

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

Nathália Del'Olmo Alves

**ESTUDO SOBRE A DIREÇÃO E MONTAGEM CINEMATOGRAFICA:
PROJETO EXPERIMENTAL DE UM FILME CURTA METRAGEM.**

Santa Maria - RS
2022

Nathália Del Olmo Alves

**ESTUDO SOBRE A DIREÇÃO E MONTAGEM CINEMATOGRAFICA: PROJETO
EXPERIMENTAL DE UM FILME CURTA METRAGEM.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Publicidade e Propaganda da UFSM como requisito básico para obtenção de grau de Bacharel em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda.

Orientador: Professor Luciano Mattana

Santa Maria - RS
2022

Nathália Del Olmo Alves

**ESTUDO SOBRE DIREÇÃO E MONTAGEM CINEMATOGRAFICA: PROJETO
EXPERIMENTAL DE UM FILME E CURTA METRAGEM.**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Publicidade e
Propaganda da UFSM como requisito
básico obtenção de grau de Bacharel em
Comunicação Social - Publicidade e
Propaganda.

Aprovado em: ____ de _____ de ____.

Prof. Luciano Mattana (UFSM)

Prof. Leandro Stevens (UFSM)

Manuela Lang Motta (UFSM)

Santa Maria - RS

2022

RESUMO

ESTUDO SOBRE A DIREÇÃO E MONTAGEM CINEMATOGRAFICA: PROJETO EXPERIMENTAL DE UM FILME CURTA METRAGEM.

AUTOR: Nathália Del'Olmo Alves
ORIENTADOR: Luciano Mattana

Este trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um audiovisual curta metragem, com base nos estudos sobre a direção e montagem cinematográfica. A partir do aprofundamento dos processos de direção e montagem de um produto audiovisual, produzi um filme passando pelos processos de roteirização, pré-produção, produção, direção e montagem. Trago, em minha pesquisa, autores como Harris Watts, Alan Rosenthal, Eisenstein, Walter Murch e Edward Dmytryk, com o objetivo de abordar os conceitos e fundamentos da montagem e direção, como por exemplo o Efeito Kuleshov (Eisenstein). O curta-metragem produzido nesse projeto está disponível na íntegra pelo link: <https://bit.ly/videotcc2>

Palavras-chave: Audiovisual. Cinema. Direção. Montagem.

ABSTRACT**STUDY ON CINEMATOGRAPHIC DIRECTION AND MOUNTING: EXPERIMENTAL
PROJECT OF A SHORT FILM.**

AUTHOR: Nathália Del'Olmo Alves

ADVISOR: Luciano Mattana

This experimental project has as objective to develop a short audiovisual film, based on studies on cinematographic direction and mounting. From the deepening of the processes of direction and assembly of an audiovisual product, I produced a film going through the processes of scripting, pre-production, production, direction and editing. I bring, in my research, authors such as Harris Watts, Alan Rosenthal, Eisenstein, Walter Murch and Edward Dmytryk, with the aim of approaching the concepts and fundamentals of editing and directing, as per the Kuleshov Effect (Eisenstein). The short film produced in this project is available in its entirety through the link: <https://bit.ly/videotcc2>

Keywords: Audiovisual. Cinema. Direction. Editing.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO: CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETIVOS	
1.1 GERAL	7
1.2 ESPECÍFICOS.....	7
2. REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO	
2.1 DIREÇÃO	8
2.2 MONTAGEM	15
3. O PROJETO EXPERIMENTAL	20
3.1 ROTEIRO.....	22
3.2 PRÉ-PRODUÇÃO E PRODUÇÃO	35
3.3 DIREÇÃO	44
3.4 MONTAGEM	56
4. REFLEXÕES GERAIS	60
5. REFERÊNCIAS	62

1 INTRODUÇÃO

Já é sabido que grande parte do entretenimento da população mundial vem do audiovisual, sobretudo de produções cinematográficas como séries e filmes. Desde 1895, ano em que os irmãos Louis e Auguste Lumière projetaram um filme pela primeira vez, até os dias de hoje, podemos perceber que a produção audiovisual vem sendo cada vez mais potencializada, consequência também da era digital.

É certo que após um ano de pandemia, quando boa parte da população precisou ficar por meses dentro de casa, o consumo do conteúdo audiovisual por pessoas de todas as faixas etárias se intensificou ainda mais, gerando inclusive um novo “estilo de vida”, com novos hábitos e novos tipos de consumo por parte dos mesmos.

Portanto, a construção narrativa e o ponto de vista de uma história contada através das câmeras, se torna um trabalho essencial dentro do contexto cinematográfico e publicitário. Por meio do seu olhar técnico e artístico, o diretor de cinema é o responsável por conduzir e construir a narrativa imagética dentro do conteúdo audiovisual. A maneira como o diretor ou diretora conduz a produção e a equipe define e influencia diretamente na mensagem e ideia que será transmitida através de um filme.

Através de experiências anteriores e o contato que tive com o universo audiovisual, me fascinei pela maneira que os filmes e produtos cinematográficos são realizados, sobretudo dirigidos. Por meio deste trabalho, procuro me aprofundar no estudo da direção e da montagem cinematográfica e através disso, comparar o resultado do projeto experimental com os vídeos que já produzi anteriormente, sem um aprofundamento.

Deste modo, trago em meu trabalho, o objetivo geral de compor um audiovisual, valorizando o estudo sobre a direção cinematográfica e montagem. Como objetivos específicos, busco descrever os fundamentos da montagem; fundamentos da direção; e desenvolver um produto audiovisual passando por todas as etapas de uma produção cinematográfica, sendo elas: roteirização, pré-produção, produção, direção e montagem.

2 REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO

Os mesmos fundamentos teóricos que dão base para este trabalho também podem ser considerados como o percurso metodológico. Um audiovisual se constrói pelos conceitos teóricos, mas estes são frutos de análises do fazer cinematográfico.

2.1 DIREÇÃO

A maneira por meio da qual o filme é conduzido e apresentado ao espectador é muito associada com a maneira como ele foi dirigido. O diretor, em produções cinematográficas, possui um dos papéis e responsabilidades mais importantes dentro do processo de criação de um audiovisual.

Um dos principais papéis do diretor é estimular a motivação de permanecer assistindo em quem está vendo o filme:

Motivar o espectador: motivar o espectador é a primeira regra para dirigir. Você guia seu visualizador quase exigindo certas fotos. Um homem levanta uma faca e olha para baixo. Obviamente, o público quer saber para quem ele está olhando, então sua próxima chance é a vítima (ROSENTHAL, p.164, 1996).

Ainda, de acordo com Watts (1999), de maneira geral, os espectadores gostam de ver acontecimentos na tela. Isso significa, motivar o espectador por meio de fatos mostrados e, não, apenas fatos narrados. Eventos mostrados podem oferecer uma experiência mais imersiva aos espectadores, motivando-os a manter-se atentos ao produto audiovisual.

Watts (1999), afirma que o diretor deve trabalhar com afinco para encontrar um ponto de vista próprio, ou seja, uma boa forma de contar sua história, pois é isso que dará a forma daquilo que está sendo produzido, seja filme, série ou programa de televisão.

Isso não é um convite para apresentar a história de maneira tendenciosa. É um apelo para você pensar numa forma de contar a história que a faça ter algum significado para o espectador. Os fatos isolados não são suficientes - você não está preparando um verbete para uma enciclopédia. Você precisa encontrar um ponto de vista a partir do qual irá contar a história. Sem um ponto de vista ou ângulos, uma história estimula a seguinte crítica: "E daí?" "Lembre-se: programação experiências compartilhadas". Uma história do tipo "e daí?" deixa o espectador distante indiferente (WATTS, pg. 17. 1999).

Já é sabido que para a composição da maioria dos filmes, são necessárias diferentes cenas, tomadas e enquadramentos. Para que esses elementos distintos façam parte de uma composição única, é necessário que antes de tudo, o diretor venha a pensar na sequência da narrativa.

Depois de pensar na ordem dos fatos, o diretor deve identificar os elementos, detalhes ou até objetos chaves que estão presentes na história. Para Harris Watts identificar os momentos chaves concentra a mente e também sugere como filmar a sequência. Para ele, se um aspecto é importante para a obra, o diretor precisa se certificar de que o espectador o veja, já que o porquê da tomada irá sugerir onde colocar a câmera e qual a duração da tomada.

Partindo para um sentido um pouco mais técnico da direção audiovisual, podemos citar um dos mais importantes componentes deste processo: o enquadramento. De acordo com o que a história deseja contar e a mensagem que ela deve transmitir, os enquadramentos contribuem para uma construção clara e de fácil entendimento para o espectador.

Dentro dos enquadramentos, o diretor deve observar alguns critérios que tornam a composição fotográfica harmônica e que influenciam na estética e naquilo que a produção deseja transmitir. Dentro dos critérios que devem ser levados em consideração na hora da filmagem, temos: Perspectiva, profundidade, regra dos terços, escala (proximidade da câmera para com o foco dramático que resultará no enquadramento e sentidos propostos na escolha do enquadramento), atuação e movimentos dos atores, movimentos de câmera, cenário e até altura dos atores (que influencia no ângulo de câmera e escala).

No momento da filmagem (e com um storytelling já produzido anteriormente) o diretor deve ter em mente, os planos que serão enquadrados pelas câmeras. São eles: Grande Plano Geral, que tem por objetivo contextualizar a cena, então as expressões dos personagens não aparecem; o Plano Geral, que possui as mesmas características que o anterior, mas é um pouco mais fechado; o Plano Americano, muito aplicado nos filmes de faroeste, em que mostra o joelho para cima dos personagens; o Plano Médio, mostrando a cintura para cima e dando ênfase aos gestos; o Primeiro Plano que mostra do busto para cima e dá ênfase às expressões; o Primeiríssimo Plano, que mostra do queixo para cima; o Plano Detalhe, responsável por mostrar detalhes da cena, valorizando também os objetos que participam da narrativa; o Ponto de Vista e por fim o Plano Conjunto, que por sua

vez, corta o corpo dos personagens na altura dos joelhos. Esses planos são ilustrados nas imagens a seguir:

Figuras 2 e 3: Planos cinematográficos



Fonte: Polígrafo de audiovisual (MATTANA 2021)

Prosseguindo na parte técnica, também cabe ao diretor saber as funções da câmera.

A função objetiva é quando a câmera, em 3ª pessoa, não assume nem uma posição, ou seja, atua como se fosse mais uma pessoa assistindo a cena. A função subjetiva, por sua vez, é quando a câmera participa da ação em 1ª pessoa e assume um papel na história, até mesmo a posição de um ator.

Dentre os diversos movimentos realizados pela câmera, podemos citar alguns que também devem ser de conhecimento do cineasta para que ele possa conduzir o andamento das filmagens de maneira eficaz. São exemplos deles: Pedestal, movimento de subida e descida da câmera ao longo de um eixo vertical; Pan, quando a câmera se movimenta horizontalmente de um lado para outro, geralmente em velocidade lenta; Tilt, em que a câmera se move verticalmente, geralmente em velocidade lenta, de cima para baixo ou vice-versa; e Tracking, movimento da câmera quando apoiada em um carrinho (dolly).

Alan Rosenthal(1996), aborda em sua obra que o diretor deve possuir um ótimo conhecimento das habilidades técnicas para que a produção cinematográfica seja realizada de maneira excelente. Desde os movimentos de câmera, os conhecimentos sobre continuidade, cortes, o impacto das cenas para os

espectadores até o entendimento sobre as lentes das câmeras a serem utilizadas durante a gravação do filme são alguns dos saberes básicos de um diretor.

Cabe também à ele, estabelecer o que realmente é relevante para a narrativa, delegar as funções e pensar sempre à frente dos demais envolvidos para orientá-los de maneira excelente. O diretor é responsável por decidir e selecionar a equipe de profissionais que irão compor e estar à frente das outras partes da produção de um filme: como o diretor de arte, diretor de fotografia e diretor de som, por exemplo. O cineasta é aquela pessoa que dá o norte para a equipe e que conduz a construção narrativa, ou seja, que conduz a história por meio da sua visão. Enquanto a narrativa textual vem do roteiro de uma produção, a narrativa imagética (o que é mostrado na tela) vem completamente do diretor.

Toda essa condução da narrativa através do ponto de vista do diretor engloba todo o processo abstrato, relacionado à mensagem que ele deseja passar, e também o processo técnico e prático que devem ser dirigidos pelos cineastas. Um profissional bem qualificado é capaz de transformar uma história escrita no papel em uma excelente e intrigante obra de arte cinematográfica

2.2 MONTAGEM

A semântica dos cortes, a dramaticidade da narrativa, a continuidade, as noções de tempo, noções geográficas, a estética, a dimensão sonora e o ritmo são alguns dos elementos moldados dentro do processo de montagem de uma produção audiovisual. Este processo é responsável por criar o sentido da história a ser contada e manipular os mais diversos elementos que compõem a construção de um vídeo para que o resultado final da produção transmita o que o roteirista e diretor desejam. Todos os elementos citados anteriormente não apenas contribuem como são de fundamental importância para a narrativa da história a ser contada através de um projeto audiovisual.

Desde o modo em que os cortes e transições são realizados, a ordem das cenas, a duração de cada cena, a trilha sonora, o tempo de duração entre uma cena e outra, até a cor e fotografia expressadas num filme influenciam diretamente na mensagem a ser transmitida. Se um diretor deseja passar uma ideia mais melancólica através do filme, todos os recursos da montagem vão cooperar para que isto aconteça, ou seja, o tempo de duração das cenas será mais longo, a trilha sonora vai utilizar instrumentos que possuam um som mais “arrastado” e serão tocados de forma mais lenta, as cores serão mais frias e assim por diante.

Ressalte-se que, mesmo que o processo de montagem em si ocorra depois que as cenas já estão gravadas, este está diretamente associado às outras partes de uma gravação de filme ou série. Se o roteirista ou diretor não tiverem em mente (na pré-produção e durante a gravação) como será a montagem, muito provavelmente não farão uma captação de imagens que gere uma montagem eficiente.

Como um grande nome do universo cinematográfico, trago um dos diretores mais inovadores e pioneiros da história do cinema: Eisenstein. Escritor de grandes obras como “A forma do Filme” e “O sentido do Filme”, ele aborda diferentes partes do processo de montagem da produção audiovisual.

Dentro dos elementos que compõem a montagem, Eisenstein desenvolveu o que veio a se tornar um dos conceitos mais conhecidos dentro do cinema: O Efeito Kuleshov. Mas antes de entrar a fundo neste conceito, descreveremos algumas características do corte, técnica que permitiu construir narrativas não mais apenas

em planos sequências, mas também combinando-se diversos fragmentos de imagem.

Corte

O corte é a transição entre uma tomada e outra. Por meio dele, os significados do filme são construídos. Do ponto de vista do espectador do filme, o corte gera a sensação de mudança de ponto de vista ocorrida quando, na projeção, o filme troca de plano.

Walter Murch, vencedor do Oscar por melhor edição do *The English Patient* e o Oscar de melhor mixagem de som pelos filmes *Apocalypse Now* e *The English Patient*, Walter Murch traz a ideia de que a montagem consiste em ponderar 24 decisões por segundo de modo a encontrar o momento certo para o corte. E este momento de corte tende a estar próximo do momento decisivo da ação, ou seja, do seu clímax.

Edward Dmytryk, cineasta canadense, por sua vez, afirma que nunca se deve cortar sem razão. Para ele, perceber as motivações de um corte é o que caracteriza um montador criativo, ou seja, aquele que compreende a sensibilidade dramática de um filme, que entende a estrutura de uma narrativa e que procura valores escondidos numa obra.

Em cada corte, ou seja, em cada mudança de plano, o que o espectador faz é, no fundo, reavaliar a informação, isto é, tentar perceber a relevância ou a coerência da nova informação. Assim, uma montagem fluida deve buscar um ponto de equilíbrio: a nova informação de um novo plano não deve ser tão sutil que não se perceba a diferença, nem tão contundente que não se perceba a semelhança. Num caso como no outro, tal ausência de equilíbrio significará sempre um salto na imagem (NOGUEIRA, p. 150, 2010).

Para cada objetivo do diretor, há um tipo de corte a ser aplicado durante o processo de montagem. Dentre eles, destaco alguns principais, retirados do polígrafo de audiovisual do professor do curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Santa Maria, Luciano Mattana:

- Jump Cut: cortes visíveis ou que geram ilusão de ótica. Ocorre dentro do mesmo plano, sem variar ângulo, nem escala (proximidade da câmera para com o objeto). Pressa, abreviação do tempo, passagem longa do tempo, comédia, repetição de uma mesma ação ou mesmo, a aparição de um objeto na cena.

- Corte invisível: usa o raccord, o ponto de corte. Normalmente, para que o corte seja invisível, alterna-se entre planos que diferem entre si com ângulo e escala. Mas em alguns casos, é possível que somente a escala varie. Aconselha-se a cortar quando houver movimento na tomada (corte durante o movimento).
- Cut in: corte que ocorre considerando a tomada principal. Você corta para algo que está dentro do campo de visão, ou seja, dentro do quadro (ex: referência do que os atores vêem).
- Cut away: corte que ocorre para algo que está fora do quadro principal (no espaço físico ou distante). Complementa a narrativa, ajuda a situar o personagem geograficamente e engajar a audiência informando mais sobre o local e as coisas ao redor do quadro principal, prepara para uma ação futura, representa uma memória, um pensamento, um flashback (dentro da cabeça do ator).
- Cross cut: corte que faz a ação ir e voltar ENTRE locações. Tensão ou comédia são amplificados. Também pode fazer o contraponto entre o personagem e seus flashbacks.
- Match cut: corte entre cenas diferentes, mas com continuidade visual, ou referência visual igual, que pode ser o mesmo ângulo/proximidade com atores iguais ou até diferentes. Liga os significados. É uma técnica de transição entre planos e cenas
- Cut Away Simples: corte para elementos ou personagens na mesma cena/locação, mas que está fora do quadro principal.
- Cortes baseados no áudio: ocorrem de forma paralela a qualquer outra técnica de corte de planos e servem para dar mais naturalidade e fluidez aos cortes.
- L Cut - áudio segue rodando na próxima cena/plano.
- J Cut - áudio roda antes de trocar para a próxima cena/plano. O áudio da próxima cena precede a própria cena, pois o áudio da próxima cena inicia durante a cena anterior.
- Quadrado - quando o áudio e vídeo ficam perfeitamente simultâneos (não ocorre nem L cut, nem J cut).

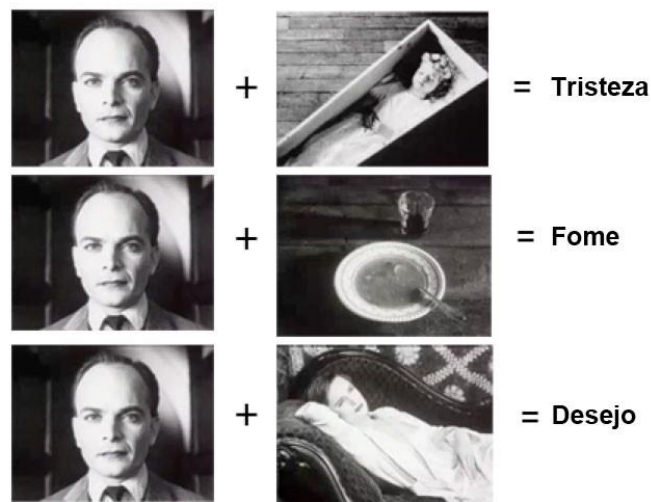
Eisenstein, por sua vez, compara o efeito de um corte com uma pintura: o olho humano segue em direção à um elemento da pintura e a partir disso, retém uma impressão visual, esta, por sua vez, colide com a impressão derivada do movimento de seguir a direção de um segundo elemento e é isto que causa um conflito dessas direções e forma o efeito dinâmico na apreensão do conjunto da pintura como um todo.

Durante a montagem de um filme, não acontece diferente. Há a existência de uma cena e esta por sua vez causa a impressão visual em quem a assiste. Logo após, outra cena é apresentada causando um conflito gerando um novo significado à obra.

Podemos perceber que o corte pode portar diferentes funções: a sintática, responsável por compor as sequências e transformar cenas aleatórias em uma história; a função cronológica, que manipula o tempo entre a noção cronológica ou dramática da narrativa; geográfica, que através da escolha de planos, altera a noção de direção e espaço observada pela audiência; e por fim a função estética, que por sua vez, varia de acordo com o gosto e estratégia dos diretores do audiovisual.

A partir disso, podemos trazer à tona o Efeito Kuleshov, abordado por Eisenstein. A curiosidade, a emoção e o interesse gerado pelo decorrer das cenas durante o filme estão diretamente ligados com este efeito e este conceito traz a ideia de que o significado de um plano é afetado pelo significado dos planos ao seu redor. Abaixo trago uma imagem que o exemplifica de forma prática.

Figura 1 - Efeito Kuleshov



Fonte: Lev Kuleshov, *Iskusstvo Kino (A arte do cinema)*. Leningrado, 1929

Ivan Mozzhujin é o ator visto no experimento conhecido como Efeito Kuleshov.

Para chegar a uma forma um pouco mais prática e concreta, o autor desenvolve também, diferentes estilos de montagem que auxiliarão na construção do produto final.

A primeira delas é a montagem métrica, a forma mais simples de montagem, em que as cenas são cortadas ao longo das tomadas e, assim, busca-se construir o ritmo e andamento ao longo da montagem acelerando ou reduzindo a velocidade e reprodução do fragmento. Idêntica a esta, temos a montagem rítmica, em que só é acrescentado o corte durante o movimento (a ação) do personagem. A montagem tonal, por sua vez, vem com uma intenção emocional, onde considera a estética dos planos para realizar o corte, a fim de encontrar o tom ideal para a cena. Já a sobretonal considera uma fusão entre a métrica, e rítmica e a tonal, em que todas as sequências criam oposições conceituais entre elas. A montagem ideológica é aquela pensada, que apela ao poder da dedução da audiência ao compreender o que está nas entrelinhas, naquilo que acontece entre duas tomadas, ou seja, este tipo de montagem deseja induzir respostas emocionais, criando oposições conceituais entre planos.

Os estilos modernos de montagem que vemos nos dias de hoje nos filmes, séries e até propagandas audiovisuais são um resultado da fusão dos diversos tipos de montagem desenvolvidos por Eisenstein e que foram citados anteriormente.

Continuidade

Trazendo à tona os princípios da montagem moderna, podemos ressaltar um elemento essencial a ser muito bem cuidado e revisado diversas vezes durante a montagem: a continuidade. Tal ferramenta é responsável por trazer uma sequência lógica ao filme sem dispersar a atenção dos telespectadores. Para isso, o diretor e montador devem captar planos e cenas suficientes que possibilitem que a história seja contada por diferentes ângulos, tornando a obra mais dinâmica.

Este tipo de montagem garante, para o espectador, a ilusão da progressão contínua e clara da narrativa e, desse modo, uma inteligibilidade imediata e uma imersão profunda na história. É esta a aspiração fundamental do estilo clássico de montagem de Hollywood, desenvolvido, sobretudo, nas décadas de 1920 e 1930, que se costuma designar por *découpage* clássica, o qual constitui ainda hoje, em grande medida, o paradigma comum da montagem narrativa fílmica (e da narrativa audiovisual, em geral): dar ao filme um ritmo suave e fluido e uma facilidade total na compreensão da acção (NOGUEIRA, p.139, 2010).

Cor

Partindo para outro ponto, podemos citar uma outra ferramenta fundamental para que a obra tenha um resultado impecável aos olhos dos espectadores. Composta por elementos como coloração, tonalidade predominante e balanço de branco trazemos à tona o elemento cor.

Finalmente, a cor. Qualquer tom de uma cor imprime em nossa visão um determinado ritmo de vibração. Isto não é dito figura ativamente, mas não sentido puramente fisiológico, porque as cores são distinguidas umas das outras por seu número de vibrações de luz (EISENSTEIN, p. 55, 1990).

Ritmo

Responsável por dar ao projeto audiovisual uma dinamicidade capaz de prender a atenção de quem o assiste abordamos, então, o ritmo.

O ritmo pode ser influenciado pelo acting, pela música e pelo corte. A duração dos planos é fundamental para compor o ritmo. Planos longos geram ritmos lentos. Planos curtos geram ritmos acelerados. Alternar entre planos longos e curtos pode auxiliar na manutenção da audiência visto que essa alternância apresenta algo novo em alguns pontos da timeline (MATTANA, 2021).

De acordo com Luciano Mattana, o acting são os modos de atuação dos personagens, ou seja, gestos grandes e numerosos, movimentos rápidos como corridas, lutas, perseguições geram ritmos mais acelerados. assim como uma

pessoa caminhando lentamente, um olhar parado contemplando a natureza ou mesmo um diálogo calmo entre duas pessoas gera ritmo lento. A música, por sua vez, é capaz de determinar o ritmo da cena ou do filme a partir de sua dinâmica, isto é, se apresenta uma dinamicidade forte (instrumentos tocados com veemência) o ritmo da produção cinematográfica passa a ser mais acelerado, e quando os instrumentos são tocados de forma mais leve, gera um ritmo mais lento para cena.

Uma grande quantidade de cortes em uma cena, promove um ritmo acelerado, enquanto as cenas que possuem cortes em um longo espaço de tempo podem promover um ritmo lento. O professor Luciano exemplifica essa situação com um vídeo publicitário de 30 segundos, em que se houver 10 cortes ou mais será um audiovisual dinâmico e “agitado” mas se houver 5 cortes no máximo, a propaganda obterá um ritmo lento. Juntamente com este tópico, temos a duração dos planos como grande influenciadora do ritmo em uma produção. Os planos com uma duração menor trazem um ritmo acelerado enquanto os de longa duração geram um ritmo lento à narrativa.

3 O PROJETO EXPERIMENTAL

Desde o início da minha jornada acadêmica, sempre tive muito interesse no que diz respeito ao audiovisual. Lembro-me que quando ainda cursava o ensino médio, durante as aulas de física e matemática, eu roteirizava propagandas audiovisuais em minha mente e mesmo sem saber nomes técnicos ou possuir conhecimento aprofundado sobre o assunto, pensava em cada detalhe sobre os planos, movimentos de câmera, trilha sonora e toda a composição daquela propaganda fictícia.

Depois de entrar na Faculdade, pude ter um contato maior com minha área de interesse através de alguns trabalhos acadêmicos e por acompanhar algumas gravações na agência na qual estagiei por cerca de um ano. Foi então no sexto semestre do curso que pude cursar a tão esperada cadeira de Produção Audiovisual em Publicidade e Propaganda com o Professor Luciano Mattana.

Infelizmente, em virtude da pandemia da Covid-19, a matéria acabou sendo ensinada de maneira 100% online, o que nos impossibilitou de aproveitar os recursos audiovisuais oferecidos pela Universidade, como o acesso às câmeras, o Estúdio 21 e demais materiais utilizados em gravações. Contudo, mesmo que não pudéssemos aprender de maneira prática, o professor foi excelente em nos passar todos os conceitos e a base teórica necessária para que pudéssemos executar trabalhos audiovisuais de maneira eficaz.

Dentre os trabalhos realizados durante a disciplina, o professor universitário solicitou que gravássemos um vídeo sobre sequências. Para a produção do meu projeto audiovisual, tive como inspiração um trecho do filme *Ana e Vitória* (2018) que mostra algumas fases do relacionamento amoroso da personagem em questão. A partir daí fiz um roteiro, que em tópicos relatava a ideia do que eu gostaria de passar em cada cena, e gravei em uma tarde utilizando a câmera do meu celular.

Figura 4: Frames vídeo Sequências



Cena 1



Cena 2



Cena 4



Cena 7



Cena 8



Cena 9

Fonte: Autoria própria

Este audiovisual, passou a ter grande relevância para minha formação acadêmica, visto que o vídeo produzido em meu sexto semestre foi utilizado como base e esboço para o projeto experimental realizado em meu Trabalho de Conclusão de Curso. Portanto, utilizei a mesma história para, assim, desenvolvê-la de forma mais profissional, roteirizando-a, ponderando sobre os aspectos fundamentais da direção/linguagem, e montagem. Nos próximos tópicos, dedicarei o texto a explicar estes processos.

3.1 ROTEIRO

A ideia inicial para o vídeo deste projeto experimental era regravar a história que já havia sido contada no audiovisual anterior, produzido no sexto semestre. Entretanto, em uma das conversas com meu orientador, Luciano Mattana, fui instigada a inserir um clímax em meu roteiro. Este, daria um conteúdo mais interessante para história, que despertaria maior interesse e curiosidade em quem estivesse a assistindo.

Foi então que refiz o Storyline do projeto, adicionando uma nova temática na história: o tempo. Muitas vezes nos permitimos “perder tempo” justamente por acharmos que ele é eterno, mas quando nos lembramos que o tempo não volta atrás, tendemos a aproveitá-lo de maneira mais intensa e investi-lo de forma mais inteligente.

Em um relacionamento, o tempo de qualidade que o casal investe junto é o que faz a sua conexão ficar ainda mais forte, a intimidade crescer e é o que permite que os bons momentos fiquem eternizados em suas memórias. Entretanto, nos dias de hoje, com as diversas distrações do mundo digital, é muito comum que este tempo de qualidade seja facilmente substituído por momentos em que cada um navega em seu próprio mundo digital.

Por mais que as redes sociais possam proporcionar momentos de alegria, seja através de um meme, na captura de situações importantes ou até mesmo possibilitar o contato entre quem está distante, elas têm um grande potencial de afastar quem está perto. E por vivermos em um mundo que cada vez mais se volta para o que é digital, este é um pensamento que deve ser constantemente lembrado para que possamos nos policiar a aproveitar o tempo com quem amamos de maneira real e verdadeira.

Através do novo roteiro criado, desejo passar a mensagem sobre aproveitarmos o tempo de modo intenso, enquanto ainda o temos. As diferentes cenas, distribuídas no roteiro, são necessárias para a organização da produção, pois são elas que determinam a mudança do clima da narrativa, o passar do tempo, mudanças de figurino e estilo de acting. Assim, apresento o roteiro literário e roteiro técnico respectivamente.

Roteiro Literário

"O TEMPO QUE A GENTE TEM."

Roteiro de
Nathália Alves

Janeiro de 2022

Título: O TEMPO QUE A GENTE TEM.

FADE IN

CENA 1**INT - SALA DE CASA - DIA**

ALBERT está sentado no sofá, ansiosamente olha para o relógio, balança a perna, olha para a camiseta e a arruma como se estivesse alinhando a roupa ao corpo. Cheira a camiseta e passa a mão na barba como se estivesse suando. Alinha a camiseta novamente e verifica o relógio mais uma vez.

CENA 2**INT - SALA DE CASA - DIA**

GIOVANA chega, ALBERT sorri, ele levanta e a cumprimenta. Os dois começam a conversar, GIOVANA dá risada. Os dois se olham fixamente por 3 segundos e sorriem. Continuam conversando.

CENA 3**INT - SALA DE CASA - DIA**

Sentados no sofá assistindo televisão com as mãos entrelaçadas, GIOVANA olha pro ALBERT como se tivesse se lembrado de algo muito empolgante para contar pra ele, e começam a conversar novamente. A conversa flui, os dois estão empolgados e ALBERT começa a fazer cosquinha e ela cai na gargalhada.

CENA 4**INT - SALA DE CASA - DIA**

Sentados no sofá comendo pipoca enquanto assistem tv. GIOVANA está com o pote de pipoca na mão e lança a pipoca para o ALBERT comer. Eles começam a brincar de acertar a pipoca na boca do outro. GIOVANA acerta e eles comemoram, ela levanta os braços para expressar a felicidade.

CENA 5**INT - SALA DE CASA - DIA**

GIOVANA com o celular na mão navegando pelos efeitos de story do Instagram. Os dois cantam para a câmera frontal do celular. ALBERT faz algum comentário e GIOVANA ri.

O casal tira foto no celular. Os dois estão bem pertinho fazendo várias poses: sorrindo, beijando na bochecha e fazendo careta.

CENA 6

INT - SALA DE CASA - DIA

Mais afastados, GIOVANA está mexendo no celular enquanto ALBERT olha a TV. Ele comenta algo do filme olhando para frente e quando se vira, vê que ela não está prestando atenção. Ele aponta para tv como quem diz "presta atenção! não vai olhar o filme?". Ela responde "tá, tá... ja vou". ALBERT expressa sua decepção ao balançar a cabeça suavemente e volta a assistir o filme.

CENA 7

INT - SALA DE CASA - DIA

Um pouco mais afastados, os dois estão mexendo no celular. Ela mostra um meme engraçado e ele ri. Mas logo cada um volta a mexer no celular.

CENA 8

INT - SALA DE CASA - DIA

GIOVANA deitada com a cabeça no braço do sofá, com os pés em cima do ALBERT. ALBERT com o braço apoiado no sofá e a cabeça inclinada apoiada na mão. Os dois em silêncio mexendo no celular.

CENA 9

INT - SALA DE CASA - DIA

GIOVANA entrega um papel pra ele, ele abre, desacreditado olha para ela em silêncio, ela confirma com a cabeça com olhar triste. os dois se abraçam.

CENA 10

INT - SALA DE CASA - DIA

GIOVANA apoiada no ombro do namorado, com as mãos entrelaçadas. Os dois assistem televisão e ALBERT comenta sobre o filme com ela. Ela concorda e comenta de volta.

CENA 11

INT - SALA DE CASA - DIA

Os dois sentados jogando UNO. Eles estão comentando sobre o jogo, e ALBERT descarta sua última carta e ganha a partida. Ele comemora e GIOVANA fica descontente e pede uma revanche. GIOVANA de lenço na cabeça.

CENA 12

INT - SALA DE CASA - DIA

Os dois conversam no sofá e ALBERT diz que tem um presente pra ela. GIOVANA faz cara de curiosa. Ele pede para a namorada fechar os olhos e estender, e ele tira uma caixinha que ele havia escondido no sofá e entrega para Giovanna. Ela agradece feliz, mas já não tem a mesma energia de antes. GIOVANA de lenço.

CENA 13

INT - SALA DE CASA - DIA

Casal conversa no sofá. Se olham, riem, a conversa flui mas GIOVANA está ainda mais pálida e sem muita energia.

CENA 14

INT - SALA DE CASA - DIA

ALBERT sozinho. controle da tv ao seu lado. Está olhando pra frente mas não presta atenção no que está acontecendo no filme. Ele olha para baixo ainda muito triste, suspira. Pega o controle remoto, aponta pra frente desligando a tv. Se levanta e sai de cena.

ROTEIRO TÉCNICO

FADE IN CENA 1 INT - SALA DE CASA- DIA Plano Geral Lettering	Sala de casa vazia O TEMPO QUE A GENTE TEM.
Plano Conjunto	ALBERT está sentado no sofá, ansiosamente olha para o relógio,
Plano Detalhe	ALBERT balança a perna, olha para a camiseta e a arruma como se estivesse alinhando a roupa ao corpo.
Plano Médio	ALBERT cheira a camiseta
Primeirissimo plano	ALBERT passa a mão na barba como se estivesse suando
Plano Médio	ALBERT alinha a camiseta novamente e
Plano Detalhe	ALBERT verifica o relógio mais uma vez.

CENA 2 INT - SALA DE CASA - DIA Plano Conjunto	GIOVANA chega,
Primeiro Plano	ALBERT sorri, ele levanta e a cumprimenta
Plano Conjunto	Os dois começam a conversar, GIOVANA dá risada.
Primeiro plano	Os dois se olham fixamente por 3 segundos e sorriem.
Plano Conjunto	O casal continua conversando.

<p>CENA 3 INT - SALA DE CASA - DIA</p> <p>Plano Conjunto</p>	<p>Sentados no sofá assistindo tv com as mãos entrelaçadas, GIOVANA olha pro ALBERT como se tivesse se lembrado de algo muito empolgante para contar pra ele, e começam a conversar novamente. A conversa flui, os dois estão empolgados</p>
<p>Plano Médio</p>	<p>e ALBERT começa a fazer cosquinha e ela cai na gargalhada.</p>
<p>CENA 4 INT - SALA DE CASA - DIA</p> <p>Plano Conjunto</p>	<p>Sentados no sofá comendo pipoca enquanto assistem tv. GIOVANA está com o pote de pipoca na mão e lança a pipoca para o ALBERT comer.</p>
<p>Plano Médio e Plano Conjunto</p>	<p>Eles começam a brincar de acertar a pipoca na boca do outro. GIOVANA acerta e eles comemoram,</p>
<p>Plano Conjunto</p>	<p>GIOVANA levanta os braços para expressar a felicidade.</p>
<p>CENA 5 INT - SALA DE CASA - DIA</p> <p>Plano Conjunto e Primeiríssimo Plano</p>	<p>GIOVANA com o celular na mão navegando pelos efeitos de story do Instagram.</p>
<p>Plano Conjunto-</p>	<p>Os dois cantam para a câmera frontal do celular.</p>
<p>Primeiro plano</p>	<p>ALBERT faz algum comentário e GIOVANA ri.</p>
<p>Plano Conjunto</p>	<p>O casal tira foto no celular. Os dois estão bem pertinho</p>

	fazendo várias poses: sorrindo e beijando na bochecha
Plano Médio	O casal tira foto fazendo careta

CENA 6 INT - SALA DE CASA - DIA Plano Conjunto	Mais afastados, GIOVANA está mexendo no celular enquanto ALBERT olha a TV. Ele comenta algo do filme olhando para frente e quando se vira, vê que ela não está prestando atenção. Ele aponta pra TV como quem diz "presta atenção! não vai olhar o filme?"
Primeiro plano	Ela responde "tá, tá... ja vou"
Primeiro plano	ALBERT expressa sua decepção ao balançar a cabeça suavemente e
Plano Conjunto	ALBERT volta a assistir o filme.

CENA 7 INT - SALA DE CASA - DIA Plano Conjunto	Um pouco mais afastados, os dois estão mexendo no celular.
Plano Médio	GIOVANA mostra um meme engraçado
Primeiro plano	ALBERT ri.
Plano Conjunto	Logo cada um volta a mexer no celular.

CENA 8 INT - SALA DE CASA - DIA Plano Conjunto	GIOVANA deitada com a cabeça no braço do sofá, com os pés
--	---

	em cima do ALBERT. ALBERT com o braço apoiado no sofá e a cabeça inclinada apoiada na mão. Os dois em silêncio mexendo no celular.
--	--

CENA 9 INT - SALA DE CASA - DIA Plano Conjunto e Plano Detalhe	GIOVANA entrega um papel pra ALBERT
Plano médio	ALBERT abre o papel
Primeiríssimo Plano	ALBERT, desacreditado, olha para GIOVANA em silêncio
Primeiríssimo Plano	GIOVANA confirma com a cabeça com olhar triste.
Plano Conjunto	O casal se abraça

CENA 10 INT - SALA DE CASA - DIA Plano Conjunto	GIOVANA apoiada no ombro do namorado, com as mãos entrelaçadas. Os dois assistem televisão e ALBERT comenta sobre o filme com ela. Ela concorda e comenta de volta.
---	---

CENA 11 INT - SALA DE CASA - DIA Plano Conjunto	Os dois sentados jogando uno. Eles estão comentando sobre o jogo,
Plano Detalhe	ALBERT descarta sua última carta e ganha a partida
Plano Médio	Ele comemora
Plano Médio	GIOVANA fica descontente

Plano Conjunto	GIOVANA pede uma revanche
CENA 12 INT - SALA DE CASA - DIA Plano Conjunto	O casal conversa no sofá e ALBERT diz que tem um presente pra ela.
Primeiro plano	GIOVANA faz cara de curiosa
Plano Conjunto	Ele pede para a namorada fechar os olhos
Plano Conjunto e Plano Detalhe	ALBERT tira uma caixinha que ele havia escondido no sofá e entrega para GIOVANA
Plano Conjunto	GIOVANA agradece feliz mas já não tem a mesma energia de antes

CENA 13 INT - SALA DE CASA - DIA Plano Conjunto	Casal conversa no sofá
Plano Detalhe	O casal se olham e riem
Plano Conjunto	a conversa flui mas GIOVANA está ainda mais pálida

CENA 14 INT - SALA DE CASA - DIA Plano Conjunto	ALBERT sozinho. controle da tv ao seu lado. Está olhando pra frente mas não presta atenção no que está acontecendo no filme
Plano detalhe	ALBERT olha para baixo ainda muito triste
Plano Conjunto	ALBERT suspira. Pega o controle remoto, aponta pra frente

Plano Conjunto e Plano Detalhe	ALBERT desliga a tv
Plano Conjunto	ALBERT se levanta e sai de cena.

TELA ESCURECE (AOS POUCOS)	
ENTRA LETTERING	"A gente não precisa ficar sem tempo pra aproveitar o tempo que a gente tem."

3.2 PRÉ-PRODUÇÃO E PRODUÇÃO

Embora o objetivo com este trabalho não seja aprofundar-se sobre os processos de produção, é evidente que o processo ocorreu e, portanto, mesmo que de forma rasa, apresento, a seguir, minhas principais decisões. Já é sabido que para que a produção de um filme seja bem executada, é necessário que haja uma pré-produção que especifique tudo que será utilizado durante as gravações, desde os objetos que aparecerão em cena até o figurino a ser usado pelo elenco.

Para isso, depois de finalizado o roteiro, realizei um decupagem de todos os elementos e materiais que eu precisaria para o dia da gravação em si:

DECUPAGEM DO ROTEIRO

EQUIPE	CASTING	LOCAÇÕES
Diretor	Giovana → namorada	Sala de casa
Diretor de arte	Albert → namorado	
Diretor de fotografia		
Assistente de iluminação		
Operador de câmera		
Montador		

OBJETOS EM CENA	ELEMENTOS DE PÓS PRODUÇÃO
Pote de pipoca Pipoca Relógio 2 celulares Controle remoto (TV) sofá Almofadas Jogo UNO Lenço de cabelo Pasta de exame → folha com diagnóstico médico dentro Caixinha de presente	Black / lettering → O TEMPO QUE A GENTE TEM Black / lettering → A GENTE NÃO PRECISA FICAR SEM TEMPO PRA APROVEITAR O TEMPO QUE A GENTE TEM. Lettering → créditos, e orientador

Falando um pouco mais sobre o figurino, vale dizer que para o filme, eu não precisava de nada tão específico, já que a ideia era representar um casal comum. Entretanto, estabeleci alguns elementos base (como as roupas com cores iguais e algumas peças estampadas) para reforçar a ideia do que eu gostaria de passar no audiovisual como um todo. Perceba-se que as cores e estilo de roupa vão acompanhando o humor do casal, a conexão entre eles. Quando estão felizes, as roupas são coloridas e combinam. Quando estão mais distantes e afastados, as roupas são escuras ou estampadas. Explorarei com mais detalhes nas figuras abaixo.

Depois de estabelecidas essas peças eu entrei em contato com o casal para verificar se eles tinham as roupas que eu precisava, e fomos ajustando de acordo com a disponibilidade de peças que eles tinham, sem sair do que eu já havia estabelecido anteriormente.

A ênfase se deu nas peças de roupas de cima combinando ou não (dependendo do contexto da cena) e nas partes de baixo para representar os diferentes dias e a passagem do tempo.

No início do audiovisual, busquei representar a harmonia do casal com roupas claras e combinando:

Figura 5 - Cena 2



Fonte: Autoria própria

Figura 6 - Cena 3



Fonte: Autoria própria

Com o passar do tempo, o casal vai se distanciando por conta das distrações tecnológicas e isto é representado através de roupas com estampas diferentes:

Figura 7 - Cena 7



Fonte: Autoria própria

O momento do filme em que não há mais comunicação entre o casal é representado por cores escuras.

Figura 8 - Cena 8



Fonte: Autoria própria

Quando o casal volta a se comunicar e a conexão deles volta a se reestabelecer, as cores em harmonia retornam a tomar conta das cenas:

Figura 9 - Cena 10



Fonte: Autoria própria

Figura 10 - Cena 12



Fonte: Autoria própria

Até que tudo volta a ser como era no início do relacionamento, o que é mostrado através de roupas claras. Entretanto, a personagem, já aparenta em seu figurino, os sinais da doença: maquiagem que mostra a pele mais pálida, olheiras, boca amarelada e contorno nos ossos.

Figura 10 - Cena 13



Fonte: Autoria própria

Figura 11 - Cena 13



Fonte: Autoria própria

Todos esses elementos de figurino que apareceriam em cena, foram especificados em um documento que foi entregue ao casal antes da gravação.

ARTE E FIGURINO

CENA 1

INT - SALA DE CASA - NOITE

Albert: Camiseta branca (sem estampa), calça jeans, tênis.

CENA 2

INT - SALA DE CASA - NOITE

Roupas claras, que representam a harmonia do casal.

Giovana: Sandália, cropped branco, saia clarinha florida.

Albert: Camiseta branca (sem estampa), calça jeans, tênis.

CENA 3

INT - SALA DE CASA - TARDE

Giovana: Regata lisa e clara (verde), saia preta.

Albert: Camiseta lisa verde, bermuda preta.

CENA 4**INT - SALA DE CASA - TARDE**

Giovana: Regata azul claro, short jeans.

Albert: Camiseta lisa azul, bermuda leve.

CENA 5**INT - SALA DE CASA - TARDE**

Giovana: Cropped preto, saia beje/marrom.

Albert: camiseta beje/marrom, bermuda preta.

CENA 6**INT - SALA DE CASA - TARDE**

Giovana: Blusa cinza, short jeans.

Albert: Camiseta cinza, calção preto.

CENA 7**INT - SALA DE CASA - TARDE**

Roupas estampadas começam a entrar em cena, para representar o afastamento do casal.

Giovana: Blusa/colorida estampada , short.

Albert: Camiseta colorida/estampada, calça jeans.

CENA 8**INT - SALA DE CASA - TARDE**

Roupa preta para representar breu, o silêncio.

Giovana: Blusa preta, short jeans escuro.

Albert: Camiseta preta, bermuda preta.

CENA 9**INT - SALA DE CASA - TARDE**

Giovana: Regata estampada, calça jeans.

Albert: Camiseta cinza, bermuda estampada.

CENA 10

INT - SALA DE CASA - TARDE

A sintonia do casal vai voltando aos poucos. Roupas na mesma paleta de cor.

Giovana: Regata rosinha claro, calça jeans clara.

Albert: Camiseta bordô, bermuda clara.

CENA 11**INT - SALA DE CASA - TARDE**

Giovana: Blusa azul, short. Lenço pretona cabeça.

Maquiagem pálida: olheiras, boca amarelada, contornos para ressaltar os ossos.

Albert: Camiseta azul, calça jeans.

CENA 12**INT - SALA DE CASA - TARDE**

Giovana: Regata verde, calça jeans. Lenço preto na cabeça.

Maquiagem pálida: olheiras, boca amarelada, contornos para ressaltar os ossos.

Albert: Camiseta verde, bermuda jeans clara

CENA 13**INT - SALA DE CASA - TARDE**

Roupas claras.

Giovana: Blusa/cropped branco, short jeans. Lenço preto na cabeça.

Maquiagem ainda mais pálida: olheiras, boca amarelada, contornos para ressaltar os ossos.

Albert: Camiseta clarinha, calção.

CENA 14**INT - SALA DE CASA - TARDE**

Mesma ideia de roupa da Cena 1. Como se ele voltasse no tempo,

Albert: Camiseta branca (sem estampa), bermuda jeans clara.

A roupa branca representa a harmonia do início do relacionamento enquanto a mudança na peça de baixo representa a intimidade que o casal adquiriu com o tempo, por isso ele usa uma bermuda ao invés de calça.

3.3 DIREÇÃO

A partir do estudo sobre a direção cinematográfica, começo então, a aplicar os conhecimentos adquiridos de maneira prática. No início do filme, trago a locação, utilizada nas filmagens, de maneira desfocada, com o intuito de direcionar a atenção do espectador para o título.

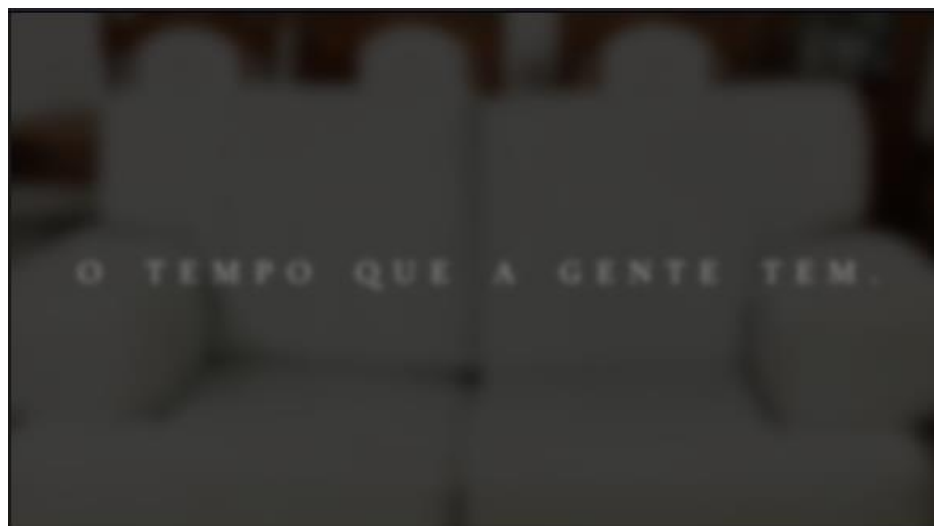
Figura 12 - Lettering



Fonte: Autoria própria

Nestes primeiros segundos, pode-se perceber que o Lettering, que contém o nome do filme, vai se esvaindo, de maneira proposital, indo de acordo com a ideia apresentada na narrativa, de que o tempo, quando menos percebemos, vai se esvaindo também.

Figura 13 - Lettering se esvaindo



Fonte: Autoria própria

Assim que o personagem Albert aparece em cena, pode-se notar uma grande ansiedade durante a espera de sua amada. Ele olha para o relógio várias vezes, balança a perna, olha para o chão pensativo e passa a mão em sua barba. A cena se inicia em um plano conjunto, que contextualiza a situação emocional em que o personagem se encontra. Ao passar a mão na barba, ação realizada por muitos homens em estado de ansiedade, corto para um plano fechado (primeiro plano), com o objetivo de dar ênfase no nervosismo de Albert.

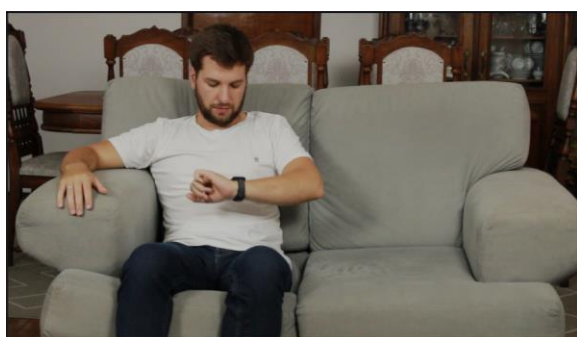
Figura 14 - Cena 1



Fonte: Autoria própria

Segundos antes de Giovana entrar em cena, juntamente com a tensão gerada pela trilha sonora, aproximo a câmera lentamente em direção à Albert, criando ainda mais tensão em sua espera. Por mais que a diferença entre as imagens não seja tão exorbitante, é possível visualizar a diferença de proximidade entre os planos através das bordas do sofá, por exemplo. Veja a comparação entre os frames:

Figura 15 - Cena 1



Plano Conjunto apresentado no início



Plano Conjunto apresentado segundos antes da chegada de Giovana.

Fonte: Autoria própria

Toda essa expectativa do personagem é suprida quando Giovana chega. O casal logo começa a conversar e não falta assunto. A leveza do relacionamento em

questão é representada através da empolgação dos personagens, ou seja, no acting, e é evidenciada a partir dos planos fechados. A grande quantidade de cortes tornou a narrativa rápida, o que por sua vez, ajuda a representar a passagem de longo período de tempo e simboliza um casal que está longe de enfrentar a monotonia comum em relacionamentos de longo prazo: o que se vê é um casal ávido pela troca de calor e experiências.

Figura 16 - Frames cena 2



Plano Detalhe



Plano Conjunto



Primeiro Plano

Fonte: Autoria própria

Antes da entrada dos celulares na narrativa, entre as cenas, dois, três e quatro, busquei representar os detalhes que são expressados naturalmente quando uma relação amorosa vai bem, ou seja, quando o casal está muito bem conectado.

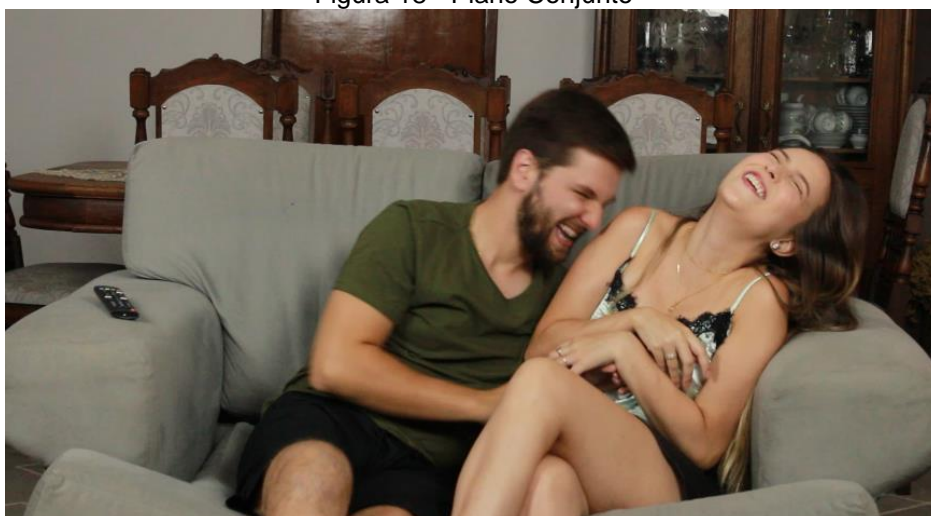
Além das gargalhadas, olhares e a conversa fluida apresentada na cena 2 (e que podem ser visualizadas através das imagens mostradas anteriormente), trago também, o que ocorre na cena 3: o casal coloca um filme para assistir, mas logo em seguida Giovana se lembra de algo que precisa contar para o namorado, e a partir disto a conversa já flui novamente e eles simplesmente se esquecem do filme. E mesmo quando a conversa “acaba”, Albert já começa a fazer cócegas nela, mostrando que há muito o que ser aproveitado quando estão juntos. Por meio desta situação, meu objetivo foi trazer à tona o sentimento de “esquecer do mundo a volta” quando se está com quem ama.

Figura 17 - Primeiro Plano



Fonte: Aatoria própria

Figura 18 - Plano Conjunto



Fonte: Aatoria própria

Partindo para a cena 4, busco me aprofundar no lado mais divertido do casal. Por meio de uma brincadeira, a personagem tenta acertar a pipoca na boca do namorado, que por sua vez, também faz uma palhaçada com ela, ao fingir que vai jogar a pipoca na boca dela e acaba comendo. Decido abordar esta temática, pois gera grande identificação com o que acontece na realidade: no início de relacionamento, é comum que se faça piada com tudo, e quando se está apaixonado há diversão até mesmo em um pote de pipoca. Pelo primeiro plano, enfatizo o momento em que o namorado faz a brincadeira com a namorada:

Figura 19 - Primeiro Plano

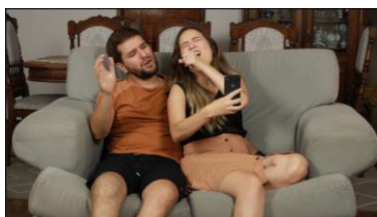


Fonte: Autoria própria

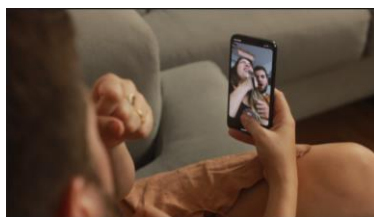
Nessas 3 cenas (dois, três e quatro) citadas e comentadas anteriormente, tenho como principal intuito, transparecer a leveza e conexão do casal. Através de tomadas mais curtas, do acting dos atores, das roupas em “sintonia” e do ritmo mais acelerado gerado pelos cortes frequentes, trago uma dinamicidade que combina com o relacionamento dinâmico do casal, cheio de risos, conversas, palhaçadas e brincadeiras.

A partir da quinta cena do filme, há o aparecimento dos celulares. Em meu projeto audiovisual, como um todo, minha intenção não é trazer um teor negativo para o aparelho em si, mas criar um alerta sobre o uso dos mesmos, já que este possui grande potencial de causar um distanciamento entre as pessoas, quando não é bem utilizado.

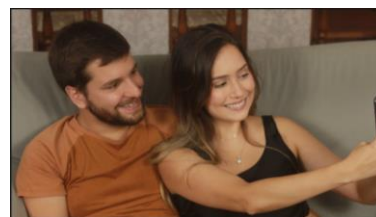
De acordo com esta ideia, busco em um primeiro momento, mostrar momentos felizes e até divertidos que são proporcionados pelo celular. Em plano conjunto mostro o casal cantando e um plano detalhe evidencia o aparelho e o efeito do Instagram que promove a cantoria de Giovana e Albert, enquanto na tomada seguinte, o casal aparece tirando fotos como um registro daquele momento especial.



Plano conjunto



Plano detalhe



Plano médio

Fonte: Autoria própria

No decorrer das próximas três cenas, se inicia um distanciamento gradativo entre o casal. Pode-se notar este fato nos takes em que ele comenta algo que está passando na televisão e ela não dá muita importância ou quando ela mostra uma publicação para ele e o personagem não dá atenção, por exemplo.

O tempo entre um corte e outro passa a ser mais duradouro, os movimentos do personagens (acting) passam a ser mais lentos, as suas roupas já não combinam mais, e o silêncio domina as cenas.

Nessas cenas, minha intenção é direcionar o foco do espectador para o mesmo foco dos personagens: o celular. Para isso, utilizo planos mais fechados que ressaltam o uso do smartphone e a atenção deles que antes era direcionada um para o outro, agora está direcionada ao aparelho tecnológico. Ao mesmo tempo que dentro da narrativa há um clima monótono, visto que não há muita interação entre os personagens, o filme em si acaba tendo esse teor mais lento e monótono também. Desta forma, busco causar no espectador uma sensação de desconforto.

Figura 21 - Primeiro Plano



Fonte: Autoria própria

Neste take, por exemplo, por estar em plano fechado (primeiro plano), conseguimos visualizar Albert deslizando o dedo rapidamente, mostrando que nem

presta atenção no conteúdo apresentado no celular, apenas mexe no aparelho e navega pela rede social de forma completamente automática.

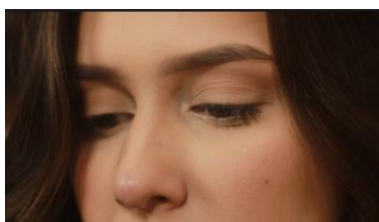
Figura 22 - Primeiro Plano



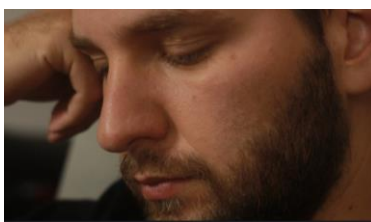
Fonte: Autoria própria

Na cena 8, busco enfatizar que já não há mais diálogo e nem sequer a troca de olhares entre eles, já que seus olhos estão completamente voltados para o celular. Trago esta ideia ao espectador por meio de suas roupas escuras e dos planos detalhe que enfatizam o vazio que tomou conta do relacionamento.

Figura 23 - Frames Cena 8



Plano Detalhe



Primeiríssimo Plano



Plano Conjunto

Fonte: Autoria própria

Seguindo com a narrativa, chegamos ao clímax da história. Foi de meu intuito que não se revelasse de primeira o que havia no papel que Giovana teria entregado a Albert. Através de um plano detalhe decido focar no documento para enfatizar sua importância, mas não revelo o que há nele.

Figura 24 - Plano Detalhe



Fonte: Autoria própria

Por ser um papel importante, foco também na reação do namorado em questão ao ler o que estaria escrito. Para este take, tive como referência, uma cena do filme *Nasce uma Estrela* (2018) em que Jack (personagem do longa-metragem) olha atentamente para a outra personagem.

Figura 25 - Frame



Fonte: Nasce uma Estrela (2018)

Figura 26 - Primeiríssimo Plano



Fonte: Autoria própria

Depois de revelada a doença da personagem ao espectador, vemos que o acting de Giovana passa a ser ainda mais lento (até por que há uma passagem de tempo ao trocar das cenas) como se ela estivesse mais fraca por conta da enfermidade. Ao mesmo tempo, o carinho, o toque, as conversas e a conexão entre eles começa a retornar às cenas, o que é retratado a partir do investimento no tempo de qualidade do casal, a surpresa que Albert entrega à sua amada e à fluidez dos assuntos entre eles.

Figura 27- Plano Conjunto (Albert comemora vitória após derrotar Giovana no UNO)



Fonte: Autoria própria

Figura 28 - Primeiríssimo Plano (Giovana demonstra surpresa após receber presente de seu namorado.)



Fonte: Autoria própria

Figura 29- Plano Conjunto



Fonte: Autoria própria

Figura 30 - Primeiro Plano



Fonte: Autoria própria

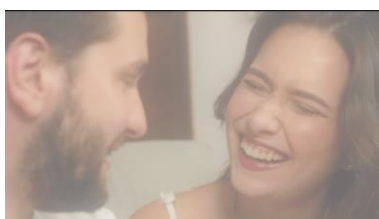
Figura 31 - Plano Conjunto



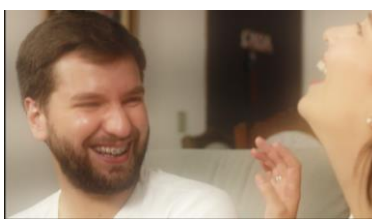
Fonte: Autoria própria

É cabível ressaltar que foram gravados diversos takes “extras” que não compunham o roteiro em si, mas que seriam utilizados para aumentar as opções de tratamento durante a montagem. Um exemplo disto, é o momento em que Albert se lembra dos bons momentos com Giovana. Nas cenas utilizadas como flashbacks, optei por planos mais fechados com o objetivo de transmitir de forma mais palpável as emoções sentidas pelos personagens: um toque, uma gargalhada alegre e um olhar apaixonado, por exemplo.

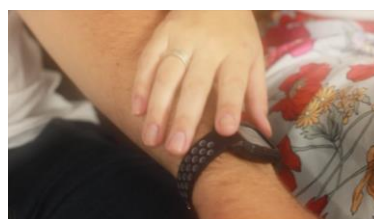
Figura 32 - Frames flashback



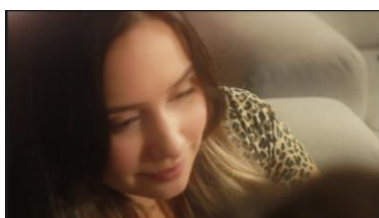
Primeiro Plano



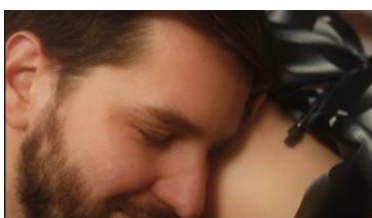
Primeiro Plano



Plano Detalhe



Primeiro Plano



Primeiríssimo Plano



Plano Detalhe

Fonte: Autoria própria

A grande maioria das cenas escolhidas para compor este momento de flashback são aquelas em que não há o uso do celular, por meio disto, pretendo promover a ideia de que os momentos que realmente ficam guardados em nossas memórias são aqueles que aproveitamos de maneira intensa e verdadeira.

Pode-se também perceber, que todas as transições de cena acontecem em um plano conjunto, proporcionando ao espectador, de maneira clara, o entendimento que há uma passagem de tempo, desde o início do relacionamento do casal até o momento em que Albert se encontra sozinho, ao final do filme.

Por fim, na última cena do projeto audiovisual, o personagem se encontra triste e abatido devido a perda de sua amada. Através do acting do personagem, a ideia transmitida é de como se já não fizesse mais sentido ele estar ali sem ela, então Albert pega o controle e apertando o botão de OFF, desliga a televisão, representando o encerramento de um ciclo. Por haver um significado de desfecho, trago o take do controle em um plano detalhe.

Figura 33 - Plano detalhe (Cena 14)



Fonte: Autoria própria

E, por meio de uma mensagem final em Lettering, trago a frase que conclui a mensagem da narrativa apresentada no filme: “*A gente não precisa ficar sem tempo para aproveitar o tempo que a gente tem.*”

3.4 MONTAGEM

Como já dito anteriormente, a criação do sentido da história e manipulação dos componentes e elementos presentes na construção de um audiovisual para que este transmita a mensagem desejada pelo diretor e roteirista, são de responsabilidade do montador (em conjunto com o diretor).

Em meu projeto experimental, apesar de participar ativamente no processo de montagem, também contei com o auxílio de dois amigos profissionais que contribuíram para que o desenvolvimento do filme fosse realizado de maneira satisfatória.

A primeira etapa do processo se deu pela divisão das cenas de um roteiro em planos e em uma sequência, ou seja, a decupagem. Em meu roteiro técnico, especifiquei detalhadamente os planos que desejava. Entretanto, no momento da gravação, optei também por direcionar o cinegrafista a gravar a mesma cena por ângulos e planos extras, além do que já havia sido gravado de acordo com o roteiro técnico, o que me proporcionaria ainda mais possibilidades no momento da edição do filme.

Depois de realizada a decupagem, utilizei a técnica de corte sem emenda, também conhecido como corte invisível, obtido por meio do *raccord*. Para isso, encaixamos os planos abertos com os fechados, trocando os takes no exato momento em que o movimento dos planos gerais conciliava com o movimento dos planos detalhe, médio ou primeiros planos em cena. É o exemplo do corte a seguir, em que mostra o movimento da sobrancelha do personagem subindo em um plano detalhe, e quando ele vai movimentar a sobrancelha para baixo, voltamos no plano conjunto.



Plano Detalhe



Plano conjunto - (movimento em que a sobrancelha do personagem começa a descer).

Fonte: Autoria própria

Como já visto no referencial teórico, a frequência dos cortes de acordo com o espaço de tempo entre eles é um dos principais elementos que determina o ritmo da cena. Durante a primeira parte do filme, antes de chegar ao clímax, pode-se notar que o audiovisual conta com cortes mais rápidos, que promovem um ritmo mais acelerado ao filme, representando a relação do casal. E a seguir, quando o casal está mais parado, bem como quando a menina fica doente, os cortes são realizados com menor frequência, gerando um ritmo mais lento ao vídeo.

Apesar de a maioria das tomadas ter sido realizada com câmera estática, optou-se por aplicar movimentos de câmera em algumas passagens durante a montagem. O traveling in simulado por meio do redimensionamento da escala do clipe¹ foi aplicado nas cenas 1, 9 e 14 com o objetivo de evidenciar a emoção do personagem. Na cena 9, por exemplo, a aproximação da câmera para com o personagem (simulada em software) enfatiza o drama do namorado ao receber o diagnóstico médico de sua namorada.

Figura 35 - Primeiríssimo Plano (Cena 9)

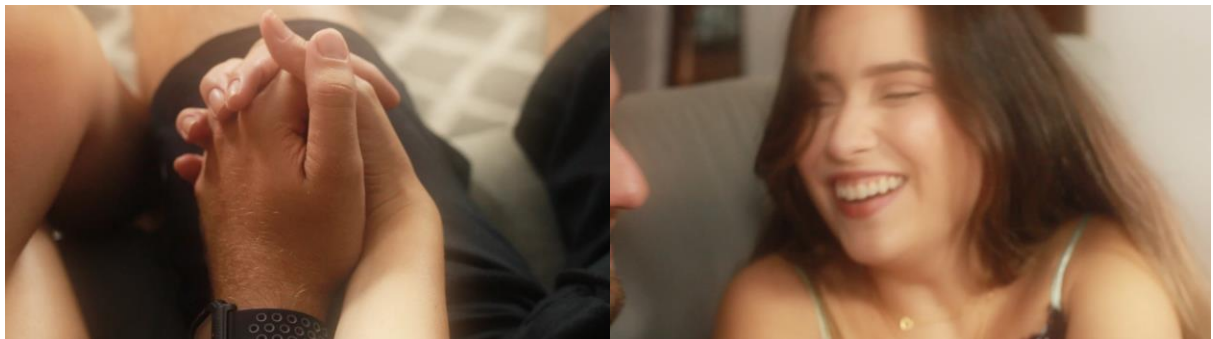
¹ Movimento de aproximação da câmera simulado por efeito no software.



Fonte: Autoria própria

Para dar essa sensação de flashback, utilizei o efeito Glow e, paralelamente, aplicamos diversos cortes em um curto espaço de tempo, com as cenas dos momentos que o casal havia vivenciado junto. O efeito ajudou a causar a impressão de memória, como se o espectador pudesse saber o que se passa nas lembranças do personagem em questão. Os takes utilizados no momento do flashback foram aqueles mostrados durante o filme e alguns que haviam sido gravados como extra.

Figura 36 - Frames flashback



Plano Detalhe - Cena flashback

Primeiro Plano - Cena flashback

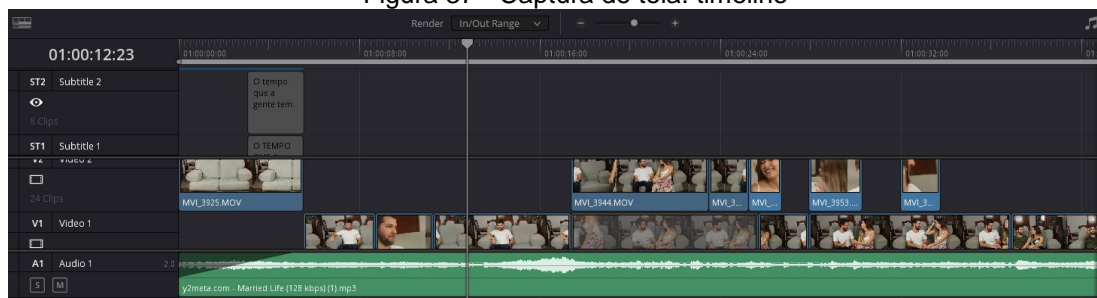
Fonte: Autoria própria

Sobre a dimensão sonora do filme, optamos por suprimir o som direto, para que apenas a trilha sonora viesse a conduzir o vídeo juntamente com as cenas. Partindo disto, encaixamos a trilha de acordo com a narrativa. A música original é a

canção temática do filme *Up Altas Aventuras* (2009), no qual ela acompanha as cenas em que são reproduzidas as fases do relacionamento do casal Carl e Ellie. Escolhi essa trilha pois a mesma possui um arranjo que remete aos sentimentos que eu gostaria de contar em minha história, tais como: alegria, leveza, empolgação, ansiedade, monotonia e tristeza. Além disso, pelo fato da música original apresentar muitos “altos e baixos”, se adequava muito para representar os altos e baixos da vida do casal protagonista do meu filme.

Durante toda a narrativa, realizei vários cortes na trilha sonora para que o clima gerado pelos instrumentos encaixasse perfeitamente com as cenas. Logo no início do filme, por exemplo, segundos antes de Giovana entrar em cena, a dinâmica da música vai se tornando forte e, portanto, criando uma tensão maior, enfatizando o nervosismo de Albert naquele momento. E, logo em seguida, quando a personagem chega, a dinâmica da trilha passa para o violino, tornando-se, portanto, mais leve e contribuindo para representar um sentimento de alívio e alegria.

Figura 37 - Captura de tela: timeline



Fonte: Autoria própria

Da mesma forma, podemos perceber que em momentos quando o casal está quieto mexendo no celular, a dinâmica da trilha sonora fica mais fraca (piano), com poucos instrumentos e com notas com duração maior. Outro caso semelhante ocorre quando, ao final do audiovisual, a personagem morre e Albert se torna triste: a trilha soa apenas com um piano sendo tocado lentamente, gerando uma sensação mais dramática e dolorosa.

Por fim, o último elemento que alteramos foi a cor. Ao passar cena por cena, fomos ajustando a saturação e corrigindo a cor dos lugares (no cenário ou nos personagens) em que o branco ficava estourado. Na cena final, em que o personagem aparece sozinho, depois da morte de sua namorada, busquei trazer um ar mais triste e melancólico através da edição de cor da cena inteira. Retiramos a

saturação da imagem e utilizei cores frias e mais escuras que pudessem transparecer o sentimento sombrio que o personagem em questão estava sentindo.

Figura 38 - Plano Conjunto (Cena 14)



Fonte: Autoria própria

4 REFLEXÕES GERAIS

Como já dito anteriormente, tive como base o vídeo produzido na disciplina de Audiovisual em Publicidade e Propaganda, no sexto semestre. A experiência de gravar dois vídeos de propostas semelhantes mas com um preparo distinto fez toda a diferença não somente na composição e resultado final, como também em todo o processo da produção do audiovisual. Depois de já concluídos os ajustes finais de meu projeto experimental, pude compará-lo com àquele que havia sido realizado dois anos atrás.

Assim como afirma Watts (1999), o diretor deve trabalhar com afinco para encontrar uma boa forma de contar sua história. Para que isto se concretizasse de maneira eficaz em meu projeto experimental, houve a necessidade da realização de alguns tratamentos no roteiro, nos cortes, na trilha sonora e no projeto audiovisual como um todo. Precisei desenvolver o roteiro de modo mais profissional para que contasse uma história que, além de propagar uma boa mensagem, pudesse ser envolvente ao público.

Os cortes, na montagem, necessitaram de diversos tratamentos para que pudessem determinar a dinâmica e ritmo correto em cada cena. A trilha sonora, por sua vez, precisou ser praticamente picotada para que o som dos instrumentos acompanhassem o que estava sendo passado em cena e que viessem a guiar o espectador de acordo com a narrativa. Todo o projeto passou por diferentes etapas que permitiram diversos ajustes que enriqueceram a composição visual e narrativa do vídeo.

Nesta experiência, pude ver e aplicar na prática os conceitos estudados anteriormente, em meu referencial teórico metodológico. Ao comparar esta gravação com a que foi executada no sexto semestre do curso de Publicidade e Propaganda, fica claro que a fundamentação teórica e o aprofundamento sobre o assunto fizeram diferença positiva em cada passo e etapa do processo.

Perceba-se que os conceitos do universo cinematográfico que foram desenvolvidos há muitos anos atrás ainda funcionam perfeitamente. É o caso, que durante meu filme pude exercitar, do Efeito Kuleshov abordado por Eisenstein, por exemplo.

Em minha história, a partir da cena em que a personagem entrega a pasta para o namorado, poderiam se desenrolar diferentes finais a partir daquela cena em

específico, mas é o que acontece na sequência que dá um significado para a cena anterior. Inclusive, ouvi relatos de pessoas que assistiram ao filme que, antes de saberem que era uma enfermidade na personagem, achavam que o papel poderia significar um pedido de divórcio, exames de gravidez, um documento que pudesse conter a informação que a personagem iria embora da cidade, entre outras possibilidades.

Tenho convicção de que a disciplina de Produção em Audiovisual (que realizei como DCG) ministrada pela então professora Camila Marques, Produção Audiovisual ministrada pelo professor Luciano Mattana e as orientações com este mesmo professor, possibilitaram que eu tivesse um contato direto com o processo de roteirização, pré-produção, produção e montagem de obras cinematográficas. Essas experiências foram de extrema importância para que eu pudesse adquirir os conhecimentos técnicos necessários para desenvolver este projeto experimental de modo competente.

A oportunidade de realizar um filme a partir do zero, desde o roteiro, passando pela pré-produção, produção, e principalmente trabalhando na direção e montagem, agregou um conhecimento e experiência que jamais saberei dimensionar em palavras tamanha preciosidade.

5 REFERÊNCIAS

A Star is Born (2018) - Cena BAR Disponível em <
<https://www.youtube.com/watch?v=SoLWEzAjo6Q>> Acesso em: 29 de jan. de 2022

NOGUEIRA, LUÍS. **Manuais de cinema III: planificação e montagem**. Covilhã: LabCom, 2010.

WATTS, Harris. **Direção de câmara: um manual de técnicas de vídeo e cinema**. São Paulo: Summus, 19

EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2002.

BONASIO, Valter. **Televisão: manual de produção e direção**. Belo Horizonte: Leitura, 2002.

WIKIPEDIA **Walter Murch** Disponível em
 <https://pt.wikipedia.org/wiki/Walter_Murch> Acesso em: 21 de nov. de 2022.

POLÍGRAFO Audiovisual. [S. /], 7 fev. 2022. Disponível em:
https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vS70YrDp6Tv85Dwd_cDqM5IG8WYociT4XFJw9Z3PKN4ZCrkG5VYgxLPQOq4ciHS
 Sg/pub. Acesso em: 16 dez. 2021.

VÍDEO Sequencias. Direção: Nathália Alves. [S. /: s. n.], 2020. Disponível em:
<https://www.instagram.com/tv/CJHnz2MgoxG/>. Acesso em: 29 out. 2021

MOVIMENTOS de camera. [S. /], 2018. Disponível em:
<http://www.fazendovideo.com.br/artigos/movimentos-de-camera.html>. Acesso em: 20 fev. 2022.