grandes espetáculos de balé clássico que têm versões gravadas para o cinema digital.

Figura 4.9 | Fluxograma de elementos genéricos para captura e finalização em película



Fonte: elaborada pelo autor.

Figura 4.10 | Fluxograma de elementos genéricos para captura digital e finalização em película



Fonte: elaborada pelo autor.

Note que o trabalho digital já cumpre com muitos dos processos gerais de uma produção audiovisual e domina amplamente toda a pós-produção. Nas figuras, os quadros avermelhados correspondem a arquivos digitais; e os quadros esverdeados indicam a imagem em película. Na prática atual, com a intermediação digital, para além da captação, a película somente entra para finalização visando à exibição em salas ainda equipadas com projetores tradicionais.

Por fim, aluno, cabe a você articular a complexidade da produção audiovisual, considerando elementos críticos e criativos, além de elementos práticos da arte técnica. A base, para tanto, você já tem. Parta desse ponto para o aprofundamento de seus estudos de audiovisual, sem negligenciar o olhar de realizador adquirido, com uma visão ampla da criação, da produção e da pós-produção para cinema, televisão e multimídia.

Bons estudos!

Sem medo de errar

A fim de resolver a situação-problema da seção, você deve reunir as informações dadas e refletir acerca de seus significados. O que implica uma filmagem com velocidade de 48fps? Alguma adaptação foi feita na edição para finalização a 24fps? Considere que o primeiro passo foi o telecine para intermediação digital. Qualquer alteração, portanto, ocorreu na edição. É possível excluir quadros e tornar o material 24fps comum?

A próxima pergunta fundamental: qual é o padrão de exibição de cinema digital no Brasil? Qual a possível definição do *master* digital do filme? E qual foi o padrão de definição da imagem escolhido pelo filme para finalização? Qual é o padrão de mixagem de som? Qual é a possível escolha do filme em relação ao som mixado? Com todas essas perguntas respondidas, você terá uma imagem muito clara da situação de edição e masterização do longa-metragem. Nesse sentido, já é possível considerar aspectos para finalizar visando aos festivais.

O que se deve fazer para finalizar o longa-metragem em 35mm? Que tipo de processo é necessário? Há necessidade de um novo *master*, um *master* óptico? Como você pode fazer isso? E em relação ao 4K? Há necessidade de um *master* também para essa definição? Com relação às legendas, há necessidade de uma cópia sem letreiros? Ou você pode apenas inserir e sincronizar as legendas? Como isso pode ser feito? A legendagem, em alguma medida, se assemelha à aplicação de letreiros?

Aqui, você já terá caminhos claros e possibilidades de processos que resolverão as questões.

Avançando na prática

Finalizando um curta-metragem em vídeo para internet

Descrição da situação-problema

Considere que você é um editor responsável pela masterização e finalização de um curta-metragem com distribuição e exibição previstas para a internet. As imagens foram totalmente captadas com câmeras digitais diversas e com variações de definição para causar efeitos específicos. A maioria das imagens, no entanto, está em Full HD, com 1080p. O projeto já foi totalmente montado e a edição de som acabou. Apesar disso, o material foi encaminhado a você sem mixagem de áudio. Quais são suas escolhas de fluxo de trabalho, então? O que é importante fazer primeiro? Qual padrão de mixagem de áudio pode ser aplicado? Há necessidade de mixagem multicanais para distribuição on-line?

Finalizado o processo de mixagem, quais caminhos seguir? Como você faria a masterização? Quais *codecs* seriam indicados? Arquivos muito pesados são adequados para visualização *streaming* ou download? E as escolhas de finalização para subir o arquivo na rede?

Resolução da situação-problema

O primeiro passo para resolução é considerar as implicações do curta-metragem não estar mixado. A mixagem seria, então, sua primeira preocupação? É possível caminhar para a masterização sem a obra totalmente editada e mixada? Também é importante se perguntar sobre as características da mixagem. Qual é a utilidade de um áudio multicanais para distribuição de um curta-metragem on-line? Será exibição *streaming* ou com *download* do arquivo de vídeo? O tipo de consumo do público muda a escolha de mixagem? Como são as características de áudio nos computadores?

Definidas suas escolhas de mixagem e com o processo finalizado, vale observar qual é o passo seguinte para masterização e finalização. Há necessidade de conformação? Que tipo de conformação? O que o material que foi enviado para masterização pode indicar? Múltiplas fontes de vídeo são ou podem ser um problema? Mais, sobre a masterização em si, quais padrões de compressão de vídeo podem ser aplicados? Quais são as necessidades do curta-metragem em relação à imagem? Decorrente disso, qual é a necessidade do curta em termos de compressão final? Quais são as diferenças entre H.264, WMP, WAV PRORES e DCP? Isso esclarece algo para você?

Respondendo a todas essas perguntas sobre a produção e as possibilidades de fluxo de trabalho e escolhas para finalização, certamente você terá o produto finalizado claro em sua cabeça.

Então, siga o trabalho indicando suas escolhas!

Faça valer a pena

1. Vivemos um momento de transição da exibição de cinema para o processo digital. Processo que se acelerou em razão da forte demanda por exibições 3D. A troca de plataformas nos cinemas tem andado ao ritmo de mais de 70% ao ano nos EUA e na Europa. No Brasil, temos cerca de 36% do mercado em salas digitais, sendo que 30% para cinema digital, o D-Cinema, e 5% para cinema eletrônico, o E-Cinema.

Por enquanto, o parque de exibição digital é majoritariamente utilizado para exibições 3D ou de *blockbusters* hollywoodianos. Filmes brasileiros com exibição digital são apenas os grandes lançamentos, com apelo de público espectador. Para os lançamentos menores e independentes a exibição ainda é em película. O padrão de E-Cinema ocorre, principalmente, em exibições de festivais, por trabalharem com formatos que contemplam muita compressão de informação para gerarem arquivos leves e de fácil projeção em sistemas mais modestos de servidores e projetores (BLASIIS, 2014).

Para cada padrão de lançamento em janelas distintas de exibição há a necessidade de uma masterização digital específica, respondendo às características e padrões de cada mercado. Associe as colunas avaliando as relações entre as destinações e as características de formatos e seus codecs de compressão de vídeo.

- | | |
|------|--|
| I. | H.264 com codec mpeg-4 em Full HD. |
| II. | Mov com codec PRORES 4:4:4 em 2K. |
| III. | DCP com codec jpeg-2000 em 4K. |
| IV. | DCP com codec jpeg-2000 em 2K. |
| V. | WMP com codec mpeg-4 em Full HD. |
| VI. | Mov com codec PRORES 4:4:4 em Full HD. |
| 1. | Cinema digital. |
| 2. | Televisão. |
| 3. | E-Cinema. |

Em seguida, assinale a alternativa correta:

- a) I – 2 e 3; II – 1, 2 e 3; III – 1; IV – 1; V – 2 e 3; VI – 1 e 2.
- b) I – 2 e 3; II – 1; III – 1; IV – 1; V – 2 e 3; VI – 2 e 3.
- c) I – 1 e 3; II – 2; III – 2; IV – 2; V – 1 e 3; VI – 1 e 3.
- d) I – 2; II – 3; III – 1; IV – 1, 2 e 3; V – 2 e 3; VI; 1 e 3.
- e) I – 1 e 3; II – 2 e 3; III – 1, 2 e 3; IV – 3; V – 2; VI – 1.

2. A marcação de luz é geralmente feita após a edição estar pronta. O arquivo de vídeo utilizado apresenta, normalmente, ampla latitude e boa taxa de amostragem, para permitir a marcação e evitar qualquer tipo de degradação com essa manipulação. Quando se alteram cores de maneira radical em programas comuns é normal que toda imagem seja afetada, significando alguma perda de sinal. Em programas profissionais dedicados, por outro lado, isso não ocorre. É possível adicionar um tom azulado, por exemplo, sem afetar as outras cores em geral (ANDRADE, 2011).

O colorista trabalha em conjunto com o diretor e com o diretor de fotografia. Seu trabalho deve seguir as condições conceituais de cor da obra audiovisual. A imagem editada e conformada passa pelo processo de colorização visando igualar exposições e garantir uma identidade visual clara para o produto. Assinale a alternativa que corretamente aponta os aspectos da colorização.

- a) Na colorização, o produto passa por manipulações de cores devido à extensão *RAW*, que não apresenta cor original em captação digital. A intenção do processo é a manipulação profunda visando à alteração da exposição das imagens para que saltem grãos e interferências de sinal de vídeo, tornando a imagem mais agressiva.
- b) Na colorização, o produto passa por manipulações de cores, luminância, gama e áreas de exposição. A intenção do processo é a correção de exposições diferentes entre os *takes*, alterações por condições adversas e para acentuar aspectos narrativos ligados ao foco do olhar.
- c) Na colorização, o produto passa por manipulações de cores, luminância, gama e áreas de exposição. A intenção do processo é a manipulação profunda visando à alteração da exposição das imagens para que saltem grãos e interferências de sinal de vídeo, tornando a imagem mais agressiva.
- d) Na colorização, o produto passa por manipulações de cores devido à extensão *RAW*, que não apresenta cor original em captação digital.

A intenção do processo é a correção de exposições diferentes entre os *takes*, alterações por condições adversas e para acentuar aspectos narrativos ligados ao foco do olhar.

e) Na colorização, o produto passa por manipulações de cores e luzes, especialmente alterando a relação de *stops*. A intenção do processo é a ampliação do contraste para que a impressão da imagem seja mais cinematográfica, com áreas escuras profundas não comumente observadas em produções televisivas.

3. Quando as etapas de edição de imagem e som terminam, a pós-produção inicia seu momento mais crítico, encaminhando a masterização e a finalização. Assim, ocorre a conformação de áudio e vídeo. Verificam-se todas as questões de arquivos de imagem, como velocidade da imagem em *frames* por segundo, o padrão de cadência, extensões de arquivos etc. No caso específico de produções com captação em película, outro aspecto da conformação é importante: a checagem e inter-relação entre *time code* e números de borda do negativo.

O processo de transferência das imagens da película em arquivos digitais, chamado de telecine ou *transfer*, implica questões relacionadas a diferenças de velocidade. A fim de não ocorrerem dificuldades derivadas dessas questões, a conformação digital das imagens envolve a elaboração de uma lista relacionando o *time code* do vídeo e os números de borda do negativo. Assinale a alternativa que corretamente nomeia essa listagem.

- a) *Cut list*.
- b) Relatório de edição.
- c) Boletim de mixagem.
- d) Lista de ocorrências.
- e) *Workprint*.

Referências

ACADEMY of motion pictures arts and sciences. **O dilema digital**: questões estratégicas na guarda e no acesso a materiais cinematográficos digitais. Tradução de: Fernanda Paiva Guimarães. São Paulo: Academy Imprints/Cinemateca Brasileira, 2009.

ANDRADE, P. M de. Uma introdução à correção de cor e color grading: parte 1. **Vídeo Guru**, 13 dez. 2011. Disponível em: <<http://www.videoguru.com.br/uma-introducao-a-correcao-de-cor-e-color-grading-parte-1.html>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

APOLÔNIO, C. Workflow: workflow da pós-produção digital. **Som em Pernambuco**, Recife, 2014. Disponível em: <<https://somdefilmespernambuco.wordpress.com/workflow/>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

APOLÔNIO, C.; ALVES, S. Edição de som: como entregar e o que entregar ao editor de som. **Som em Pernambuco**, Recife, jan. 2014. Disponível em: <<https://somdefilmespernambuco.wordpress.com/edicao-de-som/>>. Acesso em: 2 fev. 2017.

APPLE PRORES. **Wikipedia**, 20 nov. 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Apple_ProRes>. Acesso em: 15 fev. 2017.

BLASIIS, J. A. **Projeção digital de cinema**: formatos de exibição. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2014. 5 p. Disponível em: <http://www.iel.unicamp.br/estagio2014/projecao_digital.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2017.

BROWN, B. **Cinematografia, teoria e prática**: produção de imagens para cineastas e diretores. Tradução de: Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

CASTRO, L. de. O processo criativo da cor no cinema: como funcionam as diferentes etapas de um filme e qual o papel do colorista. **Papo de homem**, São Paulo, 1 abr. 2015. Disponível em: <<https://papodehomem.com.br/o-processo-criativo-da-cor-no-cinema/>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

OZI AUDIOVISUAL. **Conformação de arquivos**: #08 OZI dicas, 17 jun. 2016. Disponível em: <<http://oziblog.com/conformacao-de-arquivos-08-oz-dicas/>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

'cinema package. **Wikipedia**, 2 fev. 2017. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_Cinema_Package>. Acesso em: 15 fev. 2017.

FOLEY (filmmaking). **Wikipedia**, 10 dez. 2016. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Foley_\(filmmaking\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Foley_(filmmaking))>. Acesso em: 6 fev. 2017.

FONSECA, Gustavo. **Efeitos visuais ou especiais?** Conceitos básicos de VFX. Cinematográfico, 28 mar. 2016. Disponível em: <<http://cinematografico.com.br/2016/03/efeitos-visuais-ou-especiaisconceitosbasicos-de-vfx/>>. Acesso em: 25 jan. 2017

GAMA, P. Entrevista com o mixador Paulo Gama: parte II. Entrevista concedida a Bernardo Marquez. **Artesãos do Som** on-line 27 jan. 2012. Disponível em: <<http://www.artesaosdosom.org/entrevista-com-paulo-gama-parte-ii/>>. Acesso em: 7 fev. 2017.

GERBASE, C. **Cinema direção de atores**: antes de rodar, rodando, depois de rodar. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2003.

GUIMARÃES, L. P. Mixagem para cinema: pressão e cuidado na última fase do som no cinema. **Revista Luz & Cena**, Rio de Janeiro, n. 194, 29 out 2007. Disponível em: <<http://www.musitec.com.br/revistas/?c=2560>>. Acesso em: 7 fev. 2017.

HIBBARD, M. Recording foley and sound effects: the fundamentals. **The beat blog**, Montreal, 18 mar. 2015. Disponível em: <<https://www.premiumbeat.com/blog/recording-foley-and-sound-effects-the-fundamentals/>>. Acesso em: 6 fev. 2017.

MAMER, B. **Film production technique**: creating the accomplished image. Belmont: Wadsworth Cengage Learning, 2009. 460 p.

MATCH MOVING. **Wikipedia**, 26 maio 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Match_moving>. Acesso em: 25 jan. 2017.

MIDI. **Wikipedia**, 6 fev. 2017. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/MIDI>>. Acesso em: 6 fev 2017.

MOTION CAPTURE. **Wikipedia**, 23 jun. 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_capture>. Acesso em: 25 jan. 2017.

MOTION Control Photography. **Wikipedia**, 14 jun. 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_control_photography>. Acesso em: 25 jan. 2017.

PAXTON-CRICK, B. Continuity 101 or: how I learned to stop worrying and love scripty. **That Continuity Guy**, 2009-2010.

PERISIC, Z. **Visual effects cinematography**. Boston: Focal Press, 2000. 274 p.

PINTO, A. I. **Trilha sonora para cinema, televisão e multimídia com Fernando Moura**. Overdubbing, 15 jun. 2011. Disponível em: <<http://overdubbing.com/colunas/caminhos-da-composicao/trilha-sonoraos-caminhos-da-musica-para-imagem-fernando-moura/>>. Acesso em: 6 fev. 2017.

RABIGER, M. **Direção de cinema**: técnicas e estética. Tradução de Sabrina Ricci Netto. Rio de Janeiro: Elsevier/Campus, 2007. 441p.

RODRIGUES, C. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: FAPERJ / DP&A Editora, 2007. 258 p.

ROTOSCÓPIO. **Wikipédia**, 6 nov. 2016. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Rotosc%C3%B3pio&oldid=47137938>>. Acesso em: 25 jan. 2017.

SALLES, F. Processos de finalização em cinema. **Mnemocine**, São Paulo, 11 maio 2009. Disponível em: <<http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/28-tecnica/149-finalizacaocinema>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

SASAKI, V. V. **Sound design**: um breve guia de imersão em trabalhos sonoros para audiovisual. 2014. Monografia (Bacharelado em Música)-Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

SCHULTZ, C. **Digital keying methods**. Bremen: Center for Computing Technologies, Tzi. University of Bremen, sep. 2006. 34 p. Disponível em: <http://www.tzi.de/tzikeyer/keying_report.pdf>. Acesso em: 25 jan. 2017.

SCRIPT SUPERVISOR. **Wikipedia**, 27 dez. 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Script_supervisor&oldid=756914568>. Acesso em: 25 jan. 2017.

SONNENSCHNEIDER, D. **Sound design**: the expressive power of music, voice and sound effects in cinema. Malibu: Michel Wiese Productions, 2001. 250 p.

SONY Dynamic Digital Sound. **Wikipedia**, 2 fev. 2017. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Sony_Dynamic_Digital_Sound>. Acesso em: 7 fev. 2017.

SOUNDTRACK. **Wikipedia**, 2 fev. 2017. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Soundtrack>>. Acesso em: 3 fev. 2017.

TIETZMANN, R. Gênese dos efeitos visuais no cinema. In: CONGRESSO NACIONAL DE HISTÓRIA E MÍDIA, 2007, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, maio-jun. 2007. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/5o-encontro-2007-1/Genese%20Dos%20Efeitos%20Visuais%20No%20Cinema.pdf>>. Acesso em: 25 jan. 2017.

VECTORSCOPE. **Wikipédia**, 23 jul. 2016. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Vectorscope>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

WAVEFORM. **Wikipédia**, 13 nov. 2016. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Waveform>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

Anotações

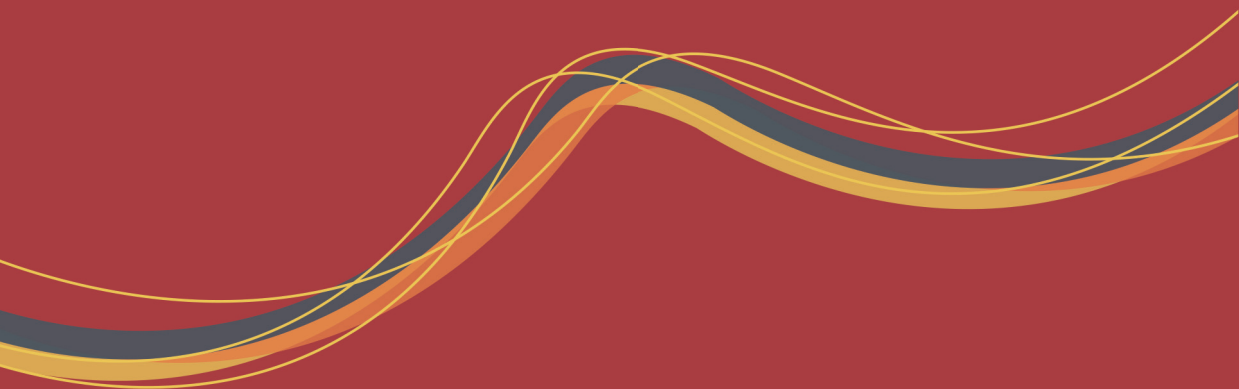
This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Anotações

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Anotações

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



ISBN 978-85-8482-837-1



9 788584 828371 >