



CLIP - Inovação em Vídeos

NOTA DE APRESENTAÇÃO

O "Clip-Inovação em vídeos" fez 5 anos de existência. Uma existência possivelmente única: trata-se, pelo menos em Portugal, da única (ou da primeira?) publicação periódica em vídeo constituída quase exclusivamente por materiais gravados nas escolas, fazendo o IIE papel de incentivador, organizador e divulgador. Isto é: o IIE, através da sua Oficina Pedagógica, coordenada por Albano Lemos Pires, "criador" do Clip, contacta as escolas solicitando-lhes materiais gravados, recolhe-os e monta-os num vídeo que depois devolve às escolas autoras e a outras interessadas, três vezes por ano.

Estes vídeos não se destinam, assim, a serem vistos como produtos acabados e com uma função de standardização de critérios de qualidade e sim como um instrumento de trabalho e de formação. Revendo os resultados do seu trabalho, os autores destes vídeos sentir-se-ão reconhecidos; expondo-os, serão mais exigentes consigo mesmos; vendo os trabalhos de outras escolas, confrontarão pontos de vista e técnicas, e desenvolverão a sua disponibilidade para aprender.

Há aqui, portanto, a recusa de uma intervenção avaliadora exterior e autoritária e uma aposta na criação de condições de auto-aperfeiçoamento. Esta atitude pedagógica com que nasceu o Clip tem perdurado até hoje e prepassa nos editoriais de Albano Lemos Pires aqui incluídos.

A partir do terceiro número, o Clip passou a contar com a colaboração regular da Sociedade Portuguesa de Autores: através de pequenos textos, Luiz Francisco Rebello foi dando informações sobre o conceito de "direitos de autor" e sobre a evolução da legislação nacional e internacional sobre a matéria, assim sensibilizando professores e alunos para o respeito a ter perante a autoria encarada como um direito humano. Também estes textos se encontram nas páginas seguintes.

Neste volume incluem-se ainda textos de Inácio Canto e Castro sobre "a produção vídeo". São fichas de apoio ao trabalho de professores e alunos envolvidos na aventura de realizarem um vídeo. Nelas se incluem informação técnica básica e recomendações assentes na experiência de fazer, e sobretudo de ver, muitos vídeos realizados nas escolas, num tom que consegue equilibrar rigor e bom humor.

Em todos estes textos sobressai uma grande delicadeza na abordagem formativa e uma confiança inabalável na capacidade do aprendiz para se auto-formar com ajudas e recursos vários certamente, mas que a ele cabem gerir. Ao formador caberá disponibilizar informações, recursos, ajudas e criar um ambiente confortável para a aprendizagem.

Neste aniversário do "CLIP-Inovação em Vídeos", pretendi acentuar o papel dinamizador do IIE e a utilidade do Clip como recurso audio-visual nas aprendizagens e na escola, sem beliscar esta filosofia não selectiva e não avaliadora.

Assim propus que professores de várias disciplinas e de vários níveis de ensino, mas tendo em comum o gosto e a competência na utilização educativa de materiais audio-visuais, elaborassem fichas de exploração para os vários segmentos que constituem o Clip.

É este o grosso do conteúdo deste volume e que esperamos que se revele útil, quer enriquecendo estes segmentos como materiais audio-visuais de apoio ao ensino, quer contribuindo para o desenvolvimento destas competências nos professores.

Desejamos ainda, com este volume, valorizar o trabalho de todos – autores, organizadores, comentadores e utilizadores – assim celebrando, de uma maneira duradora, os cinco anos e os dez números do Clip – Inovação em vídeos.

Maria Emília Brederode Santos
Presidente do Instituto de Inovação Educacional

PREFÁCIO

Ao longo de dez números, o vídeojornal “Clip – Inovação em Vídeos” deu um pontapé de saída muito importante ao divulgar um conjunto de videogramas concebidos e realizados por alunos e professores de várias escolas do país. Com este “Clip – vídeojornal 1995/99 – Guiões de exploração em aula”, pretende-se completar o trabalho já iniciado, dando aos professores e outros eventuais utilizadores, sugestões de exploração dos videogramas produzidos. As pistas apresentadas são, apenas, um “guião”, não fechado, que deixa sempre um espaço à criatividade dos professores e dos alunos.

Este trabalho mostra que as escolas são um espaço privilegiado onde alunos e professores poderão, em conjunto, “caçar”, com uma câmara de vídeo, as melhores imagens para ilustrar um tema, ponto de partida para uma discussão, mostrar, de uma maneira viva e participada, a aplicação dos conhecimentos adquiridos e, acima de tudo, para “comunicar”.

O aluno de hoje é um aluno de imagens e não apenas de blá...blá...blá! A escola tornar-se-á inovadora quando toda a equipa, professor, aluno e instituição, se envolverem em busca do saber. Estamos na presença de exemplos desses.

Os comentários e as sugestões de exploração apresentadas para cada videograma, manifestam grande sensibilidade pedagógica e didáctica por parte dos professores que os fizeram.

Esta publicação mostra, mais uma vez, o esforço da equipa do Instituto de Inovação Educacional em “innovar”. É um trabalho muito meritório e digno de todo o louvor. Todos nós que estamos no processo educativo, devemos sentir a força da expressão aqui bem lembrada pelo Albano Lemos Pires: “Tu és capaz! Di-lo com imagens...”

António Mendes Moderno
Departamento de Didáctica e Tecnologia Educativa
Universidade de Aveiro

I

REPORTAGEM

Introdução

Em princípio todos os trabalhos de vídeo devem ser organizados e planeados com antecedência. No entanto em reportagem, por ser um trabalho específico, torna--se, normalmente muito difícil fazer esse planeamento com antecedência, porque o importante é captar aquele momento e porque nunca sabemos exactamente como a acção se irá desenrolar. Apesar disso, alguma coisa pode ser planeada com antecedência. É o que pretendemos agora transmitir, de modo a que os alunos possam produzir um trabalho com maior qualidade.

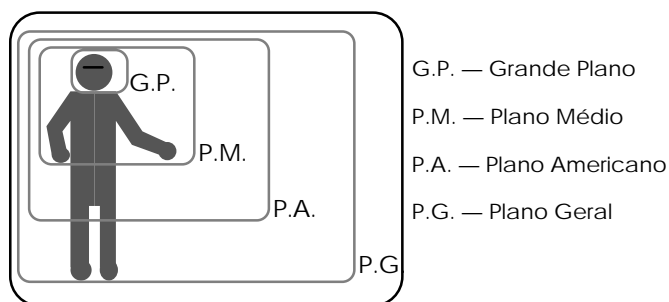
Duração

Uma peça de reportagem é, basicamente, um trabalho de síntese visual. Logo não pode ser muito longo. O tempo ideal não deverá exceder os 4 minutos.

Enquadramento

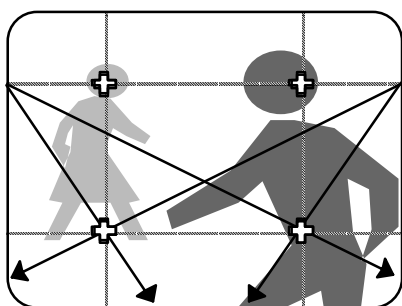
Por se tratar de um trabalho que é feito, na maior parte das vezes, com a câmara ao ombro há que ter algum cuidado na estabilidade e enquadramento das imagens. O operador deve ter a consciência que nesta situação os planos devem ser captados o mais possível com a grande angular (zoom toda aberta), uma vez que qualquer movimento feito com teleobjectiva (zoom toda fechada) resulta numa constante instabilidade da imagem. Evite ao máximo o uso da zoom. Não há nada mais desagradável que o efeito de iô-iô. Isto é, constantes avanços e recuos da zoom. Deve ser o operador a posicionar-se o melhor possível face ao assunto que pretende captar. Se não estiver muito familiarizado na operação de câmara não hesite e use o tripé. Tem pelo menos a garantia de obter imagens com maior estabilidade. Na (fig. 1) são dados os diversos tipos de planos mais usuais.

Fig. 1



Existe uma regra de básica de enquadramento que é chamada a regra dos terços (fig. 2)

Fig. 2



Segundo ela, os pontos de interesse de qualquer imagem devem estar no cruzamento das linhas. Toda a parte periférica do ecrã é chamada uma zona morta, isto é, sem interesse. Se respeitar este princípio vai ficar com imagens com melhor composição visual.

Local

Em reportagem os locais para captação de imagem são por vezes bem ingratos para os operadores. Por isso tente evitar ao máximo o contraluz, ou seja, uma luz intensa directamente por trás do assunto que queremos filmar. A câmara tem tendência a tomar como referência essa luz forte e escurecer aquilo que na realidade queremos captar. Assim, coloque-se por forma a fonte luminosa ficar nas suas costas.

Entrevista

Faça uma entrevista ao responsável pelo acontecimento que pretende cobrir. O som desta entrevista pode ser o fio condutor da história que pretende contar e, além disso, pode-se colocar, sobre ele, outras imagens desse acontecimento. Se pretender fazer uma entrevista não confie nunca no microfone incorporado na sua câmara. Este capta aquilo que se quer mas também o que não se quer. Use, sempre que possível, um microfone externo. Não se esqueça que uma entrevista pode demorar muito tempo e que os seus braços não são de ferro. Por isso, nesta situação, use sempre um tripé.

Técnicas de reportagem

Uma equipa de reportagem é, basicamente, constituída por duas pessoas: o jornalista e o operador de câmara. O jornalista deve estar previamente informado do que se vai passar a fim de informar o operador de câmara dos momentos mais importantes a captar. Deve ser ele também o condutor das entrevistas, caso estas se venham a realizar. O operador de câmara deve estar particularmente atento às indicações do jornalista mas também suficientemente livre para poder recolher o melhor “boneco”. É ele o construtor da imagem. Seguidamente sugerimos algumas técnicas:

1- Localize a acção

Antes ou depois do acontecimento dê um plano geral do local onde a acção se vai desenrolar, ou se desenrolou (se for importante para a compreensão do assunto).

2- Planos de corte

Os planos de corte colocam-se entre outros planos, por forma a encurtar o tempo da acção ou para facilitar a ligação de dois planos semelhantes. Tenha alguns na “manga”. Pode ter a certeza que vai precisar deles durante a montagem.

3– Movimentos de câmara

Os movimentos de câmara mais usuais são aqueles em que esta roda sobre si própria segundo um eixo imaginário. São as panorâmicas. Elas podem ser horizontais ou verticais. Uma boa panorâmica, que é um movimento que serve para descrever um determinado ambiente, ou acompanhar uma acção deve ter um movimento uniforme, deve começar e acabar parada e deve ser efectuada num só sentido. É muito desagradável vermos uma imagem a desfilar da esquerda para a direita e, de repente, como se o operador se tivesse arrependido, começar a fazer o movimento contrário.

4– Duração do plano

O plano é um enquadramento que serve para descrever uma determinada acção ou objecto. Não prolongue o plano por mais tempo do que aquele que é necessário para se perceber o seu conteúdo. A menos que a acção seja extraordinariamente importante, torna-se muito aborrecido estar sempre a ver o mesmo plano durante muito tempo.

II

PREMISSAS FUNDAMENTAIS

No último número do videojornal CLIP analisámos alguns aspectos práticos da reportagem em vídeo. Hoje vamo-nos debruçar, mais pormenorizadamente, sobre algumas questões fundamentais que nos devemos colocar a nós próprios antes de partirmos para a produção de um videograma. Basicamente: produzir um videograma é contar uma história a alguém. Vale a pena aqui referir o esquema da comunicação linear de Lasswell, isto é: Quem?... diz o quê?... a quem?. Assim, torna-se fundamental definir, com toda a clareza, o emissor (quem), a mensagem (diz o quê) e o receptor (a quem).

Emissor (quem)

No caso que nos importa, quem é o emissor? É a nossa escola no seu todo? São só os alunos? São os alunos e os professores? São só os professores? São os pais dos alunos? Este “Quem” é, ao mesmo tempo, uma entidade e uma, ou várias, pessoas.

- É ele que determina o, ou os públicos visados.
- É ele que define os meios de difusão.
- É ele que recolhe os efeitos de feedback.

É indispensável identificar bem o emissor.

Mensagem (diz o quê)

Trata-se de definir o conteúdo da comunicação ou da informação. Em resumo: o que é que se quer dizer? O que é que queremos fazer passar?

- Queremos informar; convencer; motivar; sensibilizar; comover; fazer; compreender; explicar; formar; descontraír?
 - Queremos suscitar um debate; modificar os comportamentos; inovar; justificar?
- É indispensável determinar bem a mensagem.

Receptor (a quem)

Esta é uma questão fundamental que todo o realizador deve colocar a si próprio. Da sua resposta depende o conceito futuro do videograma. Quanto mais os objectivos forem precisos e concisos, mais a mensagem será incisiva e a utilização do videograma limitada, por vezes até na sua duração.

- Trata-se de um público externo? (pais ou habitantes da comunidade local onde a escola se insere).
- Trata-se de um público preciso? (alunos de determinado grau de ensino).
- Trata-se de um público interno? (a escola no seu todo: alunos, professores e administração).

É indispensável delimitar o público alvo.

Depois de bem identificados, determinados e delimitados os pontos anteriores, e de já termos bem presente no nosso espírito qual o projecto que queremos tratar, torna-se muito mais fácil partir para as etapas seguintes, ou seja:

- Objectivos do projecto.
- Funções e forma do videograma.
- Especificação do conteúdo do videograma.
- Limitações e identificação dos recursos a utilizar no videograma.
- Elaboração dos guiões.

Objectivos do projecto

É extremamente importante que os objectivos do projecto, que nos propomos realizar, sejam discutidos detalhadamente por todas as pessoas intervenientes neste processo. É importante lembrar que todos podem dar “achegas” importantes para se chegar a uma conclusão. O que importa é que no final destas reuniões de brainstorming se defina, com toda a clareza, que os objectivos do nosso videograma vão ser estes, e não aqueles. Muitas vezes acontece que o produto audiovisual que pretendemos realizar, faz parte de um projecto mais vasto e que engloba outros produtos semelhantes, ou outro material ou actividades de carácter educativo, como por exemplo: textos escritos, programas de rádio, visitas a museus, etc. Nestes casos, é também necessário saber com rigor quais os objectivos destes produtos, por forma o nosso videograma não ser “uma carta fora do baralho”, nem a repetição do próprio “baralho”. Isto é, que seja um produto coerente consigo próprio, mas também complementar dos outros produtos.

Funções e forma do videograma

Há por vezes uma certa confusão entre o que são funções e o que são objectivos. Por exemplo, para um professor o objectivo será a aprendizagem que os alunos façam de determinada matéria. A sua função será o ensino dessa matéria. No caso do nosso projecto o objectivo poderia ser, por exemplo, dar a conhecer um determinado tipo de dança ou folclore regional. A função do videograma poderia ser a de motivar, através de imagens sugestivas, os espectadores para a sua aceitação e aprendizagem. Estas “imagens sugestivas” seriam a forma encontrada, para motivar a nossa audiência. É evidente que

motivaremos muito mais depressa o nosso público a dançar se arranjarmos algumas imagens curiosas e dinâmicas de um par de dançarinos, do que se “espetarmos” um discurso enfadonho e monocórdico de alguém a explicar a origem e a técnica dessa dança.

Se, em vez do exemplo da dança, os nossos objectivos fossem dar a conhecer os horrores da 2ª guerra mundial, é também evidente que evitaríamos, ao máximo, dar imagens divertidas. A não ser que, em virtude da nossa audiência, entendêssemos dever desdramatizar alguns aspectos daquela guerra. Daqui se conclui que a forma deve estar sempre de acordo com os objectivos e com a função de um videograma.

Especificação do conteúdo do videograma

Nesta altura, talvez já estejamos mais habilitados a especificar qual o conteúdo do nosso videograma. Quais são as ideias principais e quais as secundárias? Queremos motivar? Desmotivar? Comover? De que forma? Podemos utilizar uma linguagem alegre e descontraída, ou o assunto requer uma linguagem mais clássica? Basicamente podemos “classificar” os conteúdos em duas grandes áreas: as acções e os objectos. As acções constituem a história propriamente dita. É aquilo que queremos contar, com a sua localização no espaço e no tempo e com as suas unidades dramáticas. Numa palavra: o discurso. Os objectos são os personagens, os cenários, os adereços, isto é, todos os elementos que vão intervir ou interferir na acção. São estas acções e estes objectos que, posteriormente, vamos decompor para construir o guião.

Limitações e identificação dos recursos

Nesta fase a equipa de trabalho já elaborou o modelo de discurso que deseja realizar, bem como os seus objectivos e funções. O próximo passo será o de estabelecer os limites do próprio discurso, isto é, vai-se gravar exactamente isto, e não aquilo ou, por exemplo, o discurso está dirigido para alunos com idades compreendidas entre os 14 e os 16 anos, etc. Deste modo vão-se marcando os limites do discurso e concretizando as suas funções, tanto no que se refere ao conteúdo, como no que se refere à forma de expressão que fomos “desenhando” nesta primeira fase. É de salientar que até esta fase não se marcaram limitações pois elas poderiam coartar o potencial criativo do grupo de trabalho mas, a partir deste ponto, há que entrar em linha de conta com os recursos disponíveis para a realização do produto em concreto. Existem 4 tipos de recursos a ter em conta:

- Recursos técnicos
- Recursos económicos
- Recursos humanos
- Tempo disponível para a realização

Obviamente que os recursos serão uma fonte de limitações, mas o grupo já dispõe das ideias fundamentais sobre as quais quer trabalhar. O que quer dizer que também se encontra mais apto a contornar as dificuldades de recursos que possam surgir. O importante é achar um ponto de equilíbrio que, por um lado, não comprometa as justas aspirações e ilusões do grupo de trabalho, mas, que por outro lado, não inviabilize o projecto com ideias megalómanas e irrealizáveis. Assim, à medida que vamos desenvolvendo o projecto devemos-nos perguntar: A nossa escola tem o equipamento

técnico necessário para este trabalho? Se não tem, como poderemos ultrapassar esta situação? Pedimos equipamento emprestado a outra escola? Podemos alterar ligeiramente a nossa história – sem a comprometer – por forma a podermos realizá-la apenas com o equipamento disponível? E dinheiro? Há? O nosso projecto está muito caro? Será possível arranjar algum patrocinador? E a respeito de recursos humanos? Temos as pessoas necessárias para assegurar esta produção? Quem vão ser as actrizes, os actores e os figurantes? E a equipa técnica? Quem vai ser o operador de câmara, o técnico de som, o realizador, etc.? De quanto tempo vamos precisar para a produção (filmagens) e para a pós-produção (montagem)?

Elaboração dos guiões

Tendo em conta considerações anteriores, será mais fácil a elaboração dos guiões. Este trabalho requer a atenção de um número restrito de pessoas, para não se dispersarem excessivamente quer os critérios que hão-de dar coerência ao conteúdo da história, quer o estilo estético e narrativo. Existem dois tipos de guiões: o guião literário e o guião técnico. Dado que esta é uma matéria bastante vasta deixá-la-emos para o próximo número.

III

O GUIÃO

No último número do videojornal CLIP abordámos alguns assuntos relativos a questões que nos deveríamos colocar a nós próprios antes de partirmos para a produção de um videograma. Hoje vamos falar do guião. Como se trata de um assunto bastante vasto, tentaremos resumi-lo e abordá-lo na perspectiva que nos interessa, e que é a da comunidade escolar. Como é suposto que, quer alunos, quer professores não se proponham produzir “filmes de fundo”, isto é, filmes ou videogramas para passar no circuito comercial, não vamos abordar agora temas tão complexos como o perfil de um personagem (protagonista, antagonista e os componentes dramáticos), ou os conflitos e a sua interligação com o centro da acção dramática que é o PLOT. O que é um guião? Guião é a forma escrita de qualquer espectáculo audio e/ou visual. É esta forma escrita que nos vai guiar na produção de um espectáculo, seja ele de teatro, cinema, televisão, rádio, etc. Basicamente existem dois tipos de guião: o literário e o técnico. Vamos abordar primeiro o guião literário. Que qualidades deve ter um guião? Existem três palavras gregas que encerram em si significados muito concretos:

O Logos o Pathos e o Ethos

- Logos: É a palavra, o discurso. É a organização verbal de um guião. Ou seja: a sua estrutura geral.
- Pathos: É a acção. O drama humano, a vida, os acontecimentos do dia a dia que, por sua vez, geram outros acontecimentos. Numa palavra: é a alma de um guião.

– Ethos: É a ética e a moral. É o significado da história que queremos contar com as suas implicações morais e políticas.

O conteúdo do trabalho e o que se quer dizer com ele.

O guião não é um trabalho feito “à balda”. Assim como para construirmos uma casa, não começamos pelo telhado – temos de seguir uma ordem natural de etapas de construção – também no guião, até chegarmos à sua forma final, temos de percorrer algumas etapas. São elas:

- a ideia;
- a story line;
- a sinopse(argumento);
- a estrutura;
- e o 1º tratamento.

1ª ETAPA – IDEIA

A ideia é um processo mental oriundo da imaginação. Intimamente ligadas às ideias surgem a criatividade, que é o encadeamento lógico das ideias, e a originalidade, que é o que faz com que um texto seja diferente de outro. É o estilo pessoal de um indivíduo. Se repararmos bem, os dramas e as comédias contam sempre, basicamente, a mesma velha história do homem e dos seus conflitos. A diferença está em como determinado artista conta essa mesma velha história. Tudo parte sempre de uma ideia mas as ideias não surgem do nada. Existem, pelo menos, seis campos onde, provavelmente, encontraremos uma ideia:

- ideia seleccionada;
- ideia verbalizada;
- ideia lida;
- ideia transformada;
- ideia solicitada;
- ideia pesquisada.

Ideia seleccionada

Este tipo de ideia surge da nossa memória ou vivência pessoal, como naqueles momentos em que sonhamos acordados. É de natureza absolutamente pessoal. Surge de dentro dos nossos pensamentos, do nosso passado recente ou remoto. Uma ideia seleccionada não depende de outra pessoa ou de factores externos.

Ideia verbalizada

É a que surge a partir do que alguém nos conta; um caso, um comentário, um bocado de uma história que ouvimos no autocarro, etc. É uma ideia que nasce de algo que ouvimos.

Ideia lida

É aquela ideia que surge quando estamos a ler um jornal, uma revista, um livro, etc.

Ideia transformada

É aquela que nasce de uma ficção, de um filme ou de uma peça de teatro que depois transformamos e adaptamos. É importante marcar a diferença entre ideia transformada e plágio. Plágio é a transcrição *ipsis literis*, isto é à letra, de partes de uma obra, enquanto que ideia transformada é o usar a mesma ideia de uma outra forma.

Ideia solicitada

É aquela que nasce por encomenda. Um produtor encomenda-nos um Guião sobre os castelos de Sintra, ou sobre um problema educativo e, a partir daí, pensamos sobre o assunto.

Ideia pesquisada

Uma ideia pesquisada é aquela em que usamos a pesquisa para saber qual o tipo de filme que está a faltar no mercado. Podemos chegar à conclusão que, por exemplo, não existe em Portugal nenhum filme de época ou de aventuras, ou sobre as migrações para o Alentejo na época das culturas. A ideia pesquisada é aquela que ocupa um vazio de mercado.

2ª ETAPA – STORY LINE

É a palavra que designa o enredo, a trama de uma história. Traduzido à letra seria “a história numa linha”. Como deve ter, no máximo, cinco linhas, deduz-se que é a síntese da história, logo, tem que abranger tudo o que a história normalmente conteria, isto é:

- 1º– a apresentação do conflito;
- 2º– o desenvolvimento do conflito;
- 3º– a solução do conflito.

Estes três actos são chamados pelo dramaturgo Ben Brady “os três momentos de uma story line:

- a) alguma coisa acontece;
- b) alguma coisa precisa de ser feita;
- c) alguma coisa é feita.

Se obedecermos a esta ordem teremos uma story line. Se ela é ou não uma boa story line depende do talento do autor. Isto não quer dizer que se deva obedecer integralmente ao que imaginámos no início. Muitas vezes, no decorrer de outras etapas do guião, a história muda de rumo, e pode mesmo terminar de uma forma totalmente diferente. Uma story line serve de base, de ponto de partida. Não existe nenhuma rigidez quanto ao seu desenvolvimento. Para melhor compreendermos o que é uma ideia e uma story line vamos ver alguns exemplos práticos de um filme muito conhecido:

IDEIA: Um capitão austríaco, muito patriota, recusa-se a combater debaixo das ordens de Hitler e, para não ser preso, é obrigado a fugir.

STORY LINE: Na Austria ocupada, Maria, uma rapariga sem vocação para freira, é enviada para casa de um capitão, viúvo, como preceptora dos seus sete filhos que estão a ser educados de uma forma muito militarista. Aos poucos consegue modificar esta

situação e acaba por se apaixonar por ele. Chega a ordem de Hitler para o capitão ir combater e este recusa. Ajudados pelas freiras do convento, o capitão, a mulher e os filhos conseguem fugir.

Por certo já adivinharam de que filme se trata!... É exactamente esse que estão a pensar: "Música no Coração". Se quiserem fazer alguns exercícios práticos, tentem escrever a "ideia" e a story line de alguns filmes bem conhecidos e mostrem aos vossos colegas para ver se conseguem adivinhar de que filmes se tratam. Se adivinharem é porque estão no bom caminho. Se não adivinharam é porque não viram o filme ou porque vocês não tiveram em atenção os três momentos de uma story line, que volto a repetir:

- 1º- alguma coisa acontece;
- 2º- alguma coisa precisa de ser feita;
- 3º- alguma coisa é feita.

3ª ETAPA – SINOPSE

A sinopse – do grego Synopsis, que quer dizer: vista de conjunto, ou o Argumento, do Latim Argumentu(m) e que quer dizer: justificativa, é o resumo de uma história ou uma narração breve. Logo, deve conter algumas informações que são:

- temporalidade;
- localização;
- percurso da acção;
- perfil do personagem.

Temporalidade

Informar a data em que a história começa e também o seu desenrolar através dos dias/meses/anos/décadas/séculos, etc. Enfim, a quantidade de tempo que a história abrange.

Localização

Em que local ou locais se passa a história? Em Lisboa?, Em Marte?, Num quarto? Devemos também informar quais as características do local e o que acontece, fora do vulgar, nesse local.

Percurso da acção

É o conjunto de acontecimentos, ligados entre si por conflitos, que vão sendo solucionados através de uma história, até ao desfecho final, perfazendo assim o percurso da acção dramática. É, em essência, a história que queremos contar. A story line desenvolvida.

Perfil do personagem

O personagem (protagonista) é a base do núcleo dramático principal. É o "herói" da história. Pode ser uma pessoa, um grupo de pessoas ou qualquer coisa que tenha condições de acção ou expressão. A cadela Lassie é o exemplo de um protagonista não humano. Na construção de um drama básico há que percorrer três etapas que, desde a antiga Grécia, são designadas por Actos:

- 1º Acto– apresentação do problema;
- 2º Acto– escolha e desenvolvimento do caminho;
- 3º Acto– solução do problema, desfecho.

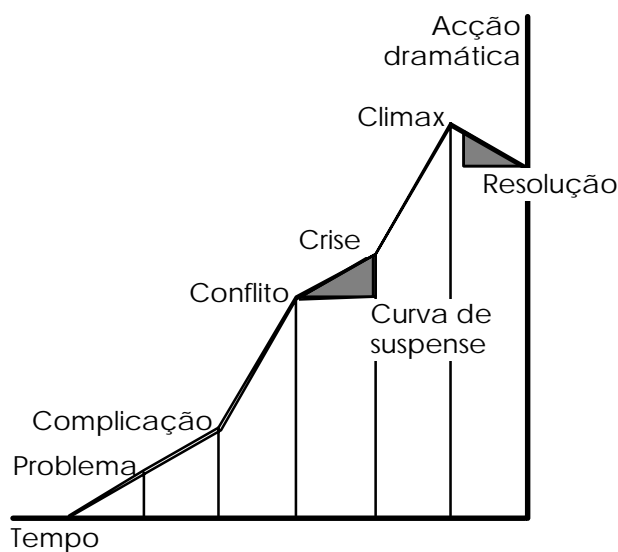
Em cada uma destas etapas o personagem vai agir criando conflitos, isto é: face ao problema ele entra em conflito, enquanto procura a solução encontra mais conflito e chega á solução através do conflito. Logo o conflito é o elemento de ligação entre as três etapas. Mas o que é o conflito? Conflito é o embate entre forças e personagens, através do qual a acção se organiza e se desenvolve até ao desfecho. É o “sumo” da história. O centro da acção dramática é o Plot. É a coluna vertebral da história. É o como vamos contá-la. Plot implica uma ideia de causa/efeito, e refere-se ao encadeamento dos acontecimentos segundo uma ordem desejada pelo autor. É aqui que o guionista se revela bom ou mau. Por uma questão de clareza, a sinopse deve ser escrita em discurso directo e na primeira pessoa do plural do presente do indicativo.

4ª ETAPA – ESTRUTURA

A quarta etapa na construção de um guião é a estrutura, isto é, a fragmentação da sinopse em cenas e a sua subsequente montagem dentro de um percurso. A estrutura é a parte de engenharia de um guião. Para facilitar a compreensão, vamos pensar em termos de blocos-de-cenas e a sequência em que serão montados. Assim teremos:

- sinopse (Argumento): um só corpo;
- estrutura: divisão deste corpo sólido em blocos (Cenas) e a sua montagem numa sequência escolhida pelo autor, de modo a obter o maior nível de tensão dramática, tal como acontece na banda desenhada.

Um bom guionista revela-se na maneira como monta os seus blocos. Disse no princípio deste texto que não existem histórias novas. Onde se inova é na forma de contar uma velha história. Ainda não se inventou uma fórmula que garanta uma estrutura perfeita mas, como a função de um guionista é a de emocionar o público e de manter a sua atenção durante todo o filme, torna-se necessário que ele invente novas maneiras de contar a mesma velha história. Nesta fraccionação da sinopse temos de ter em conta a macroestrutura e a microestrutura. A macroestrutura refere-se à organização da estrutura na sua forma geral, isto é, à ordenação das cenas dentro da estrutura. Vejamos, por exemplo, uma estrutura clássica: o videograma começa com a apresentação de um problema; depois surge uma complicação; com o desenvolvimento dessa complicação o conflito começa a surgir; com a tensão dramática do conflito aparece a crise que se vai adensando até se atingir o clímax da história e, no final, vem a resolução ou epílogo.



Se observarmos o diagrama desta estrutura clássica vemos que a história está construída por forma a mostrar um crescendo emocional mas este é apenas um exemplo porque outras estruturas podem ser construídas. Há, no entanto, um aspecto extremamente importante, que se chama curva de suspense, e que vai desde o ponto onde o conflito começa a aparecer até ao ponto onde surge a crise. É aqui que os problemas e conflitos se concentram numa espécie de “beco sem saída”, e que impulsionam a história e os personagens para o momento de crise. Chamo a atenção para o desenvolvimento desta curva porque a intensidade com que a crise eclodirá vai depender da tensão acumulada nesta curva. A microestrutura refere-se à ordenação e composição de cada cena. Mas, o que é uma cena? O conceito de cena tem variado ao longo dos tempos e de cultura para a cultura. Para os ingleses a cena é uma secção contínua da acção dentro de uma mesma localização. Os franceses dizem que cena é uma porção do drama, na qual a composição do personagem não se altera. De acordo com esta definição, quando o personagem principal sai de cena considera-se que a cena terminou, mesmo que outros personagens ainda estejam em cena, ou que entrem em cena. Actualmente, no cinema e na televisão usa-se o conceito de cena inglesa, isto é, uma cena é definida pela sua localização no espaço. No entanto, entre o cinema e a televisão ainda existem algumas diferenças. O cinema utiliza a sequência. Por exemplo:

Local – escola em Lisboa
 sequência – recreio
 – sala de aula
 – secretaria
 – refeitório

Para a televisão, uma cena é determinada pelo local exacto. Por exemplo:

Local – escola em Lisboa
 Cena 1 – recreio
 Cena 2 – sala de aula
 Cena 3 – secretaria

Cena 4 – refeitório

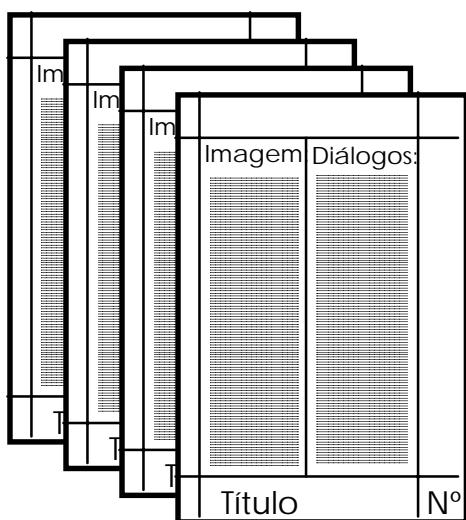
Assim, podemos observar que sequência e cena são conceitos puramente geográficos. Quando se escreve um guião para televisão escreve-se em cenas. Mas, voltando à microestrutura e à composição e ordenação de cada cena: onde é que começa a cena? É na sala? É na porta de casa? Está algum personagem presente? O que é que ele faz? Sai de casa? Vai à bandeja e serve-se de um copo de whisky?

Chegamos, agora, à última etapa do guião.

5ª ETAPA – 1º TRATAMENTO

O primeiro tratamento é escrito a partir do conceito de que a cena é a unidade dramática de um guião. Portanto, quando falamos em primeiro tratamento estamos a falar, basicamente, de cena. Como o 1º tratamento é um instrumento de trabalho, isto é, um texto que coloca o autor em contacto com todos os profissionais da equipa, ele deve de ser o mais claro possível, e também o mais resumido. Só as informações consideradas essenciais é que devem ser indicadas no texto. Chegou à altura de falar na lauda padrão. O que é uma lauda padrão? É uma folha de papel dividida ao meio e na qual definimos dois campos. Na parte da esquerda definimos tudo o que diz respeito à imagem e na parte da direita definimos tudo o que diz respeito ao som. Assim, teremos à esquerda:

- 1º– o número da cena;
- 2º– a identificação da cena (interior/exterior, local, dia/noite);
- 3º– descrição sumária da acção (conduta do personagem, aparência);
- 4º– indicação do ambiente geral da cena (por exemplo: cena de aula muito alegre – os alunos estão satisfeitos);
- 5º– alguma indicação quanto ao tipo de planos (se for mesmo importante) que o guionista gostava que o realizador fizesse.



Não compete ao guionista definir o tipo de enquadramentos e movimentos de câmara necessários para cada acção. Esse é um trabalho específico do guião técnico e que é da inteira responsabilidade do realizador. No entanto o guionista (que escreve o guião

literário) deve dar instruções precisas ao Realizador de como quer que a acção se desenvolva. Para isso deve dar algumas “achegas” quanto à forma e ambiência das cenas. Normalmente nesta fase os diálogos ainda não estão completamente definidos. Nas escolas americanas, nomeadamente nas de Hollywood, é nesta altura que começa a trabalhar o dialoguista, isto é, um especialista em diálogos que, de acordo com o Guionista, (cujo produto se chama screen play), começa a definir o tipo de linguagem que os diversos intervenientes vão ter. À direita teremos:

- 1º– música;
- 2º– ruídos;
- 3º– diálogos (Nome dos personagens e a indicação de atitude de interpretação durante a fala).

Em televisão o comportamento geral dos personagens e a sua interpretação durante os diálogos são orientados pelo director geral de actores. No cinema este papel cabe, quase exclusivamente, ao realizador.

No próximo número do videojornal CLIP abordaremos o guião técnico.

IV

O GUIÃO TÉCNICO

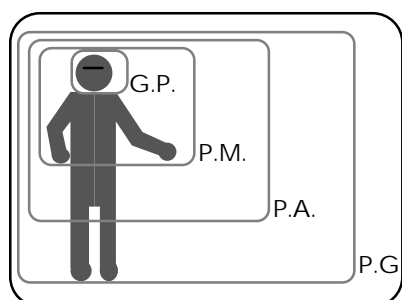
No último número do CLIP abordámos o guião literário. Agora vamos analisar o guião técnico, que em inglês se chama shooting script. Em princípio, o guião literário constitui uma base de trabalho para a elaboração do guião técnico o qual, na maioria das vezes, é da responsabilidade do realizador. Assim, o realizador mais não tem do que interpretar o guião literário e acrescentar-lhe o seu cunho pessoal. Ao fazer esta interpretação o realizador tenta visualizar mentalmente o filme, cena por cena, de modo a definir os movimentos de câmara, os enquadramentos a utilizar para conseguir os efeitos pretendidos, a luz e as “atmosferas” que o guião literário exige. Damos-lhe o exemplo de como pode ser uma folha de guião técnico. Não existe um modelo único e universal de folha de guião. Cada realizador adopta o modelo que mais lhe agrada. No entanto há sempre algumas indicações “obrigatórias” como por exemplo: o título da obra, o nome do realizador, o nº de ordem da folha, o local da acção, o nº de cena e/ou sequência, se é em interior ou exterior, se é dia ou noite, a acção, o tipo de planos e os movimentos de câmara, o nº de take, o nº de vez (um take pode ter que ser repetido mais de uma vez), e os diálogos. É evidente que os números de vez são para serem escritos durante as filmagens porque, à partida, ninguém poderá adivinhar quantas vezes o mesmo take terá de ser repetido. Os gravadores de vídeo profissionais registam na fita magnética um número sequencial a que se chama time code. Este número é de grande utilidade, principalmente na fase de montagem do videograma, porque nos permite identificar, rapidamente, a imagem pretendida. Embora ele esteja registado na fita, pode, ou não, ficar visível, conforme a nossa opção.

panorâmicas horizontais ou verticais e os travellings em que a câmara “viaja” em cima de um meio apropriado (tripé com rodado, grua, charriot, de automóvel ou, simplesmente no ombro do operador). São estes os movimentos mais utilizados no cinema e na televisão, em que as imagens ganham uma dinâmica incrível. A nossa escola, seguramente, não tem nem guas nem charriots, aparelhos caríssimos, mas talvez fosse possível arranjar umas rodas para o tripé, uma cadeira de rodas, um carrinho tipo super mercado ou que pudéssemos nós próprios improvisar, (quem sabe se nas aulas de EVT), um meio de locomoção apropriado.

Enquadramentos (Planos)

Os Planos mais utilizados são:

- plano geral (PG);
- plano americano (PA);
- plano médio (PM);
- grande plano (GP).



G.P. — Grande Plano
P.M. — Plano Médio
P.A. — Plano Americano
P.G. — Plano Geral

Cada plano tem um significado e uma força própria, por isso a sua escolha e utilização deve ser criteriosa. Os grandes planos são intimistas e os planos gerais são mais relaxantes. O cinema, dadas as grandes dimensões do écran, “vive” dos planos gerais. A televisão, dadas as pequenas dimensões do écran, “vive” dos planos médios e dos grandes planos. A sequência dos planos também deve ser criteriosa. Tal como não se deve “colar” duas panorâmicas com sentidos opostos, (a não ser que queiramos, propositadamente, criar a sensação de indecisão) também não se deve passar de um plano geral para um grande plano sem manter o eixo de filmagem porque isto nos levaria à sensação de “salto” na imagem. É pois, tendo em conta tudo isto, que o realizador elabora o guião técnico. Pôr em prática um guião é um vasto trabalho de equipa que requer profissionais qualificados e cada um deles com funções determinadas com os quais o realizador tem de manter permanente diálogo. Por isso, o guião técnico, ou shooting script deve ser escrito na primeira pessoa do plural e da forma mais clara possível. Por exemplo: “fazemos uma panorâmica, em plano médio, do João através da janela e seguimos as costas da sua mão até se ver, como se fosse o seu ponto de vista, um anúncio luminoso acendendo-se e apagando-se ao longe...”. Não basta interpretar uma cena. É preciso saber se ela é, ou não, exequível e que soluções arranjar para ultrapassar eventuais dificuldades. Quando o realizador é, simultaneamente, o autor da história, então torna-se, antes de tudo, num negociador. Começa por ter de negociar o seu trabalho com um produtor no sentido de o

vender, ou de arranjar o maior número de fundos possível, se quiser ser ele próprio a produzir o seu trabalho. Depois tem de negociar com a equipa, ouvindo todos os elementos e fazendo que todos eles dêem o seu contributo para um bom produto final sem, contudo comprometer as suas ideias originais. Como condutor de homens ele tem de atender às diferentes sensibilidades dos membros da sua equipa mantendo um ambiente agradável de trabalho mas, ao mesmo tempo, uma liderança forte. Nesta fase, alguns realizadores fazem, ou mandam fazer, o story-board. O story-board é um conjunto de pequenos desenhos mostrando as cenas principais do filme ou do videograma. É, grosso modo, a transformação do shooting script numa história aos quadradinhos. Com um bom story-board na mão, torna-se muito mais fácil vender o trabalho porque, rapidamente o produtor pode visualizar todo o filme. Esta técnica é muito utilizada na publicidade. Também na nossa escola podemos utilizar esta técnica, porque torna-se muito mais fácil para todos os elementos da equipa perceberem a ideia do realizador e porem-se todos de acordo com um fim comum: a produção de um bom espectáculo. Mas, quem são os elementos da equipa que vai produzir o videograma e quais as suas funções? O número de pessoas envolvidas e as respectivas funções, vai depender grandemente da complexidade do trabalho.

O produtor

Quando falamos de um produtor vem-nos logo à ideia um gordo milionário refastelado numa poltrona, de charuto na boca e pronto para nos explorar. A nossa escola não tem um produtor mas, pode ter alguém encarregue de controlar o dinheiro envolvido na realização do vídeo. Poderá ser, por exemplo, um professor, um aluno, ou alguém a quem a equipa de trabalho relegue essas funções.

Produtor executivo

Em cinema, a pessoa encarregue da gestão desses dinheiros chama-se produtor executivo. É ele, ou ela, que, de acordo com as verbas que foi possível arranjar, vai controlar as despesas e que vai pressionar o realizador no sentido de não existirem gastos disparatados, ou que as filmagens não se prolonguem por mais tempo para além do que é estritamente necessário. Em cinema e em televisão tempo é dinheiro!

Realizador

É o responsável artístico da obra. Tem a seu cargo a direcção de actores e é, também, o responsável geral do trabalho. Em plateau, ou seja, em filmagens, é ele que tem a última palavra.

Assistente de realização

É, na pior das hipóteses o “criado-mor” do realizador. Na melhor, é o porta-voz do realizador, ou seja, a pessoa que está em permanente contacto com todos os elementos da equipa zelando para que tudo esteja em ordem na altura das filmagens.

Anotadora (script-girl)

É um papel que normalmente é atribuído ao sexo feminino porque é suposto as mulheres terem um grande sentido de observação. A anotadora acaba por ser na prática o braço direito e esquerdo do realizador. De tal forma isto é verdade que às vezes até parece que

estão “amarrados” um ao outro. Ela pode também assumir as funções de "assistente de continuidade", zelando para que não existam falhas de racord, isto é, se um personagem tem uma flor na mão direita num plano, no seguinte não apareça com ela na mão esquerda. Além disto, é ela que vai dizendo ao realizador quais as cenas a filmar a seguir. Quando o realizador diz: “CORTA”, para anunciar o final de uma “tomada de vista” (take – em inglês), se a anotadora tiver dúvidas quanto à posição das pessoas e dos objectos filmados, faz uma polaroide, ou seja, tira uma fotografia de revelação rápida da cena. Só depois disto as actrizes/actores estão autorizados a saírem dos seus locais ou, os aderecistas, a mexerem nos objectos de cena.

Director de fotografia

É o responsável pela qualidade de imagem. É a ele que o realizador transmite as suas ideias sobre a ambiência das cenas, o tipo de luz pretendida, os movimentos de câmara, em suma, os efeitos estéticos desejados. Normalmente é o director de fotografia que escolhe os operadores de câmara com quem costuma trabalhar, bem como o iluminador que, em cinema, se chama chefe-electricista, e o chefe-maquinista.

Operador de câmara

É a pessoa encarregue de conseguir fazer, na prática, as imagens idealizadas por o realizador e pelo director de fotografia.

Assistente de câmara

Nas grandes produções cinematográficas o assistente de câmara é o responsável pelo bom estado de funcionamento, limpeza, colocação e transporte da câmara e do tripé, bem como o carregamento dos magazines, ou seja, as caixas que se acopulam à câmara, dentro das quais está o filme virgem. Além disso ele pode também ser, muitas vezes, o responsável pelo “foco” da imagem sempre que haja uma deslocação física da câmara que impeça o operador de focar. Em vídeo, este trabalho está muito simplificado, cabendo apenas ao Assistente a colocação e o transporte da câmara e do tripé bem como o evitar que o operador se embarace nos cabos de ligação e, ou, alimentação.

Chefe-maquinista

Em cinema, habitualmente, não se fazem zooms. É a câmara que se desloca para os objectos. Normalmente ela está colocada num carrinho que desliza sobre calhas (tipo comboio) a que se dá o nome de charriot. A pessoa encarregue de fazer andar este carrinho chama-se chefe-maquinista. É um trabalho extremamente difícil de fazer e pode-se dizer que 50% do sucesso de um bom movimento de câmara e, conseqüentemente, de uma boa imagem se deve ao trabalho desta pessoa.

Chefe-electricista (iluminador)

É o responsável pela colocação em cena dos projectores de iluminação, reflectores, etc, e pela sua manutenção. Trabalha em estreita colaboração com o director de fotografia.

Cenografista/aderecista

Tal como o nome indica é ele o responsável pela criação dos cenários onde a acção se desenrolará. Quando se tratam de “produções de época”, ele pode trabalhar directamente com um director artístico, que é um especialista em mobiliário, adereços, vestuário,

arquitectura, etc, de determinada época. Isto é para evitar que numa cena do Séc. VII, apareça um telefone em cima de uma mesa.

Operador de audio

É o responsável pela colocação de microfones e pela captação de som. É evidente que muitos destes cargos e destas funções não terão cabimento numa produção de vídeo escolar. Refiro-as porque me parece útil que os alunos tenham uma ideia do “mundo” que pode ser uma produção “a sério”, em que as funções estão tão bem delimitadas que ninguém se mete no trabalho de outrém. Todos sabem, exactamente o papel que lhes cabe e o que têm de fazer. Com este sistema, é muito mais fácil apurar responsabilidades quando as coisas correm mal e muito mais fácil de detectar, rapidamente, as falhas.

V

A OPERAÇÃO DE CÂMARA

Continuando com estes pequenos textos relativos à temática da produção vídeo, vamos hoje abordar um tema que sabemos ser muito querido dos alunos: a operação de câmara. Quando, por vezes, vemos as imagens produzidas por alguns principiantes, vem-nos à ideia, e entenda-se isto sem qualquer desprimor pelos seus autores, que o operador foi, subitamente, atacado por uma mistura de delirium tremens com o “corridinho algarvio”, na sua versão mais acelerada. De facto, muitas vezes, as imagens não se fixam num assunto mais que uns escassos segundos, e “andam” numa dança doida que provoca vertigens, mesmo aos espectadores mais tolerantes. E isto acontece porquê? Acontece porque o principiante tem uma tendência enorme de funcionar com a câmara como se ela fosse o olho humano, esquecendo-se que os olhos são dois e incomparavelmente mais perfeitos do que a objectiva da câmara, que é só uma. Aquilo que o olho humano faz, instantaneamente, tal como sejam: a focagem, o enquadramento, as mudanças súbitas de direcção do olhar, etc, numa câmara isto demora muito mais tempo. Apesar destas diferenças, a câmara tem, por vezes, vantagens em relação ao olho humano. Com ela podemos utilizar a zoom, aproximando-nos ou afastando-nos de um objecto, sem sair do mesmo local, coisa impossível para os nossos olhos, ou pode ser deixada em locais perigosos onde um ser humano nunca se atreveria a ficar.

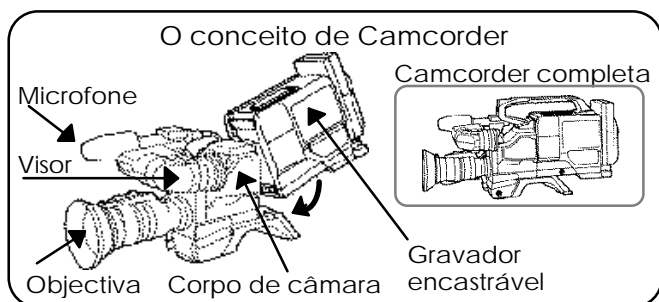
I – A CÂMARA DE VÍDEO

A câmara de vídeo, e é sobre esta que nos interessa falar, é, basicamente, constituída por um corpo e uma objectiva.

O corpo

O corpo é, “grosso modo”, o “coração” da câmara. É lá que está instalada toda a parte electrónica, bem como os botões de comando que nos permitem ter controlo sobre ela. Além disto, é lá que está instalado o alvo, esse elemento importantíssimo, sobre o qual é projectada a imagem que, depois, por processos electrónicos, é convertida em sinal de vídeo. O alvo varia consoante o tipo de câmara que estamos a utilizar. Se for uma câmara

fotográfica ou de cinema, o alvo é a película. Se for uma câmara de vídeo, que é o caso que nos interessa, o alvo é o CCD (nas câmaras que só têm 1 CCD), ou a face do prisma (nas câmaras que têm 3 CCD). Mas o que é um CCD? O CCD (Charged Coupled Device) é um chip composto por milhares de pequenos sensores (pixels) que captam, cada um deles, a parte que lhes corresponde da imagem. Quanto maior for o nº de pixels, maior será, em princípio, a resolução da imagem. A moderna tecnologia conseguiu juntar a este corpo um pequeno videogravador que pode, ou não, ser removível.



São as chamadas camcorders. Aquelas em que é possível remover ou substituir o videogravador chamam-se docáveis. Este tipo de câmara é muito versátil porque é possível, com a mesma câmara, optar por diferentes formatos de gravação. Basta para isso escolher o videogravador adequado. As camcorders docáveis destinam-se a formatos profissionais.(1)

(1) Paradoxalmente, a primeira camcorder docável de sempre, surgida em princípios da década de 80, utilizava o formato VHS-C.

A objectiva

As objectivas, e não lentes como impropriamente se chamam, (convém referir que uma objectiva é composta por vários conjuntos de lentes) podem, nas câmaras mais aperfeiçoadas, ser removíveis ou intermutáveis. Para obviar esta situação os fabricantes criaram uma objectiva com a distância focal variável, a zoom, que é, simultaneamente, uma “grande angular”, uma “objectiva normal” e uma “teleobjectiva”. Apesar disto, e em algumas situações, ainda se continuam a usar as objectivas “fixas”. Basta recordarmos as séries sobre a vida selvagem onde são utilizadas teleobjectivas “fixas” de grande poder de aumento. As objectivas, além do conjunto de lentes que acima referi, também possuem um dispositivo que regula a quantidade de luz que deixa passar. Chama-se o diafragma e está numerado numa escala própria que se chama números f:. Assim, quanto maior for o valor deste número, mais pequena é a abertura, ou seja, mais fechado está o diafragma. Do mesmo modo, quanto mais baixo for o valor deste número mais luminosa é a objectiva. Esta luminosidade também está associada à quantidade e qualidade das lentes

de vidro que a compõem. Quanto menos vidro tiver, mais luminosa será. Daí as objectivas “fixas” serem mais luminosas do que as objectivas zoom.

Por razões económicas os fabricantes optaram por construir, para a linha destinada ao mercado doméstico, câmaras com objectivas não removíveis, e isto, porque só uma objectiva pode custar tanto quanto a câmara.

II – A OPERAÇÃO DE CÂMARA

Existe um conjunto de regras básicas que o operador deve efectuar antes de começar a gravar.

Escolha do filtro

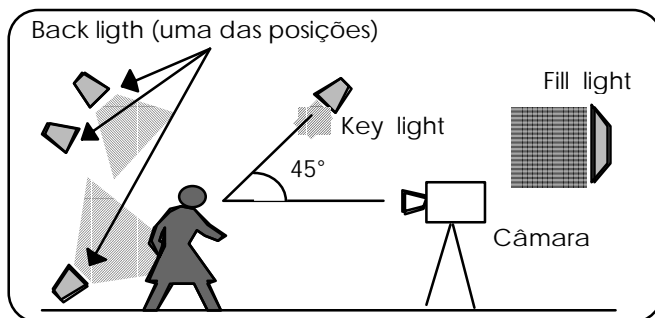
A primeira das operações que é necessário fazer antes de se proceder à gravação é a selecção do filtro adequado às condições de luz existentes. A luz possui uma determinada temperatura de cor e que é medida em graus Kelvin. A luz do Sol tem uma temperatura de cor de 5600 graus K e a luz artificial, produzida por lâmpadas de incandescência de quartzo ou de halogénio, é de 3200K. Todas as câmaras profissionais estão afinadas para a luz artificial, ou seja, para uma temperatura de 3200 graus Kelvin. Logo, sempre que se esteja a trabalhar com outro tipo de luz, (luz de dia, de sódio, fluorescente, etc) é necessário introduzir um filtro corrector, que existe no corpo de todas estas câmaras. As câmaras domésticas estão preparadas para abranger uma maior área do espectro de cor, pelo que não necessitam de filtros correctores. Deve-se evitar, ao máximo, trabalhar em simultâneo com luz de temperaturas de cor diferentes mas, quando isto é inevitável, uma das fontes luminosas deve ser filtrada. Se estivermos a trabalhar numa cena de interior em que exista luz do Sol e luz artificial, o equilíbrio entre estas duas fontes consegue-se colocando um filtro de cor azul em frente dos projectores de luz, ou um filtro cor-de-laranja nos vidros das janelas. No primeiro caso estamos a gravar como se tratasse de luz de dia (5600K) e no segundo como se fosse luz artificial (3200K).

Balanço de brancos

O processo de cor no vídeo e no cinema, tal como na fotografia, é aditivo e não, como na pintura, subtractivo. Assim, o branco resulta da adição das três cores primárias: o vermelho (R), o verde (G) e o azul (B). Nas câmaras profissionais torna-se necessário, antes de começar uma gravação, de proceder ao balanço de brancos, ou seja, é necessário “informar” a câmara qual é a “cor” branca (ver “temperatura de cor”) de que dispomos em determinada cena, com determinado tipo de luz, para que, a partir daí, a câmara possa, ela própria, afinar as outras cores. Para isso, apontamos a câmara para uma superfície branca, sobre a qual incidam as condições de luz com as quais vamos trabalhar e, com o diafragma na posição de automático, pressionamos o botão do balanço de brancos. A câmara procederá, então, à afinação do branco. Sempre que se alterem as condições de iluminação é necessário proceder a esta operação. Nas câmaras domésticas não é necessário efectuar o balanço de brancos porque ele é automaticamente ajustado. No entanto, em algumas destas câmaras, é necessário seleccionar, através de um pequeno botão que se encontra no corpo da câmara, a situação de luz com que vamos trabalhar e que está representada, normalmente, com a simbologia de uma lâmpada e do Sol.

Iluminação

Iluminar uma cena não é enchê-la de luz! É antes, trabalhar com a luz de que dispomos e saber criar as ambiências e as atmosferas que pretendemos. Uma simples placa de esferovite, apontada convenientemente para a cena, aproveitando uma fonte luminosa, serve de reflector e pode fazer a diferença entre uma boa e uma má iluminação. A iluminação básica de interiores requer três fontes de luz: a principal, a de ambiente e a de recorte ou contra-luz.



A luz principal (key light) é normalmente uma luz forte e “dura” que é preponderante sobre as outras; a luz de ambiente (filler light) é aquela que emana uma iluminação difusa sobre toda a cena tentando eliminar as sombras fortes provocadas pela luz principal e a luz de recorte, ou contra-luz, (back light) é a que se coloca por trás dos personagens para os destacar das paredes de fundo. Existem no mercado kits relativamente baratos com três projectores. A colocação destas fontes de luz é também muito importante. Se a cena se passa, por exemplo, de dia e junto a uma janela, a luz principal deve ser colocada do lado de fora da janela para parecer a luz do Sol. De outra forma a cena soaria a falso. De igual modo, se a cena for de noite, a luz principal terá de vir de um candeeiro. As produções cinematográficas têm um grande cuidado com a iluminação. Infelizmente já o mesmo não se pode dizer das telenovelas em que a iluminação é, quase sempre, full light, ou seja, tudo aceso!! Quer seja noite ou dia. Há que ter alguns cuidados com a iluminação: a câmara nunca deve ser apontada directamente para a fonte luminosa porque isso a pode danificar. O objecto da nossa filmagem, a menos que se pretenda um contra-luz, nunca deve ter uma fonte luminosa intensa por trás. É que a câmara tem tendência a regular-se pela luz mais forte e vai deixar na escuridão o objecto que queríamos filmar. Mas, se mesmo assim essa é a única hipótese que nos resta, temos que tentar iluminar, de frente, o objecto afim de contrabalançar a luz forte que ele tem por trás. E isto talvez se consiga com um simples reflector que, aproveitando a tal luz forte, a faça incidir, de frente, sobre o nosso objecto. Trata-se, afinal, do conhecido jogo de espelhos, que utilizávamos na nossa meninice, quando tentávamos enviar sinais luminosos, fazendo incidir a luz do Sol sobre uma superfície espelhada, que podia ser vista a muitos metros de distância. Saber iluminar bem é uma das tarefas mais difíceis na produção de um videograma.

Focagem

As câmaras domésticas possuem um dispositivo que permite a focagem automática e manual. Se, por um lado, isto traz vantagens, por outro, traz desvantagens.

Quando a focagem automática está accionada, a câmara tem tendência a focar os objectos que estejam em primeiro plano, deixando desfocados os outros. Isto acontece porque o sensor da câmara que permite o auto-focus está calculado para trabalhar com a zona central da imagem. Quando trabalhamos em auto-focus e o objecto que queremos focar não está na zona central da imagem, corremos o risco de ele ficar desfocado. Mas, se deslocarmos ligeiramente a câmara ele volta a ficar focado. Ou seja, à medida que a câmara se movimenta, cria-se aquela sensação desagradável de “focado-desfocado”. Se o trabalho que se estiver a efectuar não for uma reportagem (um dos poucos casos em que se justifica o uso do auto-focus) deve-se optar pela focagem manual. Para termos a garantia de que o assunto que queremos mostrar se encontra focado, devemos proceder do seguinte modo:

- 1º– colocamos a câmara em focagem manual;
- 2º– apontamos a objectiva para o assunto que nos interessa e colocamo-la na posição mais apertada (teleobjectiva);
- 3ª– focamos a imagem. A partir daí podemos variar a distância focal, que o assunto que queremos mostrar, estará sempre focado.

Utilização de tripés e estabilizadores

Para um operador de câmara que não seja muito experimentado, um bom tripé é fundamental. De facto, há planos que só se conseguem fazer com estabilidade se usarmos um tripé. Principalmente os planos que são fixos e/ou, feitos com uma teleobjectiva. Hoje em dia as modernas câmaras dispõem de estabilizadores que podem ser ópticos ou electrónicos. Os ópticos possuem um sistema de prismas activos controlado por microprocessador, de forma a assegurar a estabilidade das filmagens à medida que a câmara se movimenta. Os electrónicos fazem uma correcção dos movimentos verticais no próprio sensor da imagem (CCD), enquanto que os movimentos horizontais são corrigidos por um circuito de memória por forma a suprimir os abanões e oscilações. O resultado final é a de uma imagem razoavelmente estável. Mas, mesmo assim, nada disto dispensa o uso de um tripé. Um tripé é constituído, basicamente, por duas peças: os três pés (tal como o nome indica) e a cabeça. A peça mais importante do tripé é a cabeça, que pode ser de atrito ou hidráulica. Existem, no mercado, vários tipos de tripés com cabeças para fotografia, vídeo, ou cinema. Alguns tripés de fotografia também podem ser utilizados com câmaras de vídeo mas os resultados, a menos que se tratem de imagens fixas, nunca são muito satisfatórios. O ideal é usar um bom tripé de vídeo. Os preços e os tipos variam mas não se deve poupar em matéria de tripés porque um bom movimento, fluido e seguro, valoriza muitíssimo a imagem. E isto só se consegue com um bom tripé.

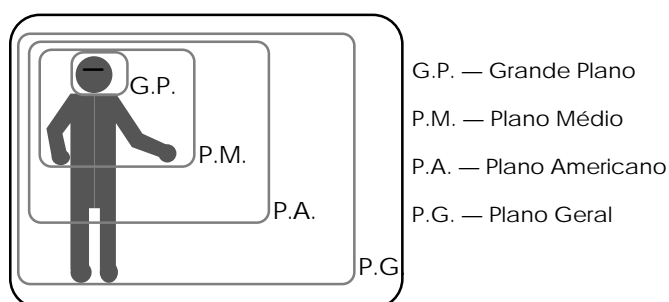
Seleção de planos

Na brochura que acompanhou o CLIP nº 3 referimos os tipos de planos mais usuais e os enquadramentos. É altura de os recordar. Normalmente não se filma “só por filmar”. Quando apontamos a objectiva da nossa câmara para um determinado assunto, já temos na ideia aquilo que queremos mostrar, tendo em conta que as imagens se destinam a um

público que é cada vez mais exigente. Assim, a captação vai fazer realçar dois elementos essenciais: a noção de plano – com a escala de planos – e as qualidades da imagem, que fazem com que ela seja perceptível pelo espectador. Existem, por vezes, algumas confusões entre take e plano. O take é a tomada de vistas, ou seja, a porção de fita registada (no caso de vídeo) ou de filme (no caso do cinema) desde que se carrega no botão de start da câmara para a pôr a gravar, até se carregar novamente neste botão para parar a gravação ou a filmagem. Durante este período podem ser feitos inúmeros planos. O plano é a porção de fita (imagem) que efectivamente aproveitamos de determinado take e, como é obvio tem, também, um determinado enquadramento.

Escolha do enquadramento

Podemos definir o enquadramento como a área de imagem abrangida pela objectiva da nossa câmara segundo uma determinada escala. Enquadrar é fazer uma escolha, isto é, compor uma imagem seleccionando os diversos elementos que a compõem. Mas, para que isto resulte, é preciso, primeiro, saber dominar bem a escala de planos. Existem duas tipologias para definir a escala de planos: aquela que se refere aos personagens e a que se refere ao décor. A figura seguinte mostra-nos a primeira daquelas tipologias.



III – A IMAGEM

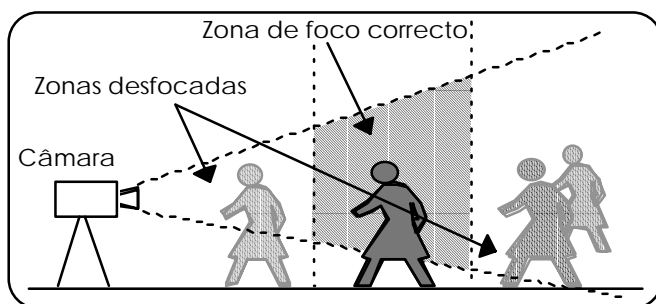
Existe um princípio em imagem que diz que a forma prima sobre o fundo. Sem querer transformar esta afirmação em doutrina, é também preciso pensar no conforto visual dos espectadores. Isto pressupõe um conhecimento conveniente das regras indispensáveis que privilegiam uma boa tomada de vistas e que se resumem aos três princípios que condicionam a:

- nitidez;
- composição;
- estabilidade da imagem.

Nitidez

Sobre a nitidez já nos referimos na parte deste texto que se refere à focagem, restando apenas referir que o aspecto da imagem varia segundo a distância focal que estamos a utilizar, uma vez que o campo visual muda conforme se utiliza uma objectiva normal, uma grande angular ou uma teleobjectiva. Objectiva normal – abarca (numa tela de

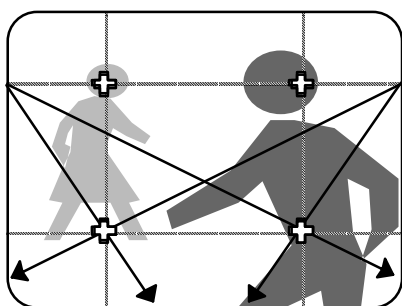
proporção 3:4) um campo correspondente a 2/3 do ângulo de visão do olho humano com uma perspectiva real. É a objectiva mais utilizada quer em vídeo, quer em cinema. Grande angular – abarca um campo mais largo do que a objectiva normal e como consequência o assunto fica mais pequeno, a perspectiva é mais pronunciada, a sensação de profundidade é mais marcada e dá uma impressão de rapidez sempre que a câmara se desloca em relação ao assunto tendo, também uma maior profundidade de campo. Teleobjectiva – abarca um campo visual mais apertado do que a objectiva normal e tem como consequências que o assunto principal fica maior, a perspectiva é menos pronunciada, a imagem tem menos relevo, cria uma sensação de lentidão sempre que há a deslocação da câmara em relação a um objecto, e a profundidade de campo é muito limitada. Mas, o que é a profundidade de campo? É a porção de espaço que fica para a frente e para trás do ponto de focagem e no qual a imagem ainda está nítida.



A variação da profundidade de campo não depende só da distância focal da nossa objectiva. Também depende da abertura do diafragma. Quanto mais fechado estiver, maior será a profundidade de campo. Assim, se por exemplo, queremos manter focado o nosso assunto e tudo o que está por trás dele, além de ter a objectiva na posição de grande angular, temos de utilizar um diafragma muito apertado. Teremos então de aumentar a fonte luminosa para que o assunto não fique muito escuro.

Composição da imagem

A harmonia da composição de uma imagem é um valor estético e cultural que nos vem de pesquisas feitas pelos pintores italianos do “quattrocento”. Esta harmonia baseia-se no princípio da regra dos terços que estabelece uma assimetria que dá à imagem um desequilíbrio dinâmico que retém a atenção do espectador. A regra dos terços organiza a composição de uma imagem rectangular em terços verticais e horizontais.



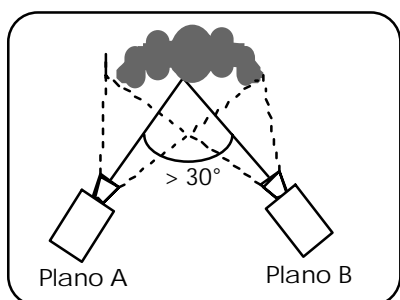
As linhas verticais e horizontais que separam a imagem em terços, são as linhas de força dessa imagem e os pontos de intersecção destas linhas são os pontos fortes da imagem. São estas linhas e estes pontos que criam a estrutura da imagem e que orientam o olhar. Pelos pontos fortes da imagem podem passar diagonais que reproduzem as leis da perspectiva. É desaconselhável colocar o assunto principal mesmo no centro do enquadramento (excepto se for um plano de pormenor). Do mesmo modo, é de evitar colocar uma linha vertical (árvore) ou horizontal (linha do horizonte) no centro da imagem. Recapitulando, ter atenção aos pontos fortes da imagem:

- a linha de horizonte nunca deve dividir a imagem em duas partes iguais;
- dar importância suficiente aos elementos dominantes da cena (os fundos são frequentemente esquecidos, ou estão cheios de detalhes inúteis);
- sempre que se enquadra uma pessoa deve-se deixar mais espaço à frente dos olhos do que atrás da cabeça;
- um objecto claro chama mais a atenção do que um objecto escuro;
- um objecto em primeiro plano chama mais a atenção do que outro que fique em segundo plano.

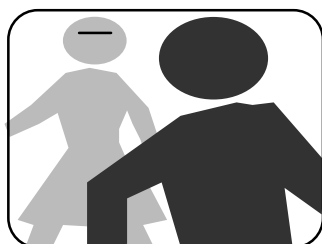
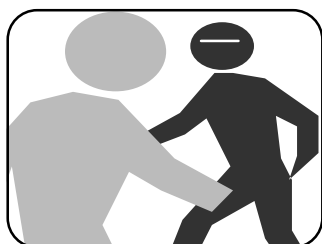
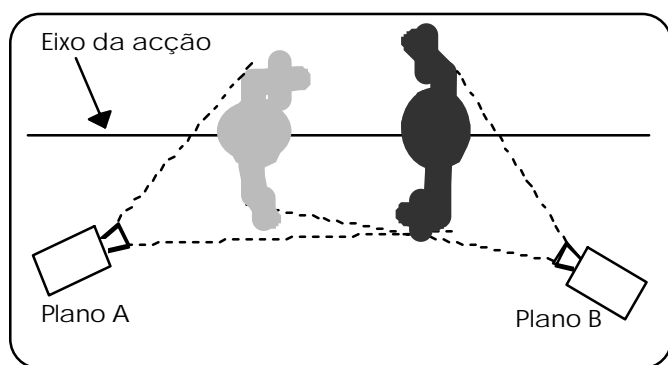
Mas, todas as regras têm excepção e não nos devemos tornar escravos das regras de composição. É ao saber aplicá-las que podemos, pouco a pouco, começar a inovar e a criar o nosso próprio “cunho”.

Regras dos 30 e dos 180 graus

A regra dos trinta graus é uma regra básica que aconselha a não fazer dois planos consecutivos do mesmo objecto sem mudar a escala de enquadramento ou a posição da câmara para um ângulo superior a 30 graus.



Ou seja: se estivermos a filmar uma entrevista a uma pessoa de frente e em plano médio, e, se por qualquer motivo interrompemos a gravação, ou ficou algo importante por dizer e não queremos repetir toda a entrevista, no take seguinte devemos mudar o tipo de plano ou a posição da câmara para um ângulo igual ou superior a trinta graus, relativamente ao primeiro take, por forma a evitar um salto da imagem na altura da montagem. A regra dos cento e oitenta graus é aquela que devemos ter em atenção para evitar os planos cruzados e diz que para uma dada sequência, deveremos traçar um eixo imaginário que atravesse a acção e colocar a câmara sempre do mesmo lado dessa linha. Um exemplo: se num jogo de futebol as câmaras não estivessem todas só de um mesmo lado do campo, cada vez que mudássemos de câmara os jogadores que estavam a correr da direita para a esquerda, apareceriam a correr da esquerda para a direita e isto iria confundir completamente os espectadores. Estávamos a infringir a regra dos 180 graus. Outra situação será a de um diálogo em que vemos alternadamente as costas da personagem que está a ouvir e a face de quem fala. Respeitando a regra dos 180 graus teremos sempre as personagens do mesmo lado do écran como está exemplificado na figura.



Estabilidade

Já falamos da nitidez e da composição da imagem. Vamos falar um pouco sobre o terceiro princípio que condiciona uma boa tomada de vistas: a estabilidade da imagem. Como já atrás referimos, na parte em que falamos de tripés e estabilizadores, uma imagem estável valoriza muitíssimo um trabalho, porque nada é, visualmente, mais desagradável do que uma imagem a tremer e aos saltos. Ao privilegiarmos imagens fixas com uma variedade razoável de tomadas de vista, tendo em consideração que, num enquadramento, devem ser os personagens e os objectos que se movem e não o contrário, vamos conseguir resultados bastante satisfatórios. Se, por necessidade de produção tivermos de gravar com a câmara ao ombro, devemos utilizar uma grande angular e aproximarmo-nos bastante do assunto que estamos a filmar porque, como já vimos, qualquer instabilidade feita com uma grande angular, torna-se muito menor do que feita com uma teleobjectiva. Trabalhar com uma câmara ao ombro não é fácil, sobretudo se se tratar de uma câmara muito leve. Por isso faça corpo com a câmara tendo em consideração os três pontos de apoio: o ombro, a mão direita no punho de comando e da zoom e a mão esquerda no anel de focagem da objectiva. Se estiver em dificuldades apoie-se num muro, numa cadeira ou encoste-se a uma parede, ou a qualquer outra coisa sólida.

Os movimentos de câmara

Qualquer movimento de câmara (panorâmica, travelling ou zoom) deve ser justificado. Devemos ter em atenção que estes movimentos pressupõem planos longos que podem não se enquadrar muito bem no ritmo de uma reportagem e quando chegarmos à fase de pós-produção, (montagem) pode não ser possível cortá-los originando, assim, falhas de racord. Mas sobre isto falaremos numa próxima ocasião.

Panorâmica

A panorâmica é um movimento no qual a câmara roda sobre ela própria segundo um eixo que pode ser horizontal ou vertical. As panorâmicas podem ser descritivas (quando pretendemos mostrar uma paisagem) ou de acompanhamento (quando seguimos algo ou alguém). Existem algumas regras que se devem seguir para se conseguir uma boa panorâmica (ensaiar sempre, uma ou duas vezes o movimento que se pretende, antes de gravar):

- começar e acabar a panorâmica com um plano fixo de alguns segundos;
- o movimento deve ser regular, fluído e sem paragens a meio;
- se utilizarmos um tripé ele deve estar bastante estável e nivelado. O uso de uma bolha de nível pode ajudar;
- se estivermos com a câmara ao ombro devemos manter as pernas ligeiramente abertas, para conseguir uma maior estabilidade, e rodar apenas o tronco;
- atenção à posição das pernas do tripé quando se fazem panorâmicas de 180 graus. Devemos colocar duas pernas do nosso lado e uma para a frente, para termos uma maior liberdade de manobra;
- atenção à distancia focal da objectiva que estamos a utilizar. Quanto maior for (teleobjectiva), maior será o risco de tremer;

- a velocidade é mais sensível nos movimentos verticais do que nos horizontais porque os nossos olhos estão colocados num plano horizontal. Assim, torna-se mais fácil seguir um comboio do que acompanhar um avião a levantar;
- nunca fazer uma panorâmica num sentido e, de seguida, no sentido oposto. Este movimento apenas deve ser feito se quisermos transmitir aos espectadores uma ideia de indecisão ou confusão;
- quando seguimos um personagem devemos deixar 2/3 de espaço de imagem livre à sua frente;
- o plano inicial e, sobretudo, o final de uma panorâmica deve ser visualmente interessante.

Travelling

Existem dois tipos de travelling: o óptico e o mecânico. O óptico consegue-se variando a zoom e no mecânico é a própria câmara que se desloca. Tal como o nome indica, o movimento de travelling pressupõe uma “viagem”, ou seja: a câmara é colocada sobre um suporte e “viaja” em cima dele. Quanto aos movimentos os travelling podem ser: para a frente, para trás, lateral e de acompanhamento.

Para a frente – A focal não muda e a câmara avança de um plano geral até um plano mais aproximado.

Para trás – A câmara recua de um plano aproximado até um plano mais geral.

Lateral – A câmara desloca-se paralelamente a um assunto.

Acompanhamento – A câmara acompanha o personagem ou o objecto em qualquer uma destas direcções.

Outros movimentos de câmara

Todos os movimentos de câmara acima referidos podem ser combinados, ou seja: podemos fazer um travelling em qualquer direcção ao mesmo tempo que fazemos panorâmica, mais zoom in (aproximar) ou out (afastar). Hoje em dia os operadores de câmara podem dispor de uma maior liberdade de acção graças ao steadycam. Trata-se de um suporte articulado com um estabilizador, que se ajusta ao corpo do operador, e no qual é fixado uma câmara e um monitor de vídeo. Embora requeira um certo treino de operação (não é fácil trabalhar com um steadycam), permite, graças à liberdade de movimentos, a obtenção de imagens muito mais variadas e realistas. Infelizmente os steadycam são caríssimos mas, existem algumas versões simplificadas para uso amador.

VI

Construção de videogramas

Vamos agora abordar o último tema desta pequena série de textos sobre as técnicas de vídeo: a edição ou, como é vulgarmente chamada, a montagem. Trata-se de uma parte crucial do processo de construção de um videograma pois é nesta fase que se vai decidir o ritmo e a fluência com que a nossa história vai ser contada, por forma a manter sempre

viva a atenção dos espectadores. Poder construir uma história, bocadinho a bocadinho, emprestando-lhe ao mesmo tempo o nosso cunho pessoal, é um trabalho extremamente aliciante e criativo. Editar é, antes de tudo, escolher.

A natureza da edição

Em termos puramente mecânicos, editar está relacionado com:

- 1- o momento escolhido para a mudança de um plano para outro (ponto de edição);
- 2- como fazer essa mudança (corte, mix, etc.) e a velocidade desta transição;
- 3- a ordem dos planos (sequência), e a sua duração (ritmo de montagem);
- 4- preservar uma boa qualidade e continuidade de imagem e som, combinando acções que foram registadas em horas e locais diversos e efectuados, possivelmente só por uma câmara.

No aspecto meramente prático a edição permite-nos criar um desenvolvimento fluído e harmonioso da história. Podemos omitir momentos irrelevantes, distractivos ou errados e aumentar ou encurtar a duração da acção. A edição permite-nos, também, ultrapassar problemas mecânicos. Se, por exemplo, o assunto que estivermos a registar estiver quase a sair de plano, podemos cortar para um novo ponto de vista e mostrar a acção como se ela não tivesse sido interrompida. A edição estabelece a ligação entre tempo e espaço. Artisticamente os potenciais da edição são quase inesgotáveis. As decisões tomadas, quando editamos, têm influência directa nas respostas que a nossa audiência dá ao assunto do videograma, na sua interpretação e nas suas reacções emocionais. Mesmo quando é possível gravar uma determinada acção de uma forma continuada e sem cortes, é muitas vezes preferível introduzir algumas mudanças de posicionamento de câmara, ou introduzir alguns "planos de corte", ou mesmo, interromper a acção. Ao fazermos isto podemos influenciar a resposta da audiência e alterar o impacto dramático das imagens.

Recapitulando:

- 1- editar pode aumentar o centro de interesse ou, deslocar a atenção para um outro aspecto do assunto ou da cena;
- 2- editar pode enfatizar ou esconder informação;
- 3- a edição é selectiva. A ordem e duração dos planos pode afectar as interpretações e reacções da audiência;
- 4- editar pode, ao proporcionar uma rápida mudança de espaço e tempo, dar á audiência uma sensação de liberdade, uma vez que é possível justapor acontecimentos que ocorreram em tempos e locais completamente diferentes;
- 5- editar pode criar inter-relações que podem ou não ter existido;
- 6- a edição pode mudar completamente, e num instante, o significado de uma acção, para criar tensão, humor, terror, etc.

I- Tipos de Edição

Basicamente existem três tipos de edição:

- 1– edição continuada (continuity cutting);
- 2– edição relacional (relational cutting);
- 3– edição dinâmica (dynamic cutting).

Edição continuada

Na edição de um videograma de alguma complexidade, o editor pode dispor de tempo para pensar e seleccionar as melhores imagens, o seu ritmo, a sua ordem e o seus pontos de edição. Mas, numa produção televisiva, tempo é coisa que não há. Tudo era para ontem! Na maior parte das produções televisivas a edição é simplista, servindo apenas propósitos práticos para inter-relacionar pontos de vista, criar uma sensação de continuidade e ordem e interligar o diálogo com a acção. Na melhor das hipóteses, esta técnica serve para criar uma narrativa directa, clara, fluida e sem transições bruscas. Na pior das hipóteses a edição continuada torna-se um trabalho puramente rotineiro. Por exemplo:

- o Sr. António fala – corte para um GP do Sr. António;
- o Sr. José fala – corte para um GP do Sr. José;
- o pivôt fala – corte para um plano geral dos três.

Este tipo de edição utiliza-se sobretudo na montagem de peças de reportagem, nos quais não se exige ao espectador um esforço para relacionar directamente acções que tiveram lugar em tempos e locais diversos.

Edição relacional

Neste tipo de edição, utilizando planos intercalados, que não têm na realidade nenhuma conexão, estabelece-se, propositadamente, uma relação implícita entre eles. Por exemplo:

- uma mulher é vista, de costas, a subir os degraus da porta de casa.

Corte para a mulher no quarto. Assumimos que ela entrou em casa e que está agora num quarto dessa casa. Na realidade os takes podem ter sido feitos com duas mulheres diferentes, vestidas da mesma maneira e em dois locais diferentes.

Imagem de um avião em pleno voo. Corte para o piloto a comandá-lo. Na realidade o avião era uma maquete e o copykit um cenário montado em estúdio. Na montagem paralela (acções paralelas) podemos intercalar, repetida e rapidamente, planos feitos em localidades diferentes e com dois grupos de actores também diferentes, para provocar uma maior tensão dramática, como por exemplo, no caso das perseguições policiais aos fugitivos. Na montagem cruzada podemos intercalar diversos planos do mesmo assunto, feitos de ângulos muito diferentes, correspondentes a outras tantas prespectivas, para criar uma maior variedade visual. Sempre que juntamos dois planos, por corte, estamos imediatamente a estabelecer uma relação entre eles. Esta relação é simultaneamente física e intelectual. Física, porque os olhos do espectador começam a habituar-se às mudanças e a ter um interesse crescente pelas imagens que se seguem. Intelectual, porque o espectador tem que interpretar a nova imagem (Onde estamos agora?, O que é isto?, O que é que se está a passar?). Estas respostas estão, como é obvio, interligadas. Sempre que os planos forem, em termos de composição de imagem, semelhantes e o plano

seguinte tiver um significado óbvio, o corte será suave e quase não se dará por ele. Se isto não acontecer o espectador fica baralhado e o seu grau de atenção será quebrado. A edição relacional utiliza-se, sobretudo, em trabalhos de ficção.

Edição dinâmica

Uma sofisticada utilização de planos intercalados pode criar ênfases dramáticos, transmitir estados de espírito ou ideias abstractas que não seriam facilmente possíveis de uma forma directa, porque as ideias, em si, podem não estar implícitas nos planos, sendo por vezes necessário interpretar as relações de causa/efeito.

Exemplo:

- plano de um vidro de uma janela partido.

Corte para uma criança a chorar. Foi uma bola perdida? A criança foi castigada? Este tipo de edição é utilizado em publicidade, ou em clips musicais, onde se tem de contar uma história em poucos segundos.

II- As transições

- 1- o corte;
- 2- o fade;
- 3- o mix;
- 4- as cortinas.

O corte

O corte é a transição mais simples entre duas imagens. É dinâmico e associa instantaneamente duas situações. Uma mudança brusca tem um impacto mais poderoso nos espectadores do que uma transição gradual e é nisto que reside a "força" do corte. O uso do corte, tal como de outras transições de imagem, deve ser intencional. Cortar, sem ter nenhum motivo específico, interrompe a continuidade da acção e pode criar falsas relações entre os planos. Cortar não é o mesmo que reposicionar os olhos à medida que olhamos para uma determinada cena, pois quando movemos os olhos temos absoluta consciência do que nos rodeia e estamos sempre correctamente orientados. No écran apenas sabemos aquilo que a câmara nos mostra, muito embora possamos adivinhar ou prever o que não está visível na cena. Cortar faz com que a nossa atenção se desloque, subitamente, de um ponto de vista, ou de um local para o outro e assim o espectador tem que, continuamente, recolocar-se e interpretar cada novo plano. Isto pode tornar-se num problema, sobretudo quando utilizamos planos intercalados de locais diferentes numa mudança muito rápida. Quando planos, absolutamente diferentes, são intercalados os espectadores podem ter dificuldade em perceber a continuidade ou as relações entre eles mas, podemos estabelecer uma imediata ligação entre eles através de:

- 1- diálogo – introduzindo ou sugerindo o assunto do próximo plano;
- 2- acção – estabelecendo uma relação de causa/efeito;
- 3- pontos de referência comuns (a mesma pessoa, por exemplo) em ambos os planos;

4- a existência de uma continuidade sonora.

Ocasionalmente, mas só ocasionalmente, poderemos querer quebrar propositadamente a continuidade de visão dos espectadores para os confundir, ou para criar algum efeito cómico ou dramático. Sempre que uma mudança rápida de planos for perturbadora da visão, isso pode querer dizer que as ideias subjacentes aos planos não foram, prévia e convenientemente sugeridas aos nossos espectadores e, por isso, não atingiram os propósitos que tínhamos previsto. A mudança de planos sem nenhuma justificação óbvia, raramente satisfaz. Já que estamos a falar de planos que podem confundir os espectadores, convém também referir que não é aconselhável intercalar dois planos com escalas muito diferentes (plano de pormenor com plano geral), a não ser que a atenção dos espectadores esteja muito localizada. Por exemplo: temos um plano geral de dois indivíduos e intercalamos com um plano de pormenor de um deles que tira uma arma do bolso.

Qual o momento de corte?

O corte deve de preferência ser introduzido no momento em que haja uma acção ou reacção – um voltar de cabeça, um olhar de espanto ou quando o nosso personagem se levanta. No entanto existem duas filosofias quanto ao momento de fazer o corte. Alguns editores são da opinião que o corte deve ser feito imediatamente antes ou depois de uma acção, porque entendem que uma transição durante um movimento pode quebrá-lo e criar um ritmo de montagem falso. Outros dizem que cortar durante a acção evita a sensação de "salto" e dá maior fluidez ao trabalho (sobretudo quando se passa de uma imagem em movimento para uma imagem estática ou, vice-versa). Sempre que o objectivo é transferir a atenção dos espectadores, mais do que criar um choque visual, o corte pode ser dissimulado na acção uma vez que a atenção da audiência está mais centralizada no movimento propriamente dito.

O corte atrasado

Um corte atrasado é frustrante. Mal calculado no tempo, dá-nos a sensação que não entrou no sítio ideal. No entanto, quando utilizado propositadamente tem enormes potencialidades porque retém a nossa expectativa para o plano que se segue. Por exemplo:

1- corte em acção/reacção

um escritor está sentado a uma secretária a escrever;

ouve-se bater à porta. O escritor olha;

corte – A porta abre-se e uma mulher diz: "Posso entrar?";

2- corte atrasado

ouve-se bater à porta. O escritor olha. Ouve-se a porta a abrir e a voz da mulher que diz: "Posso entrar?";

corte – para a mulher à porta, que entra.

Cortar entre planos em movimento

Quando dois planos em movimento são intercalados com outros, imediatamente criamos uma inter-reacção espacial entre eles, mesmo que não exista nenhuma. Ao ligar estes planos podemos estar a sugerir a ideia de:

- 1– encontro ou colisão (se os movimentos forem: um, da esquerda para a direita, e outro da direita para a esquerda);
- 2– afastamento ou expansão (se forem em sentido contrário);
- 3– continuidade ou seguimento (se os movimentos forem na mesma direcção).

Para evitarmos esta situação podemos intercalar planos de corte. Sempre que um espectador está a ver um único movimento contínuo, qualquer mudança de direcção deve ser óbvia, ou, pelo menos previsível, porque senão ele pode ficar desorientado com a mudança brusca de imagens.

Cortar entre imagens fixas e imagens em movimento

Ligar uma imagem fixa com uma imagem em movimento, aumenta subitamente o interesse do espectador porque o novo plano transporta-o rapidamente para a acção. A velocidade, a energia ou a violência é acentuada pela súbita aparição da imagem em movimento. Por outro lado, cortar de uma imagem em movimento para uma imagem fixa, provoca um colapso repentino na acção. Esta situação pode ser arriscada, porque pode provocar uma súbita perda de interesse, por outro lado também pode ser benéfica porque pode aumentar a tensão dramática da acção. Por exemplo:

- panorâmica de um indivíduo que procura algo numa sala que é suposto estar vazia;
- corte – para plano fixo de alguém que o observa.

O fade

O fade é uma transição progressiva de imagem, partindo de um écran completamente a negro e gradualmente introduzindo a imagem que queremos mostrar (fade in), ou o inverso (fade out). O fade in é um óptimo efeito visual para introduzir um assunto, e o fade out é óptimo para o encerrar. Quando se ligam duas sequências através destes dois efeitos, podemos sugerir ao espectador uma sensação de pausa na acção ou uma passagem no tempo.

O mix ou mistura

O mix é obtido quando se faz o fade out de uma imagem enquanto fazemos o fade in à imagem seguinte. Momentaneamente as duas imagens ficam sobrepostas. A primeira desaparece gradualmente, sendo substituída pela segunda. Este é, seguramente, o efeito mais utilizado. Visualmente, o mix é a transição mais suave entre duas imagens, e isto deve-se ao facto de não perdermos contacto, subitamente, com uma das imagens, para passar a ver outra. É este momento, em que ainda conseguimos ver as duas imagens, que se torna crucial para determinar o impacto visual que queremos causar aos nossos espectadores, porque, conforme a sua duração poderemos sugerir várias ideias, que vão desde a passagem lenta de espaço e tempo (quando o mix é lento), até a uma acção paralela que está a decorrer (quando é rápido).

Cortinas

A cortina é um efeito visual que é usado quando se pretende fazer uma transição de imagem de uma forma mais "decorativa". As actuais mesas de mistura já nos permitem fazer uma série delas. Basicamente a cortina consiste num efeito que, tal como o nome indica, uma imagem é coberta por outra como se, sobre a primeira, tivesse sido puxada uma cortina, que é uma segunda imagem. Ou seja: a cortina é a segunda imagem, que se puxa para tapar a primeira. Este "puxar", que é electrónico, pode ser feito com diversas velocidades e em diversos sentidos. A transição também é mais suave do que o corte, e joga um pouco com o efeito de surpresa, porque o espectador vai vendo a imagem seguinte pouco a pouco. A cortina também pode parar dividindo o écran em duas partes, nas quais podem ser visualizadas imagens diferentes. Isto chama-se, em inglês, split screen.

III – Ordem dos Planos

Vamos agora abordar a parte mais importante da montagem, ou seja, a sua essência que é a ordem dos planos. É uma característica da mente humana que nós procuremos, continuamente estabelecer uma relação entre aquilo que vimos e aquilo que ouvimos, mesmo quando não há nenhuma relação. Numa rápida sucessão de planos, nós, subconscientemente, tentamos estabelecer uma ligação entre eles. Assim, cada um pode interpretar, a seu bel prazer, a sucessão de planos, de várias maneiras diferentes:

- 1– o plano A pode causar, ou influenciar, a situação do plano B;
- 2– o plano A pode ser explicado pelo plano B;
- 3– os planos A e B, juntos, podem dar origem ao plano C;
- 4– os planos A e B, juntos, podem ser explicados pelo plano C;
- 5– o plano A, mixado com o plano B, pode implicar uma ideia "X" que não está implícita nem no A nem no B sozinhos.

Em várias circunstâncias podemos chegar à conclusão que a ordem que estabelecemos para a sucessão dos planos, irá influenciar a interpretação dos nossos espectadores. Mesmo num simples exemplo poderemos ver as várias interpretações que podem surgir: Um edifício a arder – uma violenta explosão – um homem a correr para um carro;

- 1– fogo – automóvel – explosão
um homem morreu ao tentar escapar de um fogo;
- 2– fogo – explosão – automóvel
fugindo de um fogo, um homem escapa, apesar de ter havido uma explosão;
- 3– automóvel – explosão – fogo
um homem em fuga causa uma explosão, incendiando um prédio.

Podemos concluir que a imaginação é mais estimulada pelas implicações que as imagens sugerem, do que pela imagens em si e que estas técnicas indirectas ajudam a ultrapassar dificuldades de ordem prática. Vamos supor que queremos unir duas imagens de arquivo

sem nenhuma relação entre elas e que são: o plano de uma pessoa a olhar para cima, com o plano de uma árvore a cair em direcção à câmara. Uma das suposições possíveis é que a pessoa está a observar a árvore a ser derrubada mas, se invertermos a ordem dos planos, ou seja, se o primeiro plano for o da árvore a cair e o segundo o da pessoa a olhar para cima, poderemos estar a sugerir que a árvore vai cair em cima da pessoa.

Relações de causa/efeito

Às vezes as imagens transmitem-nos, praticamente, a mesma ideia seja qual for a maneira como são combinadas: Uma mulher a gritar e um leão a saltar. Mas, normalmente, há sempre algumas diferenças, sobretudo quando se sugere uma ideia de causa/efeito. As relações de causa/efeito tem uma ligação comum entre os diversos planos. Por exemplo: alguém vira a cabeça... O óbvio é que o plano seguinte seja o de mostrar por que razão a pessoa o fez e, o que é um facto, é que os espectadores já se habituaram a esta lógica mas, por vezes, poderemos querer mostrar um plano inesperado. No filme "Os Imigrantes" de Charlie Chaplin, podemos ver Charlot, que muito enjoado, se debruça para o mar no convés de um navio mas, de costas para a câmara. No plano seguinte vemos que, afinal, pescou um peixe quando toda a gente foi levada a pensar que ele estava a vomitar. Por vezes os espectadores estão à espera de uma lógica que não tem seguimento e ficam baralhados:

- 1- um plano geral de conferencista que tem, ao lado, um mapa de parede;
- 2- corte – para um grande plano do mapa;
- 3- corte – para o conferencista que está, agora, num local completamente diferente.

O realizador serviu-se do plano do mapa para relocalizar o conferencista mas, os espectadores estavam à espera de o voltar a ver ao pé do mapa e ficaram desorientados. Ainda mais perturbador é quando não existe uma continuidade visual quando a acção a isso implicava:

- 1- ouve-se bater à porta. A pessoa volta-se...
- 2- corte – para o plano nocturno de um comboio a alta velocidade.

O realizador pensou que ao esconder a causa do batimento na porta, iria aumentar a tensão dramática mas, inadvertidamente criou uma falsa relação. Mesmo quando o diálogo ou a acção explicam a segunda imagem, é de evitar uma transição sem continuidade visual. Uma maneira de ultrapassar esta situação seria com um mix ou com um fade out/in. Com bastante frequência, e numa tentativa de encurtar a duração da cena e criar um melhor timing filmíco, os realizadores cortam de um plano para outro nos quais a mesma pessoa aparece vestida de maneiras diferentes e em locais também diferentes. Embora esta técnica possa ser aceitável, ou confusa, está sempre sujeita a contestação.

Duração dos planos

Se um plano for muito curto, o espectador fica sem tempo para o apreciar mas, se o prolongamos por muito tempo a atenção perde-se. O limite de tempo para a maior parte dos assuntos será de 15 a 30 segundos. Se o plano for estático então o tempo será

muitíssimo menor. Se o plano for mudo, deverá rondar os 5 ou 10 segundos. A teoria de que um grande plano consegue sustentar durante mais tempo a atenção, é muito discutível. A duração "correcta" de um plano depende do seu propósito. Uma mão a segurar uma moeda durante meio minuto poderá ser aceitável se ela estiver a ser descrita por um especialista mas, se for numa história, um segundo chega para mostrar que um ladrão a roubou de um bolso de alguém.

São muitos os factores que influenciam a duração de um plano:

- 1– a quantidade de informação que queremos que o espectador assimile;
- 2– se a informação é óbvia e fácil de apreender;
- 3– a familiaridade do assunto;
- 4– a quantidade de mudanças de acção ou movimento que o plano contém;
- 5– a qualidade de imagem (contrastes bem marcados, detalhes e composições fortes captam mais a atenção).

Inácio Canto e Castro

Bibliografia

Beaudoin, Jean-Claude (1992). *Le Journal vidéo au collège et au lycée*. Paris, Centre de Formation et de Perfectionnement des Journalistes.

Comparato, D. (1983). *Roteiro. Arte e técnica de escrever para cinema*. Rio de Janeiro: Nórdica

Millerson, Gerald (1985). *The technique of television production*. Londres, Focal Press.

Ilustrações e diagramas

Albano Lemos Pires



