

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA
COLEGIADO DE CINEMA E AUDIOVISUAL
FILIPE SOBRAL BARBOSA
JAMILLE ALMEIDA BISPO
MURILO NOGUEIRA DOS ANJOS

**MATERIAL AUDIOVISUAL PARA INTERNET
POR DENTRO DO CINEMA
ARGUMENTO**

Vitória da Conquista

2017

ARGUMENTO

Como uma das exigências do Regimento de TCC para a entrega do trabalho final na modalidade VI – material audiovisual para internet está o argumento da ideia total. O argumento aqui descrito se ampara no argumento para um programa televisivo que como Ellen Sandler aponta “é a sua história escrita sob a forma de simples prosa narrativa contando aquilo que acontece, do começo ao fim” (SANDLER, 2008, p.93). Ele auxilia na confecção do roteiro e será exposto conforme a definição.

ARGUMENTO DA IDEIA TOTAL

Por dentro do cinema é o nome do nosso programa para internet, que nesse piloto terá a duração de 13 minutos em um bloco único. O programa falará sobre a linguagem do cinema. O número de canais de internet sobre cinema tem crescido tanto internacionalmente quanto aqui no nosso país. Críticas, análises e conhecimentos sobre o cinema adentraram sites de compartilhamento de vídeos como o Youtube, que será o nosso espaço de exibição.

No primeiro vídeo falaremos sobre os tipos de planos do cinema. Para isso realizaremos nossas gravações em um cenário próprio que montaremos de acordo com as características do programa, a saber, imagens que remetam ao cinema e elementos da cultura audiovisual. O programa será apresentado por Murilo Nogueira, que também é produtor e diretor do programa e Jamille Bispo, que atua também na função de diretora de arte.

A dinâmica do programa para essa primeira experiência seria a dos dois apresentadores identificando o canal e depois introduzindo o tema do vídeo. Logo após isso, eles apresentariam o tema por meio de infográficos animados (motiongraphics). O uso dos infográficos animados será sempre utilizado para esclarecer as partes mais complexas, abstratas ou que necessitem de maior explicação no vídeo.

Além disso acreditamos ser importante utilizar do mesmo material, ao qual assistimos os filmes, para falar sobre cinema, por isso nosso vídeo empregará vários exemplos com cenas dos filmes que ajudarão a falar sobre o nosso conteúdo, sempre comentando suas funções.

Por fim vamos fazer um comentário sobre aquilo que falamos e apresentar um quadro com os tópicos apresentados no vídeo, convidando os espectadores a verem o nosso próximo vídeo e a se inscrevem no canal.

REFERÊNCIAS:

SANDLER, Ellen. Guia prático do roteirista de TV: estratégias criativas para roteiros de televisão. São Paulo: Bossa Nova, 2008

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA
COLEGIADO DE CINEMA E AUDIOVISUAL
FILIPE SOBRAL BARBOSA
JAMILLE ALMEIDA BISPO
MURILO NOGUEIRA DOS ANJOS

**MATERIAL AUDIOVISUAL PARA INTERNET
POR DENTRO DO CINEMA
ROTEIRO**

Vitória da Conquista

2017

ROTEIRO

Como uma das exigências do Regimento de TCC para a entrega do trabalho final na modalidade VI – material audiovisual para internet está o roteiro. De acordo com Harry Watts (1990, p.43) e Valter Bonásio (2002, p.43), o roteiro, para eles televisivo, do qual adaptamos para o projeto, deve ter anotações sobre as imagens à esquerda e sobre o som à direita (incluindo os tempos das ações). Incluímos a descrição daquilo que pensamos para animação aí também e as cenas de filmes ou como estaríamos enquadrados no início e no fim do vídeo na parte esquerda. Do lado direito, nossas falas, ao vivo ou em *off*.

REFERÊNCIAS:

BONASIO, Valter. **Televisão: manual de produção & direção**. Ed. Leitura, 2002.

WATTS, Harris. **Oncamera o curso de produção de filme e vídeo da BBC**. Grupo Editorial Summus, 1990.



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu
(orientador)**

roteiro **Murilo Nogueira**

1

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

vídeo	tec	áudio
CARTELA		5S
FADE IN		TEMPO TOTAL DA CARTELA – 5S
JAMILLE E MURILO SENTADOS NO CENÁRIO		
JAMILLE E MURILO EM PLANO CONJUNTO. JAMILLE SE APRESENTA		JAMILLE - OLÁ GALERA, EU SOU MILLY
JAMILLE E MURILO EM PLANO CONJUNTO. MURILO SE APRESENTA		MURILO - E EU SOU MURILO
JAMILLE E MURILO EM PLANO CONJUNTO. JAMILLE APRESENTA O NOME DO PROGRAMA		JAMILLE - E ESSE É O "POR DENTRO DO CINEMA" (5SEGUNDOS)
JAMILLE E MURILO EM PLANO CONJUNTO. MURILO APRESENTA UM RESUMO DA PROPOSTA DO CANAL		MURILO - NO POR DENTRO DO CINEMA VOCÊ VAI CONHECER MELHOR A SÉTIMA ARTE DE UMA FORMA DIFERENTE. NÓS VAMOS FALAR SOBRE OS INSTRUMENTOS QUE O CINEMA



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu
(orientador)**

roteiro **Murilo Nogueira**

2

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo
Nogueira**

vídeo

tec

áudio

JAMILLE E MURILO EM PLANO
CONJUNTO. JAMILLE APRESENTA
O TEMA DO DIA

SE UTILIZA PARA SE COMUNICAR
COM VOCÊ. ROTEIRO, DIREÇÃO
DE ARTE, FOTOGRAFIA, SOM.
TUDO ISSO DE UMA FORMA
DINÂMICA, COM O AUXÍLIO DE
INFOGRÁFICOS ANIMADOS.
(14SEGUNDOS)

JAMILLE - ISSO AI. O CINEMA
ASSIM COMO A GENTE TEM A SUA
PRÓPRIA FORMA DE SE
COMUNICAR. A GENTE VAI VER
COMO ESSA LINGUAGEM
FUNCIONA DENTRO DOS FILMES
E QUAL A SUA IMPORTÂNCIA
PARA A SÉTIMA ARTE.

NÓS VAMOS INICIAR COM O
PLANO. NÓS VAMOS VER CADA
TIPOS DE PLANO. COMO
CLASSIFICA-LOS E QUAL A SUA
IMPORTÂNCIA, QUAL A SUA
FUNÇÃO DENTRO DE CADA FILME.
(19SEGUNDOS)



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu
(orientador)**

roteiro **Murilo Nogueira**

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

3

video	tec	áudio
<p>MURILO SOLICITA QUE ENTRE A VINHETA</p> <p>VINHETA: UMA MÃO ABRE E FECHA UMA CLAUQUETE</p> <p>TRANSIÇÃO NA VERTICAL</p> <p>MOTION GRAPHICS APRESENTANDO A PALAVRA PLANO EM DESTAQUE. SETAS INDICAM AS TRÊS PALAVRAS PRA SE DISTINGUIR. 24 FOTOGRAMAS SÃO ELENCADOS EM SEQUÊNCIA E DEPOIS APARECEM NA FORMA DE PELÍCULA COMO EM UMA PROJEÇÃO</p>		<p>POR ISSO RODA A NOSSA VINHETA (2SEGUNDOS)</p> <p>TEMPO TOTAL DA INTRODUÇÃO: (41 SEGUNDOS)</p> <p>MÚSICA DA NOSSA ABERTURA (2SEGUNDOS)</p> <p>(TEMPO - 2SEGUNDOS)</p> <p>JAMILLE (OFF)- PARA FALAR SOBRE PLANO, EM PRIMEIRO LUGAR PRECISAMOS SABER O QUE É UM PLANO. POR ISSO VAMOS DIFERENCIAR TRÊS ELEMENTOS QUE AS PESSOAS</p>



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu**
(orientador)

roteiro **Murilo Nogueira**

4

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

video	tec	áudio
<p>TRANSIÇÃO COM A PALETA EM DIAGONAL</p> <p>ANIMAÇÃO COM A FIGURA DO DIRETOR UTILIZANDO A MEGAFONE, DEPOIS APARECE UMA CLAQUETE COM UMA BARRA DE CARREGAMENTO EXPRESSANDO A DURAÇÃO DO TEMPO DE FILMAGEM EM CIMA. POR FIM NA TELA DE UM COMPUTADOR APARECE UMA PELÍCULA SENDO CORTADA E FICANDO EM DESTAQUE ENTRE OUTRAS DUAS PARTES.</p>		<p>CONFUNDEM MUITO: FOTOGRAMA, TOMADA E PLANO. O FOTOGRAMA É A MENOR UNIDADE DE UM FILME. OS FILMES GERALMENTE SÃO GRAVADOS EM 24 FOTOGRAMAS OU FRAMES POR SEGUNDO. ENTÃO QUANDO VEMOS UM SEGUNDO DE UM FILME NA VERDADE SÃO, EM GERAL, 24 FOTOGRAFIAS EM SEQUÊNCIA PASSANDO PELA TELA.</p> <p>(TEMPO - 2SEGUNDOS)</p> <p>MURILO (OFF) - QUANDO O DIRETOR INICIA UMA FILMAGEM O CINEGRAFISTA APERTA O BOTÃO DE GRAVAÇÃO NA CÂMERA. O TRECHO CONTINUA A SER FILMADO ATÉ QUE O DIRETOR DIGA QUE PODE PARAR. ESSE ESPAÇO ENTRE O INÍCIO DA GRAVAÇÃO E O FINAL É O QUE</p>



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu
(orientador)**

roteiro **Murilo Nogueira**

5

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

vídeo	tec	áudio
<p>TRANSIÇÃO COM A PALETA EM VERTICAL</p> <p>ANIMAÇÃO DO TEXTO SENDO ESCRITO NA TELA COMO SE FOSSE UM DICIONÁRIO</p> <p>TODOS OS NOMES DOS TIPOS DE PLANOS APARECEM NA TELA E SAEM PELA ESQUERDA</p>		<p>CHAMAMOS DE TOMADA DENTRO DA EQUIPE ALGUÉM VAI SER RESPONSÁVEL POR SEPARAR ESSAS TOMADAS QUE PODEM SER EXCLUÍDAS OU VIRAREM PLANOS, QUE PODERÃO SER INSERIDOS NO FILME. (35SEGUNDOS)</p> <p>(TEMPO - 2 SEGUNDOS)</p> <p>MURILO (OFF) - ASSIM A DEFINIÇÃO DE PLANO É: "PARTE DO FILME SITUADA ENTRE DOIS PONTOS DE CORTE" (8S)</p> <p>JAMILLE (OFF)- DENTRO DO CINEMA EXISTEM DIVERSOS TIPOS DE PLANOS COM OS QUAIS OS DIRETORES PODEM</p>



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu
(orientador)**

roteiro **Murilo Nogueira**

6

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

vídeo	tec	áudio
<p>NÍVEL DO PLANO APARECE ESCRITO NA TELA</p> <p>TRANSIÇÃO COM A PALETA EM VERTICAL</p> <p>ANIMAÇÃO COM A CÂMERA FIXA PARA A PERSONAGEM E EM UMA TELA SE MOSTRA O QUE ESTÁ SE GRAVANDO PARA REFORÇAR A IDEIA DA FORMA NIVELADA</p> <p>TRANSIÇÃO COM A PALETA EM VERTICAL</p>		<p>TRABALHAR. VAMOS DEMONSTRAR ALGUNS TIPOS DE CLASSIFICAÇÕES DE PLANOS QUE SÃO UTILIZADAS.</p> <p>A PRIMEIRA CLASSIFICAÇÃO QUE SE FAZ É EM RELAÇÃO AO NÍVEL DO PLANO. (18S)</p> <p>(TEMPO TOTAL - 2 SEGUNDOS)</p> <p>JAMILLE (OFF)- MUITOS PLANOS SÃO REALIZADOS DE FORMA PARALELA EM RELAÇÃO ÀQUILO QUE É FILMADO. PARECE QUE SEMPRE A CÂMERA APONTA PARA O OBJETO COMO SE HOUVESSE UMA FAIXA HORIZONTAL QUE ORGANIZASSE OS ELEMENTOS. (11SEGUNDOS)</p> <p>(TEMPO TOTAL - 2 SEGUNDOS)</p>



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu
(orientador)**

roteiro **Murilo Nogueira**

7

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

vídeo	tec	áudio
<p>CENAS DOS FILMES CITADOS</p> <p>TRANSIÇÃO FADE IN/FADE OUT</p> <p>ANIMAÇÃO MOSTRANDO UMA CÂMERA QUE SIMULA O PLANO HOLÂNDES COM O RESULTADO NA TELA, REFORÇANDO A IDEIA DA INCLINAÇÃO.</p> <p>TRANSIÇÃO COM A PALETA EM VERTICAL</p> <p>CENAS DOS FILMES CITADOS</p>		<p>JAMILLE (OFF)- PODEMOS VER ISSO EM FILMES COMO MOTHER – BUSCA PELA VERDADE E O TESOURO DE SIERRA MADRE.</p> <p>(TEMPO TOTAL - 2 SEGUNDOS)</p> <p>MURILO (OFF) - MAS POR VEZES ALGUNS PLANOS PODEM DEIXAR DE LADO ISSO E FAZER COM QUE A CAMERA OU O ENQUADRAMENTO PEN DA PARA UM DOS LADOS, O QUE SE CHAMA TRADICIONALMENTE DE PLANO HOLANDÊS. (7SEGUNDOS)</p> <p>(TEMPO TOTAL - 2 SEGUNDOS)</p> <p>MURILO (OFF)- OBSERVE COMO EM MISSÃO IMPOSSÍVEL ESSE</p>



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu
(orientador)**

roteiro **Murilo Nogueira**

8

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

vídeo

tec

áudio

PERSONAGEM SENDO MOSTRADA EM UMA TELA E APARECENDO AO LADO DELA.

PLANO DEMONSTRA A TENSÃO DO AGENTE ETHAN HUNT SOZINHO OU ENTRE SUAS CONVERSAS. FILADÉLFIA UTILIZOU O PLANO HOLÂNDES PARA MOSTRAR A INSTABILIDADE DO PERSONAGEM ANDREW QUE EM UM JULGAMENTO ESTÁ EM FASE AVANÇADA DO HIV. E KUBRICK NOS DEU A SENSAÇÃO DE CORRER DENTRO DE UMA NAVE COM ESSE PLANO EM 90° EM 2001: UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO. (27S) 2:27

MURILO (OFF)- MAS A CLASSIFICAÇÃO MAIS UTILIZADA É EM RELAÇÃO A DISTÂNCIA DA CÂMERA PARA AQUILO QUE OCORRE EM CENA, USANDO COMO MEDIDA O CORPO HUMANO. DEMONSTRAREMOS COM A NOSSA PERSONAGEM ESSES TIPOS DE PLANOS E DEPOIS



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu
(orientador)**

roteiro **Murilo Nogueira**

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

9

vídeo	tec	áudio
<p>TRANSIÇÃO COM A PALETA EM VERTICAL</p> <p>ANIMAÇÃO COM UM PLANO GERAL DE UMA PAISAGEM</p> <p>O MESMO CENÁRIO UM POUCO MAIS PRÓXIMO COM A PERSONAGEM APARECENDO.</p>		<p>VEREMOS COMO ELES SÃO UTILIZADOS. (15S)</p> <p>(TEMPO TOTAL - 2SEGUNDOS)</p> <p>JAMILLE (OFF)- O PLANO QUE MOSTRA OS CENÁRIOS OU AMBIENTES E PAISAGENS DO FILME VISTOS DE MUITO LONGE, E EM ÂNGULO MUITO ABERTOS. ASSIM É O GRANDE PLANO GERAL. (10SEGUNDOS)</p> <p>JAMILLE (OFF) - QUANDO OS ESPAÇOS FICAM UM POUCO MAIS PRÓXIMOS E AGORA VEMOS OS PERSONAGENS DENTRO DAQUELE ESPAÇO MAS O CENÁRIO AINDA DOMINA ESTAMOS FALANDO DE UM PLANO GERAL. (9SEGUNDOS)</p>



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu**
(orientador)

roteiro **Murilo Nogueira**

10

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

video	tec	áudio
<p>PLANO DA PERSONAGEM EM PLANO CONJUNTO AO LADO DA CASA E ÁRVORE.</p>		<p>JAMILLE (OFF) - JÁ QUANDO O PODEMOS VER MELHOR O ROSTO DOS PERSONAGENS E A RELAÇÃO ENTRE ELE E O ESPAÇO SE TORNA MAIS PRÓXIMA ESTAMOS FALANDO DE UM PLANO CONJUNTO. (10SEGUNDOS)</p>
<p>ANIMAÇÃO COM A PERSONAGEM DE CORPO INTEIRO</p>		<p>JAMILLE (OFF) - A PARTIR DAI UTILIZAREMOS MAIS AINDA O CORPO HUMANO. O PLANO INTEIRO MOSTRARÁ OS PERSONAGENS DOS PÉS A CABEÇA. (7S)</p>
<p>ANIMAÇÃO COM A PERSONAGEM ENQUADRADA DOS JOELHOS ATÉ A CABEÇA</p>		<p>JAMILLE (OFF)- NO PLANO AMERICANO AS FIGURAS SÃO ENQUADRADAS A PARTIR DOS JOELHOS. (4S)</p>
<p>ANIMAÇÃO COM A PERSONAGEM ENQUADRADA DA CINTURA ATÉ A CABEÇA</p>		<p>JAMILLE (OFF)- JÁ NO PLANO MÉDIO O CORPO É MOSTRADO DA CINTURA PARA CIMA E O MEIO PRIMEIRO PLANO ENQUADRA DA</p>



Título	Por dentro do Cinema	tempo	Data de entrega
Disciplina	TCC		06/11/2017
Prof.	Cristiano Canguçu (orientador)	roteiro	Murilo Nogueira

11

Aluno/equipe Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira

vídeo	tec	áudio
<p>ANIMAÇÃO COM A PERSONAGEM TENDO A CABEÇA, MÃOS E PÉS ENQUADRADOS.</p> <p>OLHOS E BOCA ENQUADRADOS.</p> <p>TRANSIÇÃO COM A PALETA EM VERTICAL</p> <p>CENAS DOS FILMES CITADOS</p>		<p>REGIÃO DO TÓRAX PRA CIMA. (8S)</p> <p>JAMILLE (OFF)- O PRIMEIRO PLANO OU CLOSE-UP VAI MOSTRAR A CABEÇA, AS MÃOS, PÉS OU OBJETOS PREENCHENDO A TELA. (8SEGUNDOS)</p> <p>JAMILLE - E AINDA PODEMOS CONTAR COM O PRIMEIRÍSSIMO PLANO OU PLANO DETALHE QUE VAI DEMONSTRAR UMA PEQUENA PARTE DO ROSTO OU DE UM OBJETO. (8SEGUNDOS)</p> <p>(TEMPO TOTAL - 2 SEGUNDOS)</p> <p>MURILO (OFF)- MAS VAMOS VER COMO ISSO APARECE NOS FILMES.</p> <p>NO COMEÇO DE "ONDE OS FRACOS NÃO TEM VEZ" VÁRIAS ÁREAS APARECEM PARA</p>



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu
(orientador)**

roteiro **Murilo Nogueira**

12

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

video	tec	áudio
<p>TRANSIÇÃO COM A PALETA EM VERTICAL</p> <p>CENAS DOS FILMES CITADOS.</p> <p>CENAS DOS FILMES CITADOS</p>		<p>MOSTRAR A REGIÃO POR ONDE OS PROTAGONISTAS IRÃO PASSAR DURANTE A HISTÓRIA. OS GRANDES PLANOS GERAIS ACABAM SENDO PLANOS DE AMBIENTAÇÃO, ASSIM COMO EM 007 - SKYFALL E 11 HOMENS E UM SEGREDO. (30SEGUNDOS)</p> <p>(TEMPO TOTAL - 2 SEGUNDOS)</p> <p>MURILO (OFF) - JÁ NOS PLANOS GERAIS AS FIGURAS HUMANAS OU OS OBJETOS FICAM MINUSCÚLOS PERANTE O ESPAÇO COMO EM INTRIGA INTERNACIONAL OU ERA UMA VEZ NO OESTE. EM 007 SKYFALL CONHECEMOS O LUGAR DE ORIGEM DE JAMES BOND POR ESSE BELO PLANO GERAL. (18SEGUNDOS)</p> <p>JAMILLE (OFF) - NO PLANO CONJUNTO O PERSONAGEM</p>



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu**
(orientador)

roteiro **Murilo Nogueira**

13

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

video	tec	áudio
<p>FADE IN/FADE OUT</p> <p>CENAS DOS FILMES CITADOS</p>		<p>GANHA MAIS IMPORTÂNCIA MAS O CENÁRIO AINDA TEM DESTAQUE E A RELAÇÃO ENTRE AMBOS SE TORNA RELEVANTE. EM MEMÓRIAS DE UM ASSASSINO OS PLANOS CONJUNTOS DESSES DOIS PLANOS MOSTRAM O AMBIENTE DE TRABALHO DO DETETIVE DOO-MAN E EM EMBRIAGADO DE AMOR PERCEBEMOS A SOLIDÃO E RECLUSÃO DE ADAM SANDLER EM UM ESPAÇO EM QUE TRABALHO E PERSONAGEM SE MISTURAM PELAS CORES. (27SEGUNDOS)</p> <p>1 SEGUNDO</p> <p>JAMILLE (OFF) - O PLANO INTEIRO É AQUELE EM QUE O PERSONAGEM APARECE POR COMPLETO, DOS PÉS A CABEÇA. TODAS AS MOVIMENTAÇÕES SÃO MOSTRADAS E O CORPO FALA DE</p>



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu
(orientador)**

roteiro **Murilo Nogueira**

14

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo
Nogueira**

video	tec	áudio
<p>FADE IN FADE OUT</p> <p>CENAS DOS FILMES CITADOS</p>		<p>MODO INTEGRAL. NO FILME CENTRAL DO BRASIL, APÓS RECEBER A NOTÍCIA DE QUE NÃO ENCONTROU SEU PAI, MAIS UMA VEZ, JOSUÉ CAMINHA PARA FORA DA CASA. A CENA É UMA REFERÊNCIA A RASTROS DE ÓDIO, ONDE JOHN WAYNE FAZ O MESMO MOVIMENTO. (26SEGUNDOS)</p> <p>(TEMPO TOTAL - 2 SEGUNDOS)</p> <p>MURILO (OFF) - O PLANO AMERICANO MOSTRA OS PERSONAGENS DOS JOELHOS ATÉ A CABEÇA. ELE SE TORNOU FAMOSO NOS FILMES DE FAROESTE ONDE AS MÃOS E A AREA DA CINTURA PRECISAM DE DESTAQUE. JACQUES TATI CRIOU UMA CENA CÔMICA A PARTIR DESSE PLANO. (28SEGUNDOS)</p>



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu
(orientador)**

roteiro **Murilo Nogueira**

15

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

video	tec	áudio
FADE IN FADE OUT		(TEMPO TOTAL - 1 SEGUNDO)
CENAS DOS FILMES		JAMILLE (OFF)- O PLANO MÉDIO É MUITO UTILIZADO PARA CONVERSAS, COM AS PESSOAS EM PÉ OU SENTADAS E TAMBÉM AJUDA A PERCEBER OS GESTOS DAS MÃOS E DO ROSTO DE FORMA CONJUNTA COMO PODEMOS VER EM EMBRIAGADO DE AMOR. (14SEGUNDOS)
FADE IN FADE OUT		(TEMPO TOTAL - 2 SEGUNDOS)
		MURILO - (OFF)- O MEIO PRIMEIRO PLANO ENQUADRA O CORPO DO TORÁX PRA CIMA E JÁ COMEÇA A DAR MAIOR DESTAQUE PARA AS EXPRESSÕES FACIAIS COMO EM UM ESTRANHO NO NINHO. MAS O ENQUADRAMENTO TAMBÉM PODE DAR LUGAR A UMA SIMBOLOGIA COMO A DE QUE HORAS ELA



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu**
(orientador)

roteiro **Murilo Nogueira**

16

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

vídeo	tec	áudio
FADE IN FADE OUT		VOLTA EM QUE A PROTAGONISTA PARECE ESTAR APRISIONADA DENTRO DOS PATRÕES DELA. (33SEGUNDOS)
CENAS DOS FILMES CITADOS		TEMPO TOTAL - 3 SEGUNDOS MURILO - (OFF) - O PRIMEIRO PLANO, OU CLOSE-UP É UM DOS MAIS UTILIZADOS NO CINEMA, ELE DÁ MAIOR DESTAQUE PARA A EXPRESSÃO NO ROSTO DOS PERSONAGENS OU PARA MOSTRAR UM OBJETO. PODEMOS VER AS EXPRESSÕES DA DOUTORA BANKS EM A CHEGADA OU UM CLOSE-UP EM HAL 9000, O SUPERCOMPUTADOR DE 2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO. (23SEGUNDOS)
CENAS DOS FILMES CITADOS		MURILO – OFF O PRIMEIRÍSSIMO PLANO OU PLANO DETALHE É AINDA MAIS MINUCIOSO, ELE



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu
(orientador)**

roteiro **Murilo Nogueira**

17

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

video	tec	áudio
<p>FADE IN FADE OUT</p> <p>CENAS DOS FILMES MOSTRADOS</p>		<p>AMPLIA UMA PARTE DO ROSTO OU DE UM OBJETO. EM AMNÉSIA, NAS PARTES EM PRETO E BRANCO DO FILME DIVERSOS ELEMENTOS, QUE AJUDAM A DECIFRAR A HISTÓRIA SÃO DEMONSTRADOS DESSA FORMA, ASSIM COMO EM PEQUENA MISS SUNSHINE ONDE OS OLHOS DE OLIVE JÁ DEMONSTRAM SEU DESEJO DE ALCANÇAR O CONCURSO DE MISS. (25SEGUNDOS)</p> <p>(TEMPO TOTAL - 2 SEGUNDOS)</p> <p>JAMILLE (OFF) - OUTRO FATOR IMPORTANTE PARA O PLANO É A ALTURA DA CÂMERA. EM GERAL A CÂMERA FICA POSICIONADA EM UMA LINHA HORIZONTAL, COMO EM GRANDE HOTEL BUDAPESTE. NO MESMO FILME OBSERVAMOS A PARTE INTERNA DO HOTEL DE</p>



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu
(orientador)**

roteiro **Murilo Nogueira**

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo
Nogueira**

18

vídeo	tec	áudio
CENAS DOS FILMES CITADOS		UMA PARTE SUPERIOR, ASSIM COMO EM A BRUXA E NO FILME A ONDA, QUE MOSTRA O DOMÍNIO DO PROFESSOR SOBRE A SUA TURMA EM UMA ALTURA MAIS ELEVADA. (23SEGUNDOS)
FADE IN FADE OUT		JAMILLE (OFF)- OUTROS CINEASTAS COMO YASUJIRO OZU FILMARAM VÁRIAS CENAS EM UMA POSIÇÃO BAIXA, DANDO UM ESTILO PRÓPRIO AOS SEUS FILMES. (9S)
CENAS DOS FILMES CITADOS		(TEMPO TOTAL - 2 SEGUNDOS)
		(MURILO OFF)- MAS A CÂMERA PODE VARIAR VERTICALMENTE TAMBÉM E APRESENTAR ANGULOS COMO O PLONGÉE, QUE É AQUELE QUE VEMOS O ESPAÇO DA CENA DE CIMA, O CONTRA-PLONGÉE QUE É AQUELE EM QUE A CENA SE APRESENTA COMO SE FOSSE



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu**
(orientador)

roteiro **Murilo Nogueira**

19

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

vídeo

tec

áudio

FADE IN FADE OUT

CENAS DOS FILMES CITADOS

VISTA DE BAIXO, E AS POSIÇÕES MAIS RADICAIS DESSAS POSIÇÕES, COMO A CÂMERA ALTA TOTAL E CÂMERA BAIXA TOTAL. (26SEGUNDOS)

(TEMPO TOTAL - 2 SEGUNDOS)

(MURILO – OFF) - O PLONGÉE NEM SEMPRE INFERIORIZA OS SERES COMO MUITOS PENSAM. EM PACTO DE SANGUE O PLONGÉE TEM A FUNÇÃO DE INDICAR A POSIÇÃO DO OLHAR DE UMA DAS PERSONAGENS. JÁ NO FILME MÉMORIAS DE UM ASSASSINO OBSERVAMOS TODO O ESPAÇO ONDE OCORRE UMA CENA POR MEIO DESSE ÂNGULO.

(18SEGUNDOS)

JAMILLE (OFF)- JÁ O CONTRA-PLONGÉE É REALMENTE MUITO UTILIZADO PARA DAR MAIOR



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu**
(orientador)

roteiro **Murilo Nogueira**

20

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

vídeo

tec

áudio

FADE IN FADE OUT

CENAS DOS FILMES CITADOS.

CENAS DOS FILMES CITADOS.

IMPORTÂNCIA PARA UM PERSONAGEM. TERRENCE MALICK O UTILIZA DE MANEIRA DIFERENTE EM VÁRIOS MOMENTOS DO FILME A ÁRVORE DA VIDA. (13SEGUNDOS)

(TEMPO TOTAL - 2 SEGUNDOS)

JAMILLE (OFF)- A CÂMERA ALTA E A BAIXA NOS COLOCAM EM POSIÇÕES PECULIARES EM RELAÇÃO AOS PERSONAGENS. EM KILL BILL TARANTINO NOS REVELA O CENÁRIO DE UMA COZINHA. EM BELEZA AMERICANA ENTRAMOS NOS SONHOS DE LESTER POR MEIO DESSE ÂNGULO. (15S)

JAMILLE (OFF)- EM O CHAMADO 2 TEMOS O INVERSO, UMA CÂMERA BAIXA TOTAL, QUE VIRA UMA ALTERNATIVA PARA MOSTRAR A



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu
(orientador)**

roteiro **Murilo Nogueira**

21

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo
Nogueira**

vídeo

tec

áudio

FADE IN/ FADE OUT

CENAS DOS FILMES CITADOS.

CENAS DOS FILMES CITADOS.

ENTRADA DO POÇO VISTO DE
BAIXO OU A LOUCURA DE JACK
EM O ILUMINADO. (11SEGUNDOS)

(TEMPO TOTAL - 2 SEGUNDOS)

(MURILO (OFF) - OUTRA MANEIRA
DE VER AS CENAS É ATRÁVES
DAS POSIÇÕES DOS
PERSONAGENS PARA A CÂMERA.
AS POSIÇÕES PODEM SER
FRONTAIS, DE PERFIL, À ¾ OU 45°
E DE COSTAS, ESTE ÚLTIMO FOI
USADO AMPLAMENTE POR GUS
VAN SANT NO FILME ELEFANTE.
(22 SEGUNDOS)

MURILO (OFF) - POR ÚLTIMO
GOSTARÍAMOS DE APRESENTAR
OS PLANOS OBJETIVOS E
SUBJETIVOS.

MURILO (OFF)EM GERAL A
CAMÉRA NÓS POSICIONA COMO
SE ESTIVESSEMOS COM UM
OLHAR PRIVILEGIADO DIANTE



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu
(orientador)**

roteiro **Murilo Nogueira**

22

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo
Nogueira**

vídeo

tec

áudio

FADE IN FADE OUT

CENAS DOS FILMES CITADOS.

DOS FATOS. ASSIM EM GERAL É GRANDE PARTE DO CINEMA, SE UTILIZANDO DE PLANOS OBJETIVOS, COMO ESSES QUE VEMOS AGORA. (20SEGUNDOS)

(TEMPO TOTAL - 2 SEGUNDOS)

(MURILO – (OFF)PORÉM EXISTE UMA OUTRA POSSIBILIDADE, A DE OLHARMOS AS AÇÕES COMO SE FOSSEMOS OS PERSONAGENS, AI ENTRA EM AÇÃO O PLANO SUBJETIVO, COMO ESSE DO FILME MISSÃO IMPOSSÍVEL EM QUE A CAMERA NOS COLOCA NA POSIÇÃO DO OLHAR DO AGENTE ETHAN HUNT ENQUANTO ELE ESTÁ DISFARÇADO. EM ENTER THE VOID, O DIRETOR GASPAR NOÉ BRINCA COM A CÂMERA SUBJETIVA AO FAZER O PERSONAGEM ENCARAR UM ESPELHO COM ESSE TIPO DE



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu
(orientador)**

roteiro **Murilo Nogueira**

23

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

video

tec

áudio

FADE IN/ FADE OUT

CENAS DOS FILMES CITADOS.

FADE IN FADE OUT

PLANO. (36SEGUNDOS)

(TEMPO TOTAL - 2 SEGUNDOS)

JAMILLE - DESSA FORMA APRESENTAMOS OS PLANOS DO CINEMA , ENTENDENDO QUE A DEFINIÇÃO DE CADA UM É UMA QUESTÃO DE GRAU. ACREDITAMOS QUE ENTENDER ALGUMAS DAS SUAS FUNÇÕES É NECESSÁRIO PARA A CONSTRUÇÃO DA LINGUAGEM DE UM FILME .E MESMO QUE ALGUNS DIRETORES NÃO SE IMPORTEM NECESSARIAMENTE COM CADA UM DELES, MUITOS O SELECIONAM PENSANDO NA MELHOR FORMA DE CONTAR A SUA HISTÓRIA 22SEGUNDOS
TOTAL 11:30

(TEMPO TOTAL - 2 SEGUNDOS)



Título **Por dentro do Cinema**

tempo

Data de entrega

Disciplina **TCC**

06/11/2017

Prof. **Cristiano Canguçu**
(orientador)

roteiro **Murilo Nogueira**

24

Aluno/equipe **Filipe Sobral, Jamille Bispo, Murilo Nogueira**

video

tec

áudio

MURILO E JAMILLE, SENTADOS,
FALAM SOBRE OS TEMAS
APRESENTADOS

É ISSO, APRESENTAMOS HOJE A
DEFINIÇÃO DE PLANO E AS SUAS
CLASSIFICAÇÕES, EM RELAÇÃO A
ALTURA E DISTÂNCIA DO OBJETO.
NÍVEL. (7SEGUNDOS)

JAMILLE E MURILO SENTADOS.

BEM COMO AO ÂNGULO, A POSE
E AOS TIPOS OBJETIVO E
SUBJETIVO. (5SEGUNDOS)

JAMILLE E MURILO SENTADOS.

NO PRÓXIMO VÍDEO A GENTE VAI
FALAR SOBRE OS TIPOS DE
MOVIMENTOS DE CÂMERA.
4SEGUNDOS

CRÉDITOS.

ISSO AI, SE VOCÊ GOSTOU SE
INSCREVA, DÊ SEU LIKE E
COMPARTILHE NAS REDES
SOCIAIS. 5SEGUNDOS.

(TEMPO TOTAL – 26 SEGUNDOS)

**TEMPO DO PRODUTO – 13
MINUTOS E 15 SEGUNDOS**

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA
COLEGIADO DE CINEMA E AUDIOVISUAL
FILIPE SOBRAL BARBOSA
JAMILLE ALMEIDA BISPO
MURILO NOGUEIRA DOS ANJOS

**MATERIAL AUDIOVISUAL PARA INTERNET
POR DENTRO DO CINEMA**

Vitória da Conquista
2017

FILIFE SOBREAL BARBOSA
JAMILLE ALMEIDA BISPO
MURILO NOGUEIRA DOS ANJOS

MATERIAL AUDIOVISUAL PARA INTERNET
POR DENTRO DO CINEMA

Trabalho apresentado como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Cinema e Audiovisual, pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB, sob orientação do professor Cristiano Canguçu.

Vitória da Conquista
2017

FILIFE SOBRAL BARBOSA
JAMILLE ALMEIDA BISPO
MURILO NOGUEIRA DOS ANJOS

MATERIAL AUDIOVISUAL PARA INTERNET
POR DENTRO DO CINEMA

Trabalho apresentado como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Cinema e Audiovisual, pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB, sob orientação do professor Cristiano Canguçu.

Aprovado em ___/___/___

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me.Cristiano Canguçu (Orientador)

Prof. Esp.Márcio Antônio Sales Vênancio

Prof. Me. Cibele Cristina Barbosa Costa

Vitória da Conquista

2017

DEDICATÓRIA

Dedicamos esse trabalho aos nossos familiares, em especial Maria Auxiliadora Nogueira dos Anjos (mãe de Murilo), Ednaldo Santana dos Anjos (pai de Murilo), à Danilo Nogueira dos Anjos (irmão de Murilo), à Monique (namorada de Murilo), a Angelina David (filha de Jamille, a Igor David (marido de Jamille) e, Maria de Almeida Bispo (mãe de Jamille) assim como a toda família de Filipe Sobral.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos familiares, em especial Maria Auxiliadora Nogueira dos Anjos (mãe de Murilo), pelo companheirismo, amor, carinho, cuidado e por ser a representação do amor, da benevolência e virtude para mim, Ednaldo Santana dos Anjos (pai de Murilo, pelo exemplo de humildade, alegria e harmonia ao longo da vida, Danilo Nogueira dos Anjos (irmão de Murilo), pelo cuidado, pela fraternidade, amizade e por ser um pilar para a nossa família, à Monique (namorada de Murilo), pelo amor que sentimos um pelo outro e por suportar as ausências advindas das exigências acadêmicas, a Angelina David (filha de Jamille) que mesmo tão pequena é a minha força e inspiração todos os dias, a Igor David (marido de Jamille) que é o meu verdadeiro suporte e que me auxilia nos momentos de dificuldade, a Maria de Almeida Bispo (mãe de Jamille), heroína que me deu apoio, incentivo nas horas difíceis, de desânimo e cansaço.

Ao professor Cristiano Canguçu, por aceitar o convite em ser nosso orientador e pelo apoio durante este trabalho e em toda a graduação, estando presente conosco desde o primeiro dia de aula.

Ao professor Márcio Venâncio, por aceitar o convite para participar da banca e por todo o apoio na graduação e neste trabalho.

À professora Cibele Cristina, por assentir com o nosso convite para participação na banca.

Aos professores e ex-professores do Curso de Cinema e Audiovisual ainda não citados, Filipe Brito, Rogério Luiz, Adriana Amorim, Eder Amaral, Mônica Medina, Milene de Cássia, Macelle Khouri e Paulo Henrique Alcântara, pelo suporte e transmissão de conhecimentos passados.

À Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - Uesb por todo o apoio institucional durante nossa graduação e também pela implementação e manutenção do Curso de Cinema e Audiovisual.

À equipe do Janela Indiscreta, por manter esse programa que é o grande representante do cinema em Vitória da Conquista há 25 anos

A todos os nossos colegas da turma e de outras turmas que nos auxiliaram em trabalhos, conversas, risadas e momentos da nossa graduação, em especial Thays Cássia Dias Rocha, Daniel Leite Almeida e Isac Flores

Aos amigos da academia ou de fora dela, em especial Vilma dos Santos Borges (amiga de Murilo), pela amizade, atenção e alegria destinadas desde a graduação e Danilo Santana Silva (amigo de Murilo), pelo auxílio e companheirismo desde longo tempo.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte da nossa formação.

"Agora, mais do que nunca, precisamos falar uns com os outros, para ouvir o próximo e entender como vemos o mundo. O cinema é o melhor meio para fazer isso" Martin Scorsese

RESUMO

O cinema já nasce demonstrando um plano. Mas, ao criar uma linguagem própria, a concepção de plano cinematográfico se altera e ganha novas dimensões. Não é somente o plano que se modifica, o cinema também; e para entender isso é necessário percorrer o caminho dessa linguagem. Para tanto, criamos um produto para internet em que falamos da linguagem do cinema, inicialmente sobre esse aspecto básico: os seus tipos de planos, suas classificações e funções. O produto tem um caráter informativo e tem como espaço de exibição o site de compartilhamentos de vídeos Youtube. Para ajudar nas informações, contamos com o apoio da infografia animada (motion graphics), que tem raízes na animação, na infografia e no design gráfico.

Palavras-chave: Cinema, Plano, Informação, Internet, Animação.

ABSTRACT

Cinema comes up showing a take. But, in creating a language of its own, the conception of the cinematographic plane changes and takes on new dimensions. It is not only the plan that changes, the cinema also; and to understand this it is necessary to walk the path of this language. To do so, we will create a product to internet in which we will talk about the language of cinema, initially on this basic aspect: its types of plans, their classifications and functions. The product has an informative character and it will have as a viewing space the video sharing site *Youtube*. To help with the information, we will have the support of motion graphics, which has basis in animation, infographic and graphic design.

Keywords: Cinema, Plan, Information, Internet, Animation.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 LINGUAGEM DO CINEMA.....	16
2.1- Componentes Históricos	17
2.2 - Planificação	21
2.2.1 – Escala de planos	24
2.2.1.1-Distância da câmera em relação ao corpo humano.....	24
2.2.1.2-Nível do enquadramento	27
2.2.1.3-A altura da câmera.....	28
2.2.1.4-A pose.....	28
2.2.1.5-Ângulo do plano	28
2.2.1.6-A discursividade do plano	29
3-INTERNET E YOUTUBE	31
3.1-Direitos Autorais	35
3.2-Internet e Educação	36
4-INFOGRAFIA ANIMADA	38
4.1-Infografia	38
4.2-Animação	39
4.3-Infografia animada – Motion Graphics	43
5-ASPECTOS PRÁTICOS DO PROJETO	50
5.1.-Argumento e Roteiro (MURILO).....	52
5.2-Produção(MURILO).....	54
5.2.1-Cenário	54
5.2.2-Arquivos e áudios	56
5.3-Direção (MURILO, FILIPE, JAMILLE)	56
5.4-Fotografia, Iluminação e Animação – FILIPE SOBRAL.....	58
5.5-Infografia Animada (FILIPE SOBRAL)	59
5.5.1-Cores	60
5.5.2-Tipografia	61
5.6-Direção de arte – JAMILLE BISPO	62
5.6.1-O Processo de criação do cenário e da locação	62
5.7-Montagem – FILIPE SOBRAL E MURILO NOGUEIRA	65
5.8-Sonorização – FILIPE SOBRAL	67
6-CONCLUSÃO	68

REFERÊNCIAS	71
--------------------------	-----------

1-INTRODUÇÃO

A sétima arte se apropriou de diversas técnicas das mais variadas artes para criar sua maneira própria de contar histórias. Em seus primeiros anos, o cinema, que então não possuía som, baseava-se principalmente no teatro, contando com imagens construídas basicamente com uma câmera estática que flagrava sequências ininterruptas, cena atrás de cena. Nos primeiros anos, o cinema ainda não possuía uma linguagem verdadeiramente própria. Tudo ainda era um esforço por realizar algo novo, baseando-se no que já existia. Até o cinema se recriar e ousar, demorou um tempo, mas hoje já é fato, apesar de a sétima arte ter nascido como uma fusão das mais diversas artes, sua linguagem é autêntica e suas histórias nos fascinam e transportam-nos para lugares inimagináveis. O cinema caiu no gosto popular e tomou seu lugar cativo no mundo.

A linguagem audiovisual faz uso de muitos aspectos para construir sua narrativa e nos fazer refletir, rir, chorar, sentir, emocionar. Em uma obra audiovisual, recursos já há muito tempo empregados ganham novos significados dependendo da forma como são aplicados.

Os diversos elementos pensados pelo diretor para criar um determinado sentido em sua obra ou imprimir um sentimento no espectador podem ser um gatilho para as mais diversas experiências. Tendo isso em vista, pretendemos apresentar como os filmes e as obras audiovisuais se comunicam por meio de sua linguagem, informando para o público como o cinema se comunica.

Nesse primeiro momento, como escopo dentro da linguagem do cinema, falaremos sobre os tipos de planos cinematográficos, suas escalas, classificações e funcionalidades.

Escolhemos a internet para apresentação ao público do nosso produto. Acreditamos que a essência da estrutura dele, assim como de diversos produtos da internet, seja híbrida como relata Fernando da Silva Barbosa, Mestre em Televisão Digital pela UNESP: “os produtos audiovisuais produzidos para web ainda não possuem um formato próprio bem definido com um hibridismo de linguagens e características de várias plataformas” (BARBOSA, 2014, p. 49), podendo ser capaz de funcionar em qualquer formato, tanto na televisão quanto na internet. Inicialmente, o interesse pela rede mundial de computadores se ampara também por uma facilidade do acesso ao conteúdo por parte dos usuários interessados, que poderiam assistir aos programas quando quisessem e trocar informações no mesmo ambiente pelo qual assistem. Além disso, acreditamos que a internet, hoje, funcione como um meio de aprendizado importante e uma das bases do nosso trabalho é que as pessoas possam apreender o nosso conteúdo para as mais diversas finalidades.

Os infográficos animados são a forma de complementação dessa informação. A infografia se utiliza de textos, gráficos, figuras, para informar algo, especialmente questões mais complexas. Utilizamos a infografia em conjunto com os princípios de animação para ajudar na retenção das informações que apresentaremos e na exemplificação das questões mais densas dentro do tema do nosso produto.

No filme *A chegada* (2016), do diretor Dennis Villeneuve, doze naves pousam na Terra em diferentes países, e todos querem saber o porquê e se elas representam uma ameaça ou não para o nosso planeta. Para isso, uma equipe de especialistas de diversas áreas se junta, incluindo a doutora em linguística Louise Banks, personagem de Amy Adams.

Em determinado momento do filme, o personagem Weber, um coronel interpretado por Forest Whitaker, questiona a Dra. Louise Banks para que ela explique porque está ensinando palavras simples, de alfabetização, quando se comunica com os seres de origem desconhecida. Ela escreve em um quadro a seguinte frase *Qual o seu propósito na Terra?*, e explica que eles devem compreender que isso é uma pergunta, que é um pedido de informação seguido de uma resposta. Além disso, eles devem entender a diferença entre o “seu” particular e o “seu” coletivo, para que expliquem porque todos estão aqui e saber se eles entendem o que é um propósito ou se fazem as suas escolhas baseados em instinto. Por último, ela diz que fornece várias palavras para que possa entender o vocabulário deles quando eles responderem. Depreende-se disso que o descobrimento de uma linguagem é uma tarefa que demanda tempo e que ocorre paulatinamente, além de mostrar que cada linguagem possui suas especificidades. Não só a Dra. Banks tenta os ensinar como ela também busca aprender a linguagem deles, que é ainda mais complexa.

Trouxemos esse exemplo do filme *A chegada* (2016) para demonstrar um dos nossos focos e o objetivo com esse trabalho. Vamos falar sobre a linguagem do cinema em seus diversos aspectos, tendo como recorte para o trabalho de conclusão de curso a linguagem do cinema em uma das suas partes introdutórias: os tipos de planos.

O nosso objetivo é que as pessoas que gostam, assistem, se interessem por cinema ou que estão na área possam compreender ou observar a sétima arte com um novo olhar, reconhecendo os seus gostos, as paixões e emoções vinculadas a essa arte e técnica. Para isso, assim como a protagonista do filme tentou ensinar a nossa linguagem e depois passou a aprender a deles, desejamos estabelecer um processo de comunicação com o público, explicando passo a passo, de pouco em pouco e de forma simples, como essa arte se forma e se fundamenta, para que as pessoas possam captá-la em sua essência. Deste modo, elas poderão

obter conhecimento necessário para se expressarem ou entenderem os seus juízos em relação ao cinema.

Durante o processo, criamos esse produto, mais especificamente o nosso episódio piloto, com duração de 13 minutos, sobre cinema e audiovisual, tendo como foco a linguagem cinematográfica, por meio dos tipos de planos do cinema. O objetivo foi fazer com que o público observe a sétima arte para além da mera apreciação, utilizando-se também de explicações com infografia animada que exemplifiquem os aspectos mais abstratos desse campo.

O público que visamos é amplo, correspondendo a pessoas de 14 a 60 anos, de ambos os sexos e que pode atingir todo o país. Mas acreditamos que aqueles que tenham um gosto por saber mais sobre os filmes ou que queiram ter um olhar diferente sobre o que o cinema representa e como os elementos dessa arte são trabalhados dentro das obras devem querer assistir de forma continuada a um produto como esse.

A produção contemplou os diversos assuntos adquiridos ao longo da nossa graduação. As disciplinas teóricas mais vinculadas com o trabalho, como linguagem do cinema, teorias do cinema, história do cinema, estética e linguagem, demonstrar-se-ão mais aparentes. E no campo prático, as disciplinas como montagem, fotografia e iluminação, sonorização, direção de arte e animação estarão em evidência.

O segundo capítulo versa sobre a constituição da ideia de plano. Para isso, discorreremos sobre os antecedentes históricos que demonstram o caminho do cinema no seu início até que fosse instituída a montagem, o que gera a noção de plano como o conhecemos hoje. Além disso, a montagem nesse sentido é o que propicia a formação de uma linguagem cinematográfica, na qual posteriormente foi sendo feita a planificação, ou decupagem, a divisão dos planos. Apresentamos a maioria deles e suas funções que fundamentarão o produto final.

No terceiro capítulo, discorreremos sobre a internet, ambiente de forte circulação da comunicação no mundo e sobre o Youtube, site de compartilhamento de vídeos que será o espaço no qual buscamos inserir nosso produto, falando sobre a sua origem e sobre a criação dos canais de cinema. Por fim, falaremos sobre as questões legais pertinentes ao site e sobre como esses lugares podem ser lugares de aprendizagem

No quarto capítulo, falaremos sobre a infografia animada, que em inglês se intitula *motion graphics*. Apresentamos alguns dos elementos que a antecedem, como a infografia, que tem raízes no jornalismo mas ganhou uma dimensão ainda mais informativa na junção de texto e imagem para esclarecer melhor alguns fatos, funcionando como um excelente auxiliar para a compreensão de alguns assuntos. A animação aparece na sua contextualização histórica e por

meio de alguns elementos que a compõem, como os seus doze princípios, frutos do trabalho de Frank Thomas e Ollie Johnston, animadores dos estúdios Disney. Por fim, demonstraremos o *motion graphics*, que pega elementos da infografia, quanto a sua ligação imagem/texto e da animação para formar um produto híbrido que também tem fundamentos no design. Falaremos sobre como o *motion graphics* auxilia ainda mais, tanto no ponto de vista informativo quanto na dinamicidade, pois aumenta a amplitude de usos para os quais se destina.

2-LINGUAGEM DO CINEMA

Para falarmos sobre um aspecto da linguagem do cinema, no caso o plano, é necessário realizarmos uma apresentação sobre a linguagem cinematográfica. Existem algumas noções de linguagem dentro do campo de estudo das ciências humanas e da linguística. Para a Linguística, a linguagem está vinculada às ideias de língua e de fala, sendo a primeira um “conjunto de convenções necessárias, adotadas pelo corpo social para permitir o exercício dessa faculdade (a linguagem) nos indivíduos” (SAUSURRE, 2012, p.17) e a segunda, um ato individual que “resulta das combinações feitas pelo sujeito falante utilizando o código da língua” (SAUSURRE, 2012, p.10).

Mas tanto a língua quanto a fala estão ligadas, no sentido linguístico, a uma linguagem verbal, deixando pouco espaço para outros modos de comunicação, tais como o cinema. A Semiótica, surgida posteriormente como uma ciência que tem como objeto de investigação de todas as linguagens possíveis, vem ampliar essa noção sobre linguagem, trazendo a ideia de que nos comunicamos por meio de imagens, gráficos, dos sentidos, etc. Assim, Lúcia Santaella complementa, dizendo:

Portanto, quando dizemos linguagem, queremos nos referir a uma gama incrivelmente intrincada de formas sociais de comunicação e de significação que inclui a linguagem verbal articulada, mas absorve também, inclusive, a linguagem dos surdos-mudos, o sistema codificado da moda, da culinária e tantos outros. Enfim: todos os sistemas de produção de sentido aos quais o desenvolvimento dos meios de reprodução de linguagem propiciam hoje uma enorme difusão. (SANTAELLA, 1983, p.8)

Dessa forma, o cinema poderia ser compreendido como uma linguagem no sentido amplo do termo. Mas, em determinado momento, mais especificamente, por volta dos anos 1960 e 1970, muitos teóricos tentaram fazer uma vinculação entre a linguagem verbal e a linguagem audiovisual, assemelhando os sentidos de denotação e conotação da língua com a denotação específica da imagem em si e a conotação dentro do contexto no filme. Em certa medida, como Christian Metz (1977) aponta, há semelhanças entre a literatura e o seu sentido literal e o cinema e uma imagem denotativa. Só que existem diferenças fundamentais do ponto de vista dessa vinculação entre imagem e cinema que, diferente da língua, não pode ser usada de uma forma única, limitada ou com um só sentido. Na língua, o verbete *casa* tem alguns sentidos específicos mas, no cinema, há mais e inúmeras maneiras de se expressar uma casa, um plano de um ambiente interno de uma residência, seguido de outros, incluindo os externos já são possíveis de serem entendidos como casa. Assim, é importante observar que cada plano

não se assemelha a uma palavra, como Metz (1977, p.121) expressa: “O plano não é comparável à palavra de um léxico, mas se parece antes com um enunciado completo (uma ou mais frases), por resultar de uma combinação bastante livre, de uma combinação mais próxima da ‘fala’”.

Sendo assim, o que caracteriza a linguagem do cinema é a maneira de encadear esses planos, que em si já possuem um sentido, criando, a partir dessas ligações, uma relação que podemos chamar de sintática. Desse modo, é importante apresentar esse percurso do ponto de vista técnico, artístico e histórico, apresentando como ocorreram mudanças nos mecanismos e nas formas criativas do cinema para o surgimento do que chamamos de plano.

2.1- Componentes históricos

O cinema surgiu em 1895, com os irmãos Lumière, em Paris. A atual historiografia do Cinema também abre espaço para uma nova interpretação sobre esse fato. Mark Cousins, diretor e crítico, mostra-nos em seu livro *História do Cinema* a imagem do curta-metragem *Leeds Bridge*, de 1888. Disponível também na internet¹, ele mostra uma filmagem na cidade de Leeds, sete anos antes da primeira grande exibição. Naquela época, muitos eram os que queriam realizar a proeza de exibir as imagens de forma inicial e que pudessem ser perpetuadas. Os irmãos Auguste e Louis Lumière, Thomas Edison, George Eastman, George Melies, entre outros, tentavam realizar esse feito. Muybridge, em 1878, realizou uma famosa série de fotografias de um cavalo correndo com um grande número de câmeras com filmes em lâminas de vidro e exposição rápida. Nessa situação, ele desejava apenas perceber o movimento que o cavalo produzia, inclusive percebendo que, em determinado momento, o animal não encostava nenhuma das patas no solo. Etienne-Jules Marey, em 1882, inventou uma câmera que filmava 12 imagens separadas dentro de um disco giratório de filme de vidro, porém, o movimento demorava um segundo ou menos. George Eastman, em 1884, possibilitou a criação de tiras mais longas de filme ao aprimorar a base de celulóide. Thomas Edison junto com W.K.L Dickson criaram o cinetoscópio, em 1888, uma máquina que permitia uma visualização do filme de forma individual, através do movimento giratório de imagens estáticas dentro de uma caixa. Mas Edison e os outros industriais ainda esbarravam no processo de movimento da

¹ Disponível em : <https://www.youtube.com/watch?v=yJLr0cTzRYk>

película com a lente aberta da câmera. Nesse sentido, os irmãos Lumière perceberam que as máquinas de costura de sua residência funcionavam de maneira similar ao que era necessário para o filme ser exposto, ou seja, segurar, expor e avançar, adaptando a invenção, já com o seu projetor, de outro inventor: Louis Le Prince, que possuía uma máquina do tamanho de uma geladeira, no final da década de 1880. Por fim, para que o filme não rompesse, contou-se com a solução da família Woodville, Otway e Gray Latham, com o funcionamento do filme como um elástico enquanto acelerava e parava continuamente, sem romper, feito que os outros inventores e industriais não estavam conseguindo fazer.

Assim, o que queremos destacar aqui inicialmente é o caráter coletivo do cinema. Ele é o resultado de muitas ações, desejos e intenções. Os irmãos Lumière tiveram destaque em 28 de dezembro de 1895 com a exibição de seus primeiros trabalhos, em especial *A chegada de um trem à estação de La Ciotat*, que apresentaremos mais adiante, quando falarmos sobre os planos de forma específica. A história do cinema mostrou que ocorreram muitos fatores para que o seu surgimento acontecesse. Sempre se apresenta a ideia de uma relação entre as pinturas rupestres nas cavernas de Lascaux, a câmera escura, a lanterna mágica e o surgimento do cinematógrafo. Muitos aprimoramentos, tanto do ponto de vista dos desenvolvimentos tecnológicos quanto dos seus usos criativos foram necessários para melhorar a formação e consolidação do cinema como uma arte de linguagem própria.

O primeiro cinema, aquele realizado do início do cinema, em 1895 até por volta de 1910, é visto por muitos estudiosos como primitivo. Como Flávia Cesarino, no livro *"O primeiro cinema: espetáculo, narração e domesticação"*, descreve, essa definição não é a mais adequada. A melhor descrição é a de que o primeiro cinema foi uma época de estranheza em relação ao cinema que viria depois e que ele tenha caminhado rumo a um controle da imagem, sendo este o objetivo de alguns realizadores. Outros não tinham uma ideia bem formulada do que estavam fazendo, em relação a montagem e planificação, algo diferente da visão que os diretores e a equipe de produção têm hoje.

O cinema nesse momento ainda não tinha a hegemonia e o status que atualmente, tanto do ponto de vista comercial quanto artístico, apresenta. Ele compunha uma das muitas apresentações que aconteciam nos vaudevilles (gênero de entretenimento derivado dos teatros de variedades, em que aconteciam apresentações circenses, de ilusionismo, musicais, dança, comédias), espaço que comportava bem os filmes por conta da sua diversidade de espetáculos. Os primeiros filmes também tinham essa característica autônoma, sendo feitos em uma única tomada e com pouco trabalho de encadeamento narrativo. Thomas Edison tinha o seu próprio estúdio, o Black Maria, onde filmava artistas que se apresentavam para a câmera.

Muitos eventos eram mostrados e pequenas ações também. Georges Méliès construiu uma câmera, só que, como mágico, percebeu que ela também possuía “truques” e, assim, dentro da história do cinema, ele é reconhecido, por conta das suas descobertas relativas a montagem e a trucagem ou sobreposição, como o pai dos efeitos especiais.

A comercialização dos filmes era feita por grandes companhias. A Pathé se tornou a maior empresa de produção e distribuição até 1914. No início, as apresentações tinham um caráter diferente de exibição. Como Flávia Cesarino relata, as exibidoras detinham o controle sobre essas apresentações dos filmes, decidindo que tipos de obras ou tomadas entrariam nas apresentações, inclusive utilizando o vaudeville como um espaço de exibição praticamente único. Quando as produtoras tiveram mais poder sobre as obras, elas “aumentaram a duração dos filmes e o número de planos, ao mesmo tempo em que tentaram descobrir técnicas de montagem” (COSTA, 2005, p.44).

Os trabalhos exibidos se dividiam entre as atualidades e os trabalhos de ficção, com predominância do primeiro. As atualidades são consideradas a origem dos documentários, por se oporem às ficções apresentadas, derivadas do trabalho de Edison. Como o cineasta Sílvio Da-rin explica, elas são mais do que isso. A crescente urbanização, mecanização e nova visão do mundo precisava de novos meios de se mostrar a realidade ou de se noticiar os fatos, assim, Da-Rin diz que:

Atualidade não designa somente o tipo de filme oferecido por Lumière, mas também as reconstituições que focalizavam assuntos de grande repercussão na imprensa e que não podiam ser filmadas ao vivo. (...) Não há indícios de que o público que consumia avidamente essas imagens se sentisse logrado pelo fato de algumas delas não serem autênticas. Elas valiam como representações espetaculares de acontecimentos do momento (DA-RIN, 2007, p. 32-33)

Em um breve período de tempo, os filmes passaram a ter mais planos e maiores durações, e a ficção ganhou espaço, ultrapassando as atualidades². As pessoas da época, também pelo ritmo em que as coisas aconteciam, queriam algo mais do que aquelas apresentações, que em grande parte apresentavam descontinuidade (o que combinou por um tempo com os vaudevilles), não só por serem selecionadas de acordo com o exibidor ou produtor, mas por uma montagem que ainda não era a que predominou depois, a invisível.

²Sílvio Da-rin relata que em um levantamento nos arquivos de Thomas Edison mostrou-se que no verão de 1904-1905, os filmes encenados em estúdio estavam vendendo 3,5 mais vezes que as atualidades, uma proporção que refletia a situação geral do mercado norte-americano.

As melhorias nos equipamentos que conseguiram padronizar as películas e também tornar os rolos maiores provocaram mudanças no cenário do cinema. Questões de direitos autorais entraram em curso, e espaços privados para exhibições, os nickelodeons, fizeram com que o cinema entrasse em uma nova era, comercial e artística. O objetivo foi constituir uma linearidade, em uma perspectiva de narrativa; conseguir entrar e sair de espaços, aproximar-se ou afastar dos objetos e das pessoas de forma contínua e preservar a unidade, algo que se conseguiu criando uma narração baseada na diegese. Metz define a diegese como:

A instância representada do filme, ou seja, o conjunto de denotação fílmica: a própria narrativa, mas também o tempo e o espaço ficcionais implicados na e por meio da narrativa, e com isso as personagens, a paisagem, os acontecimentos e outros elementos narrativos, porquanto sejam considerados em seu estado denotado” (METZ apud Aumont e Marie, 2003, p. 77-78)

A pesquisadora Flávia Cesarino também comenta que “o efeito diégetico será mais intenso quanto menos evidentes forem as marcas de enunciação do discurso” (COSTA, 2005, p.32). Assim, conforme a montagem dos filmes mudou de um plano para muitos planos, buscou-se criar relações entre eles, trazendo uma clareza, linearidade, noção de sequência e tudo de uma forma a simular um naturalismo para as obras.

Então, por volta de 1910, alguns diretores, notadamente Edwin Porter e principalmente D.W.Griffith, apresentaram trabalhos que introduziram, como Bordwell e Thompson dizem, ideias de “tempo, espaço e lógica” (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p.694). Porter realizou, em 1903, *O grande roubo do trem*(1903),que se constitui como um dos grandes exemplares de um filme com essas características; cada estágio de um roubo e de sua consequência é encadeado no filme. Já Griffith é intitulado como o criador da linguagem cinematográfica. Suas contribuições colaboraram para a força da narrativa no cinema. Ele introduziu longas seqüências com cortes entre as cenas e em locais diferentes, dando um sentido para a história, tanto em *O nascimento de uma nação* (1915) quanto em *Intolerância* (1916). Além disso, ele se destacou por enquadrar expressões dos atores e eles dentro dos seus espaços de uma melhor forma, além de dar maior dinamismo para a montagem. Os planos passaram de fixos e estáticos ou centrados em poucos lugares a uma ideia de linearidade e coerência que tentava formular uma naturalidade. Assim, os planos que detinham muito de uma tradição do quadro, advindo da pintura, da fotografia e do teatro, criaram uma nova forma de se comunicar, originando a sua própria linguagem.

Com essas mudanças na montagem, a obra ficcional narrativa se tornou predominante dentro do cinema. Aqui cabe uma importante explicação sobre a nossa perspectiva dentro deste trabalho. O cinema, ao longo do tempo, foi criando diversas modalidades, tais como o documentário, o experimental ou o não-narrativo. Nosso trabalho se centrará em explicitar os planos, nesse primeiro momento, de acordo com os filmes de característica mais ficcional e narrativa. Apresentado esse percurso histórico que culminou na predominância da ficção e no poder da montagem, podemos apresentar a ideia de plano, para que possam ser realizadas suas classificações e ser apresentada a sua importância dentro do filme.

2.2-Planificação

Antes de apresentar o plano, é importante diferenciar os termos fotograma e tomada de plano, algo que faremos dentro do produto final. Aumont e Marie apresentam o fotograma como:

A unidade unitária do filme, tal como registrada (...). Cada fotograma é uma fotografia, tirada a uma velocidade relativamente lenta correspondendo ao tempo de exposição da película ou do sensor a cada parada do seu avanço na câmera; por isso os movimentos rápidos se traduzem em imagens desfocadas (AUMONT e MARIE, 2003, p. 136)

Como Bordwell e Thompson dizem (2013, p. 279), “a velocidade do movimento que vemos na tela depende da relação entre a taxa em que o filme foi filmado e a taxa de projeção”. Antigamente, os filmes tinham uma taxa de 16 a 20 quadros (por isso, quando alguns são projetados na taxa padrão de hoje, que é maior, eles parecem estar acelerados). A taxa-padrão de quadros no cinema é de 24 quadros por segundo.

Já a tomada é o que poderíamos chamar de filmagem bruta, é a imagem compreendida entre o apertar do botão de ligar e o momento de desligar da câmera. Apresentamos anteriormente alguns aspectos da montagem, pois o corte, presente nesta, é que vai possibilitar a ideia de plano em uma perspectiva de continuidade. O plano é definido como “qualquer segmento de filme compreendido entre duas mudanças de plano” (AUMONT e MARIE, 2003, p.230). Assim, podemos entender que, em muitos filmes do primeiro cinema, as ideias de plano e tomada eram iguais. Outras acepções de plano são conhecidas, como a de plano relativo a profundidade ao longo do eixo da tomada da cena, das quais saem as ideias de imagem em primeiro plano ou em segundo plano e aquela que compara plano a enquadramento.

A escolha por um plano é um fator importante dentro da criação cinematográfica. Imaginemos uma situação hipotética: alguém dentro de um escritório. O diretor e a equipe de

produção têm várias opções de filmar essa pessoa. Elas podem mostrar só a pessoa enquadrada, de perfil, sem mostrar o espaço, realizando alguma ligação. Em outra situação, pode-se mostrar a pessoa dentro desse espaço, que pode estar cheio de papéis, enquanto ela telefona. Em um último caso, essa pessoa pode ser mostrada de cima, em um plano plongée, com as pernas esticadas, realizando a mesma ligação, sem vontade alguma de fazer algo. O que queremos salientar com isso é que existem diversas possibilidades de se mostrar um fato, e isso depende da escolha de composição do diretor e da equipe de produção. Geralmente, ele vai escolher aquele plano que melhor reflita o momento daquela história ou apenas algum fator necessário para o ambiente espacial. O importante, de qualquer forma, é que os planos não sejam fortuitos.

Esse momento de escolha em geral ocorre após o diretor receber o roteiro e realizar o trabalho de planificação ou decupagem. O surgimento do termo decupagem, no sentido de divisão cinematográfica do roteiro, pode ser entendido como apontam Aumont e Marie (2003, p.71): No curso da década de 1910, com a padronização da realização dos filmes, designa-se a decupagem ou divisão das cenas do roteiro, primeiro estágio, portanto, da preparação do filme sobre o papel; ela serve de referência para a equipe técnica.

Para Bazin (apud XAVIER, 2005), existiria um outro sentido, aliado ao da realização, que seria esse desejo que explicitamos anteriormente de esconder a descontinuidade do primeiro cinema ou a descontinuidade característica dos filmes, ao que ele chama de decupagem clássica. Assim, as imagens imóveis precisam se ligar de forma espacial e temporal, como Xavier (2005, p.24) aponta:

O que caracteriza a decupagem clássica é seu caráter de sistema cuidadosamente elaborado, de repertório lentamente sedimentado na evolução histórica, de modo a resultar num aparato de procedimentos precisamente adotados para extrair o máximo rendimento dos efeitos da montagem e ao mesmo tempo torna-la invisível.

É importante também dizer que, durante o percurso do cinema, abriram-se alguns polos entre os realizadores, entre os que adotam o sistema da decupagem clássica quase de forma integral e aqueles que o subvertem ou demonstram a descontinuidade, muitas vezes com a finalidade de ir de encontro ao espectador, como nas situações em que o personagem se comunica com o público. A montagem contínua não foi uma preocupação estética de maior magnitude, por exemplo, no Neorealismo Italiano, que mostrava situações mais próximas do *real*. Em outras situações, como nas vanguardas cinematográficas dos anos 60, em especial a

Nouvelle Vague, algumas rupturas ou cortes intitulados de falso-raccord³ davam uma ideia de quebra de delimitação entre espaço e tempo, como nos filmes de Jean Luc-Godard.

Também é significativo se destacar que a decupagem é também flexível, sendo um desejo dentro do processo criativo e que também poderá sofrer modificações durante o processo de produção. Mas é sempre louvável que se pense em cumpri-la ou em que ela seja seguida ao máximo possível.

A decupagem, no sentido de divisão de planos e demonstração de cada fator da cena (iluminação, som, movimentos de câmera, aspectos do cenário), é conhecida também como roteiro técnico. Quando o diretor elabora o roteiro técnico e pensa nos planos, ele deve possuir uma ideia do objetivo que ele quer com cada um desses planos.

É relevante pensar que o modo de apresentar os fatos de uma determinada forma pode compor um estilo do diretor ao longo do tempo. Wes Anderson já se tornou reconhecido por filmar atores em meio primeiros planos e de forma centralizada. Essas escolhas refletem a forma com que ele se comunica com o seu público. Outros diretores realizam escolhas com a finalidade de dar uma forma dramática para as cenas, incluindo os aspectos relativos a duração ou a escala de planos utilizada. Inclusive, aspectos de duração, composição, ritmo e corte influenciam as cinematografias de diretores e países, que são tradicionalmente reconhecidos por isso. O Japão se caracterizou, pela tradição, com a composição da imagem e pela economia de planos, algo que o cinema norte-americano faz ao contrário, buscando cortar muito, mas de modo imperceptível. Os filmes de ação são os que mais apresentam planos e com o tempo passaram a ter ainda mais. *Mad Max – Estrada da Fúria*(2015), de acordo com informações do próprio diretor teve aproximadamente 2700 planos, o que gerou um corte a cada 1,6 segundos. Para efeito de comparação, um filme de terror como *A hora do pesadelo* (1984), de acordo com Filipe Falcão, doutorando de Pós-graduação na UFPE e o mestrando Rodrigo Carreiro, teve 958 planos, onde um corte aparece, em média, a cada seis segundos.

Além disso, quando há uma opção em relação a de que forma se mostra um fato, pessoa, cenário ou objeto, sempre se coloca a questão de posicionamento do espectador frente àquela história. Um plano subjetivo, por exemplo, vai nos dar a sensação de estarmos na posição

³O raccord pode ser entendido como uma ligação de continuidade entre duas coisas, por exemplo, um raccord de olhar pode mostrar um olhar pra direita de um personagem e o próximo plano mostrar a direção desse olhar do ponto de vista lógico (alguém ou algum objeto nessa direção). O falso-raccord geralmente vai significar uma mudança de plano que foge a essa lógica. Em alguns casos, é colocado como um erro. Em muitos outros é usado deliberadamente por vários diretores com finalidades distintas, em geral interrompendo a continuidade daquilo que é visível, podendo representar distorções ou quebras entre espaço e tempo.

daquele personagem e essa pode ser a escolha do diretor pra reforçar uma determinada sensação que, na visão dele, outros tipos de planos não enfatizariam. Para alguns diretores como Stanley Kubrick, Michelangelo Antonioni e Andrei Tarkovski, um plano pode representar o seu estilo e forma fundamental dentro da montagem.

De qualquer forma, iremos mostrar a classificação ou tipologia dos planos, fazendo algumas considerações. Em primeiro lugar, queremos expressar que evidenciaremos dentro do produto os planos mais recorrentes em suas condições unitárias, excluindo nesse primeiro momento os planos que precisem de outros para terem o seu sentido totalmente compreendido, como os planos de reação, o plano de ombro e os planos que se complementam como o plano/contraplano. O plano-sequência ganhará um episódio único quando o canal estiver ativo, e manipulações dentro do quadro também não serão consideradas agora, pois também ganharão episódios sobre o tema. Questões de enquadramento quanto à proporção também não estão presentes aqui, mesmo que tenham grande importância, principalmente na história do cinema. Obras atuais, inclusive, utilizam-se de muitos planos próximos para poderem ter sua exibição melhor vista nos diversos meios, tais como televisão, notebooks e smartphones.

2.2.1- Escala de planos

A escala de planos utilizada aqui e na qual o produto se baseará será a mais ampla possível, usando definições e conceitos de diversos autores, como David Bordwell e Kristin Thompson, Michel Marie e Jacques Aumont, Terence Marnier, Jennifer Van Sijll, Laurent Jullier, Luis Nogueira, René Gardies e Joseph Mascelli. Após a leitura das definições desses autores, chegamos a uma divisão que se apresenta em relação à: distância da câmera em relação ao corpo humano, angulação, altura, nível, pose e discursividade. As definições não se apresentam de forma absoluta, mas são descritivas para compreensão e uso dentro de uma escala.

2.2.1.1- Distância da câmera em relação ao corpo humano

A maneira como o diretor enquadra algo nos coloca a uma certa distância, ou como Bordwell e Thompson dizem, “o enquadramento fornece uma sensação de estarmos longe ou

perto da mise-en-scène⁴ do plano. Esse aspecto do enquadramento geralmente é chamado de “distância de câmera” (p.309). A medida mais utilizada nesse sentido é o corpo humano. Antes de iniciarmos a falar sobre esses planos, gostaríamos de trazer um outro que acreditamos que esteja ligado a essa divisão, o grande plano geral. Se existem planos para o corpo humano, existe um para os grandes ambientes, as paisagens, as grandes áreas. O grande plano geral, como Joseph Mascelli diz, “representa uma área extensa vista de muito longe (...). Tais planos enormes preparam a cena para o que vem a seguir, colocando os espectadores no espírito adequado e fornecendo a eles uma visão geral antes de apresentar os personagens e a trama” (2010, p. 33-34). Nossa escolha no produto foi demonstrar os grandes planos gerais de *Onde os Fracos não tem vez* (2007), em que esses planos revelam todo o ambiente do filme; os de *007 – Skyfall* (2012), no qual observamos Shanghai, um território por onde o agente James Bond passa procurando informações e, por último, a visão da cidade de Las Vegas durante a noite, onde os seus cassinos e hotéis brilham no filme *Onze Homens e um segredo* (2001).

O plano geral vai ser aquele em que “a figura humana se perde ou fica minúscula” (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 309). Através do plano geral, percebemos o sujeito em seu ambiente, com predominância do espaço. Muitas chegadas e saídas de ambientes são mostradas em planos gerais, pois ajudam o espectador a entender melhor a localização e as posições entre o ou os personagens. Muitos planos gerais também servem como planos de ambientação. Casas, carros e objetos são mostrados junto a espaços para mostrar onde a ação vai se dar. Mascelli diz que “os planos gerais aumentam o campo de ação de um filme, pois valorizam o tamanho do cenário” (2010, p. 35). No produto, utilizamos a chegada de James Bond à Escócia em *Skyfall*; a descida do ônibus de Roger Thornhill em um local completamente deserto em *Intriga Internacional*(1959) e os exercícios realizados pelo Sr. Raposo em *Fantástico Sr. Raposo* (2009).

No plano conjunto, “as figuras são mais proeminentes, mas o fundo ainda domina” (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 309). Nesse plano, já percebemos melhor a relação entre o sujeito e o ambiente interno dos lugares. Já conseguimos ver melhor os atores e por onde eles transitam. Como planos conjuntos a serem mostrados no trabalho, inserimos os de

⁴Em francês, originalmente, mise-en-scène (pronuncia-se miz-an-cene) significa “pôr em cena”, uma palavra aplicada, a princípio, à prática de direção teatral. Os estudiosos de cinema, estendendo o termo para direção cinematográfica, utilizam-no para expressar o controle do diretor sobre o que está no quadro fílmico. Como seria esperado, mise-en-scène inclui os aspectos do cinema que coincidem com a arte do teatro: cenário, iluminação, figurino e comportamento dos personagens. No controle da mise-en-scène, o diretor encena o evento para a câmera” (BORDWELL, THOMPSON, p.205)

Embriagado de Amor (2003) no qual observamos o ambiente de trabalho e a solidão de Barry Egan, o ambiente de trabalho do detetive Park Doo-Man em *Memórias de um Assassino* (2003) e de um apartamento em *Cidade de Deus* (2003).

Os planos inteiros vão ser aqueles que vão mostrar os personagens por completo, dos pés à cabeça. Aqui todas as movimentações dos atores são demonstradas. Utilizamos os exemplos da comissária caminhando em *2001 – Uma odisséia no espaço* (1968) e a caminhada final de *Rastros de Ódio* (1956), que virou referência no filme *Central do Brasil* (1998).

Os planos americanos são aqueles que mostram a figura dos joelhos até a cabeça. Recebem esse nome “devido a sua popularidade entre os realizadores de Hollywood, em especial nas décadas de 30 e 40” (MARNER, 2010, p. 90). São planos “que permitem um bom equilíbrio entre figura e entorno”. Foram muito populares dentro do western, em que a posição possibilitava ver a cintura e arma no coldre com maior destaque. Os planos empregados foram os do western *Três homens em Conflito* (1966), os heróis de *Watchmen* (2009) posando para uma foto e cena cômica de Mounsieur Hulot na cozinha no filme *Meu Tio* (1958).

O plano médio é amplamente usado. Enquadrando a figura da cintura pra cima, os gestos e as expressões se tornam mais visíveis. Geralmente são usados como planos intermediários, pois ficam entre os planos gerais e um close. Cenas em que a câmera acompanha o personagem (planos de seguimento) utilizam o plano médio, assim como o personagem quando está sentado, ou um uso muito comum: o de duas pessoas enquadradas. Como exemplos, colocamos a explicação a que nos referimos no filme *A chegada* (2016) e o choro de Adam Sandler em *Embriagado de Amor* (2003).

O meio primeiro plano ou plano aproximado de peito é o plano que enquadra o corpo do peito pra cima. É útil também para a filmagem de diálogos. De acordo com Terence Marnier, ele “é útil na montagem, já que pode ligar com um primeiro plano, permitindo também retroceder facilmente para um plano médio (...). Dá-se nele uma importância ao rosto do ator, cuja expressão requer, então, uma direção mais meticulosa” (p. 91). Como exemplos, aparecem a conversa no elevador entre Tom e Summer em *500 dias com ela* (2009), o acanhamento de Cheswick em *Um estranho no ninho* (1975) e o enquadramento com grades que se assemelham ao de uma prisão em *Que Horas ela volta* (2016)

Primeiro plano ou close-up é o plano mais reconhecido do cinema, é o plano das estrelas, dos rostos. Ele enfatiza a expressão facial, os detalhes de um gesto, e pode servir para mostrar objetos inteiros, mãos e pés. Deleuze, no livro *Imagem-Movimento*, assemelha à imagem-afecção com o primeiro plano e este com o rosto “A Imagem afecção é o primeiro plano, e o primeiro plano é o rosto” (DELEUZE, 1985, p. 114). Mascelli (2010, p. 199) diz que “um close

devidamente escolhido e filmado com destreza agrega impacto dramático e clareza visual ao acontecimento”. Jennifer Van Sijll (2017, p. 186) relata que, “quanto mais nos aproximamos dos personagens, maior é a probabilidade de sentirmos empatia por ele”. Realmente, o close é um dos recursos mais ricos da sétima arte. Como exemplos, empregamos os rostos das personagens *Lucy* (2014) no filme-título e da Dra. Louise Banks em *A chegada* (2016).

O primeiríssimo plano ou plano detalhe “destaca uma porção do rosto ou amplia um objeto” (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 309). São planos que aumentam o interesse visual da cena, fornecem informações e acabam apresentando pormenores que auxiliam na tensão dramática. Incluímos os planos do olhar de Olive em *Pequena Miss Sunshine* (2006), a abertura do filme *Seven* (1997) e as pistas de objetos e de inscrições no corpo do filme *Amnésia* (2000).

2.2.1.2-Nível do enquadramento

O quadro da maioria dos planos é nivelado, ou seja, está em paralelo com o horizonte daquilo que mostra, o cenário ou os personagens; assim, temos muitos planos que se adequam ao nível comum. Inclusive, na filmagem, os operadores observam se a câmera está nivelada pelo nível da bolha, um demonstrativo criado por Melchisédech Thévenot, por onde se aferem as variações de inclinação em relação ao plano horizontal ou vertical. Uma bolha de ar dentro do líquido do nível da bolha determina de acordo com o posicionamento de um equipamento que a possui se este está ou não nivelado. Os tripés das câmeras possuem esse nível da bolha. Em outros casos, a intenção realmente é estar desnivelado. Como Blain Brown descreve:

Se a câmera estiver até um pouco desnivelada, paredes, portas, postes de telefone e qualquer recurso vertical serão imediatamente vistos fora de prumo. Há situações, porém, em que queremos que a tensão visual dessa condição desnivelada funcione para nós, a fim de criar ansiedade, paranoia, subjugação ou mistério. O termo para isso é “plano holandês” ou “ângulo holandês”. (BROWN, 2012, p. 66)

O ângulo holandês tem diversos usos como Brown relata, e apresentamos no nosso trabalho para reforçar os momentos de tensão dos diálogos de *Missão Impossível* (1996), expor a instabilidade de Andrew com a sua doença no filme *Filadélfia* (1993) e mostrar uma inclinação de 90° em um exercício no espaço em *2001 – Uma odisseia no espaço* (1968).

2.2.1.3-A altura da câmera

Outro fator pouco visto é o da posição da altura da câmera para os objetos ou cenários. Como Bordwell e Thompson dizem, a altura da câmera não é simplesmente uma questão de ângulo de câmera. Por isso, mostraremos os exemplos de Wes Anderson – que nos seus filmes costuma deixar a câmera em muitos momentos no nível dos olhos dos atores; Kubrick, que usou uma altura elevada para mostrar os astronautas investigando o monólito; a entrada no auditório do professor Rainer em *A onda* (2006) e cenas de filmes do diretor Yasujiro Ozu que costumava filmar de uma altura baixa, criando um estilo particular.

2.2.1.4-A pose

Aqui nos referimos ao modo como o personagem se apresenta diante da câmera, podendo ser, em geral, de modo frontal, a 3/4 ou de 45°, de perfil e de costas. No modo frontal, NOGUEIRA (2010, p.59) diz que “o espectador ocupa um lugar de interlocutor direto em relação às personagens ou de observador privilegiado do objeto” e que essa frontalidade conduz a uma intimidade entre personagem e espectador. No plano de 45°, o espectador se coloca agora um pouco distanciado, mas ainda bem ligado aos personagens, sendo muito usado para gravar diálogos. Na pose de perfil, o olhar é bem diferenciado em relação ao personagem, e o efeito de estranheza para com o personagem no plano é mais comum.

Já de costas o distanciamento se encontra no máximo, pois não conseguimos perceber bem as emoções dos personagens. Nesse sentido, usamos o plano de costas do filme *Elefante* (2003), no qual o diretor Gus Van Sant usou deliberadamente planos de costas para dar um efeito de distanciamento com os personagens, algo que se revela um ótimo artifício dentro da obra e para a narrativa. Usaremos animações para exemplificar a maioria desses planos.

2.2.1.5-Ângulo do plano

A câmera pode ser colocada em qualquer lugar; como já dissemos, ela pode estar nivelada no nível dos olhos, de forma horizontal. Mas ela pode estar inclinada em uma posição acima do objeto, com as lentes apontadas para baixo, o que caracteriza um plongée ou câmera alta ou ângulo alto. Já “quando a câmera é colocada abaixo do objeto e apontada para cima” (SIJLL, 2017, p. 200), estamos falando de um contraplongée ou ângulo baixo ou câmera baixa. Como bem dizem Laurent Jullier e Michel Marie (2003, p.26), “conotações culturais estão ligadas a essa regulação, sem nada automático (uma câmera baixa obrigatoriamente não magnífica, assim como uma câmera alta necessariamente não esmaga)”. Apesar disso, muitos

diretores usam esses ângulos com essas finalidades. Se o ângulo entre o eixo da objetiva e o plano do piso for de 90° estamos falando de câmera alta total ou câmera baixa total. Para exemplificar o plongée ou ângulo alto, usaremos a conversa entre duas pessoas, uma em um lugar acima e outra em baixo no filme *Pacto de Sangue* (1944). Em outro momento, veremos um cenário completo visto desse ângulo em *Memórias de um assassino*(2003) e usos dele em *Batman Cavaleiro das Trevas* (2008).

Para o ângulo baixo ou contraplongée, usamos o sentido de magnitude dele em *Cidade de Deus* (2003) e usos que não têm essa ideia no filme *A árvore da Vida* (2011). Para a câmera alta total, usamos as cenas de luta de *Kill Bill* (2003) e os sonhos de Lester em *Beleza Americana* (1999). Para o câmera baixa total, a saída de um poço é mostrada em *O chamado 2* (2005) e vemos Jack Torrance em *O Iluminado* (1980).

2.2.1.6-A discursividade do plano

Por último, serão apresentados os planos objetivos e os planos subjetivos. Os planos objetivos são os mais utilizados. Eles apresentam os fatos de um ponto de vista externo. Como Mascelli (2010, p.20) diz, “uma vez que não apresentam o fato do ponto de vista de alguém dentro da cena, os ângulos objetivos são impessoais”. Como exemplo, usaremos algumas cenas do filme *Skyfall* (2012), *2001 – Uma odisseia no espaço* (1968) e a *Chegada* (2016).

Já no plano subjetivo, a câmera filma de uma perspectiva pessoal, simulando a ideia de se observar as coisas no lugar de um personagem. O envolvimento se torna ainda maior, pois dá ao espectador a sensação de estar experienciando aquele momento do filme. Usaremos como exemplos a obra *Missão Impossível* (1996), no momento em que o agente Ethan usa um óculos especial e está disfarçado e, no filme *Enter the Void* (2009), em que o diretor Gaspar Noé coloca a nossa visão como se fosse a do personagem, mas ousa ao fazer o personagem aparecer em frente ao espelho.

É importante ponderar que essas definições que apresentamos se fazem pelo tamanho da distância dentro do quadro e são questões de grau. Bordwell e Thompson apresentam um exemplo do filme *A paixão de Joana D'arc* (1928), no qual a cabeça aparece, só que somente na parte inferior do quadro em uma pequena faixa, o que não podemos chamar de close-up ou primeiro plano, mas sim de plano conjunto, pois o cenário domina nesse plano. Bordwell e Thompson nos dizem que “nenhum ponto preciso distingue um plano conjunto de um plano geral, ou ângulo ligeiramente baixo de ângulo horizontal (...). Além disso, os cineastas não são limitados pela terminologia (...). No entanto, na maioria dos casos os conceitos são claros o

suficiente para que os possamos usar ao falar sobre os filmes" (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p.310). Mesmo assim, como ele mesmo diz, os cineastas usam essas denominações no momento da decupagem do roteiro.

3-INTERNET E YOUTUBE

A internet basicamente consiste em um conjunto de computadores interligados em rede espalhados por todo o mundo, com origens na Arpanet, uma rede de computadores ligada ao Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Conforme Manuel Castells (2003, p. 15) diz, a necessidade de comunicação entre as redes seminais fez com que se criassem protocolos, mais especificamente o TCP/IP, que era um protocolo de comunicação padronizado. Com a ampliação das redes, a ARPA se tornou ARPA-INTERNET e se abriu para pesquisas, sendo encerrada em 1990. Fora do ambiente militar, o governo confiou a Internet à National Science Foundation. Ela rapidamente foi privatizada, e o governo colaborou para que os fabricantes de computadores incluíssem o protocolo TCP/IP em seus protocolos, na década de 1980. Castells (2003, p. 15) complementa sobre a década posterior:

No início da década de 1990, muitos provedores dos serviços da Internet montaram suas próprias redes e estabeleceram suas próprias portas de comunicação em bases comerciais. A partir de então, a Internet cresceu rapidamente como uma rede mundial de computadores. O que tornou isso possível foi o projeto da Arpanet, baseado numa arquitetura em múltiplas camadas, descentralizada, e protocolos de comunicação abertos. Nessas condições a Net pôde se expandir pela adição de novos nós e a reconfiguração infinita da rede para acomodar necessidades de comunicação.

Com o desenvolvimento da rede mundial de computadores, o uso desses equipamentos e das suas aplicações sempre teve um crescimento de forma exponencial. No Brasil, isso não é diferente. De acordo com dados do IBGE, no estudo *O Acesso à Internet e à Televisão e Posse de Telefone Móvel Celular para Uso Pessoal 2015*⁵, 57,8% dos domicílios brasileiros têm acesso à internet. Esse número era de 48% em 2013 e deve crescer até os dados serem coletados novamente. 99,6% desse acesso é feito por banda larga, e o número de pessoas que utilizavam só o microcomputador para acessar a internet vem caindo, sendo que o uso do celular para acessá-la ultrapassou o microcomputador, pela primeira vez, em todas as regiões. Em todas as faixas de idade, o acesso à Internet cresceu, e os grupos de idade de 15 a 54 anos registraram proporções superiores a 80% de uso via celular, destacando-se o grupo de 25 a 29 anos, com 89,8% de acesso. O smartphone se tornou o aparelho mais usado para busca de serviços

⁵ Disponível em https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/media/com_mediaibge/arquivos/617a4c9e499e4a828fe781592e62c864.pdf.

streaming no nosso país. Significa dizer que os brasileiros têm como ferramenta principal de pesquisa e navegação na web o aparelho celular na maioria das vezes. Atualmente, as pessoas não saem de casa sem o seu aparelho. Muitos brasileiros optam por assistir a seus programas favoritos, verificar suas redes sociais, negócios profissionais, ouvir músicas etc. no aparelho que levam consigo, tendo acesso ao conteúdo disponível na web.

A navegação cresce no país e as pessoas utilizam esse acesso para as mais variadas finalidades. Pierre Lévy comenta sobre essa utilização em sua obra *Cibercultura*, quando fala sobre dois modos comuns de navegação pela internet. São eles: a “caçada” e a “pilhagem”:

Podemos definir duas grandes atitudes de navegação opostas, cada navegação real ilustrando cada uma das duas. A primeira é a “caçada”. Procuramos uma informação precisa que desejamos obter o mais rapidamente possível. A segunda é a “pilhagem”. Vagamente interessados por um assunto, mas prontos a nos desviar a qualquer instante de acordo com o clima do momento, não sabendo exatamente o que procuramos, mas acabando sempre por encontrar alguma coisa, derivamos de site em site, de link em link, recolhendo aqui e ali coisas do nosso interesse. (LEVY, 2010, p. 85)

Fazendo uma breve análise sobre o aumento crescente de buscas por conteúdos diversos na web por usuários com perfis igualmente diversificados, sabemos que é muito comum ter experiências semelhantes com as apontadas por Pierre Lévy. Mas, ao longo do tempo, espaços foram criados como pontos de encontro de usuários. Fóruns, salas de bate-papo, redes sociais, em todos esses lugares os usuários adentraram nesse espaço e utilizaram a internet para obter novas formas de conhecimento, comunicação e interação. As empresas também perceberam o impacto gerado pelo computador e passaram a buscar novas formas de se comunicar com os seus clientes. Algumas empresas como Google, Yahoo, Facebook e Microsoft se tornaram gigantes no mundo da internet com ideias que mudaram a maneira de realizar muitas dessas funções ou de outras, costumeiramente realizadas no espaço “real”.

Em 2005, Chad Hurley (com formação em design), Steve Chen e Jawed Karim (com formação em computação) fundaram o Youtube. Os três pensaram na página como um agregador de vídeos da internet, sendo que estes, nessa época, demoravam para carregar em qualquer página ou outros meios de envio. O site teve um rápido crescimento influenciado pela simplicidade em aceitar envios de vídeos, visualizá-los em uma mesma plataforma e dar visibilidade a qualquer pessoa. Não demorou (um ano) para que a empresa fosse adquirida pela Google Inc., em um negócio de 1,65 bilhão de dólares. Em outubro de 2009, o Youtube passou a marca de 1 bilhão de vídeos visualizados por dia e implementou o sistema de “*joinhas*” ou “*gostei*” daquela época.

Permitindo vídeos ao vivo e também apresentando funcionalidades mobile, o Youtube se diversificou em relação aos seus negócios, pensando não só nos acessos à página, mas na

permanência dos usuários no site. Assim, o Youtube – que já contava com uma página inicial e indicações de vídeos dentro dela – mostrava sua preferência por essa retenção do usuário. Desde o seu início, muitos canais foram criados, com variados objetivos e fazendo com que alguns usuários ou empresas se tornassem criadores de conteúdo. E eles foram se tornando nichos sobre determinados assuntos. Os canais mais acessados, de acordo com a página Social Blade, que reúne estatísticas sobre o Youtube e redes sociais em geral, são ligados a música, tendo *T-series*, *JustinBieberVEVO*, *netd muzik*, respectivamente na 1ª, 3ª e 5ª posições. Mas existem canais sobre culinária, esportes, games (um dos mais atrativos), moda, política, humor e muitos outros assuntos, incluindo tutoriais sobre as diversas funcionalidades de coisas. E a quantidade, tanto de canais como de pessoas que assistem a eles, cresce a cada dia. Um desses nichos é o dos canais de cinema. Nossa pretensão é de adentrar nesse espaço.

O cinema também cria uma cultura em volta dele desde muito tempo. No começo do século XX, as pessoas assistiam aos filmes e falavam sobre eles. Com o tempo, publicações em jornais e revistas apresentavam indicações e comentários sobre as obras e os artistas. Com a chegada da televisão, os filmes também passaram a ser exibidos na tela pequena e programas foram criados ao longo do tempo para fazer recomendações, críticas e análises sobre os filmes, algo ampliado com a chegada do home-video e do DVD. Com os extras e suas informações sobre a produção, efeitos, detalhes sobre os personagens e ideias do diretor, muitas pessoas adquiriram uma forma de conhecimento sobre o filme. Na internet, os fóruns, sites e portais de cinema, além de atualmente as redes sociais, mostraram-se locais onde o público que assistia a filmes poderia ter mais informações sobre as obras, expressar suas próprias opiniões, encontrar outros amantes da sétima arte e compartilhar conhecimentos e sentimentos sobre o cinema. O Youtube também se tornou espaço, com os seus canais (por vezes ligados também às grandes distribuidoras), para ser mais uma fonte de informação sobre os filmes ou tudo que os permeia. Os trailers atualmente são lançados no site e geram uma enorme expectativa por parte do público. Desde a criação do nosso projeto, pesquisamos alguns dos canais de cinema que tinham maior vinculação com o nosso projeto. Na parte prática, descrevemos o primeiro que descobrimos, o *Lully de Verdade*. Com o tempo, encontramos muitos outros, tanto brasileiros quanto internacionais. Citaremos alguns aqui:

Every Frame a Painting – surgiu em 2014 e foi criado por Tony Zhou. Nele, Tony fazia análises detalhadas sobre a forma do filme, com vídeos em que falava sobre características de diretores e uso de técnicas no cinema. Tudo isso com uma edição e pesquisa explicitadas de forma eficaz. O *Every Frame*, no momento em que pensávamos em fazer análises, era a nossa maior inspiração.

Entreplanos – surgiu em 2015 e foi criado por Max Valarezzo como TCC do seu curso de graduação em Jornalismo. Max faz vídeos com a mesma finalidade de Tony Zhou, mas é abrangente em relação às suas temáticas, que por vezes podem tratar de séries, animes, e são mais opinativas do que as do *Every Frame a Painting*.

Lessons for Screenplay – criado por Michael Tucker em 2016, tem o objetivo de falar sobre roteiros de filmes, analisando diálogos, personagens e a escrita dos roteiristas.

Now You See It – canal criado em 2015 com a finalidade de fazer análises sobre filmes e explorar os seus sentidos.

Kaptain Kristian – criado em 2015, fala sobre som e principalmente sobre o visual dos filmes.

Pipocando – canal brasileiro que iniciou suas atividades em 2013. É mais voltado para as informações ou compilações (do tipo os 10+) sobre temáticas ligadas ao cinema e séries. É o maior canal sobre cinema no país, cujos responsáveis produziram um livro tratando sobre a criação e manutenção do canal.

Existem também aqueles canais mais voltados para a crítica dos filmes em si, herdando uma longa tradição que já ocorreu em jornais e revistas e que se reconfiguram para a internet, tais como:

Meus 2 centavos – definindo-se como crítico e diretor de cinema, Tiago Belotti, que criou o canal em 2006, faz toda semana vídeos com críticas sobre filmes.

Omeleteve – voltado à cultura nerd e derivado do site *Omelete*, fala além do cinema, de quadrinhos, séries e literatura.

Carol Moreira – ex-Omelete, Carol Moreira é famosa por falar sobre *Game of Thrones* (série televisiva), mas tem conhecimento sobre a sétima arte e faz vlogs e entrevistas (com artistas de cinema inclusive).

Pablo Villaça – editor do site *Cinema em Cena*, Pablo já atua há muito tempo na crítica brasileira e criou o canal para dar vazão a algumas de suas críticas. Por um tempo, ele também fez análises de filmes, mas parou com a prática, provavelmente por dar aulas de leitura de filmes pelo país.

Sobre o canal *Crash Course*, nossa maior inspiração na nova reformulação do trabalho de conclusão de curso, falaremos na parte prática.

3.1-Direitos Autorais

As criações artísticas são amparadas, em geral, por leis que protegem os direitos autorais do autor da obra. A quantidade de vídeos compartilhada no Youtube é enorme. Por isso, questões de autoria, infrações de direitos e responsabilidade sobre os vídeos são tratadas por eles. Algumas pessoas querem colocar nos seus vídeos cenas e imagens de produtos audiovisuais famosos, como clipes, filmes e também de músicas. Mas a veiculação desse material, sem autorização do dono, constitui um descumprimento da lei. O Youtube possui mecanismos de identificação de conteúdos ligados a som e a imagem para detectar algumas dessas infrações. Mas o site também pode encaminhar uma notificação vinda do detentor dos direitos autorais para que o conteúdo seja retirado da página, em que o acusado pode se defender da acusação.

Em outros casos, o que acontece, e é nesse campo que acreditamos que podemos utilizar os materiais dos filmes, é o da parte de uso aceitável. O Youtube diz que o uso aceitável é uma doutrina jurídica que autoriza a reutilização de materiais protegidos por direitos autorais sob determinadas circunstâncias, sem a necessidade da permissão do proprietário dos direitos autorais. A página também fala sobre a legislação, dizendo que cada país tem regras diferentes, mas que, nos Estados Unidos, as obras de comentário, crítica, pesquisa, ensino ou notícia podem ser consideradas de uso aceitável. Eles instituem quatro regras que tenham a ver com essa ideia, a primeira diz respeito à finalidade e à natureza do material, percebendo se a utilização é ou não transformativa. Aqui, questões de utilidade comercial são menos propensas a serem consideradas aceitáveis, mas é possível rentabilizar um vídeo e ainda tirar partido da defesa do uso aceitável. O segundo ponto diz respeito a se tratar de uma obra real, que tem mais chance de ser aceita do que de uma obra ficcional. O terceiro ponto diz respeito à quantidade da parte do material original que for utilizada. Usos de pequenas partes são mais propensas a serem aceitas do que as mais extensas. Por último, eles indicam a utilização do material de forma a prejudicar a venda do proprietário. Uma brecha nesse sentido costuma ser aprovada em tribunais em casos de paródia.

Mas como o Youtube fala em observar e respeitar a lei do seu país, é importante observar o que diz a lei de direitos autorais no Brasil. No inciso VII, do art. 46 da lei 9610/98 que versa sobre os direitos autorais no país, diz-se que não constitui ofensa aos direitos autorais:

VIII - a reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza, ou de obra integral, quando de artes

plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra nova e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores.

No artigo 47 da mesma lei, diz-se que são livres as paráfrases e paródias que não forem verdadeiras reproduções da obra originária nem lhe implicarem descrédito.

Nesse sentido, acreditamos que nosso material se adequa tanto à legislação dos Estados Unidos – pois possuímos um produto com características de comentário, análise, pesquisa e ensino – e do Brasil, pois acreditamos que nosso conteúdo não vai de encontro com as obras ou contribui para um prejuízo delas, utilizando-as com o próprio vídeo e com os *motion graphics* como formas de expressão.

3.2-Internet e Educação

Alain Bergala (2008, p.115) aponta em seu livro *A hipótese cinema – Pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola* como o DVD teve importância para educação como auxiliar da sétima arte, o cinema, nas escolas.

No mesmo capítulo, ele relembra os tempos em que o cinema dependia de suas projeções em película. Em um ambiente como o escolar, onde as finanças são, na maioria das vezes, sempre bem apertadas, era quase que inconcebível ter um aparelho que pudesse demonstrar o filme ou o trecho analisado. Com a chegada do DVD, essa etapa ficou mais barata, e o professor ainda tinha o recurso de avançar, pausar, retornar, o trecho analisado quantas vezes fossem necessárias.

Esse recurso proporcionou dinamismo na sala de aula, aliado ao recurso de o aluno poder assistir, ainda que não fosse uma sala de projeção adequada. Aliado e influenciado pela transmissão de conhecimento docente, o aluno poderia exercitar o seu olhar para a obra.

Como dissemos, o consumo de internet cresce a cada ano no país, e sabemos que também é assim no mundo. Por meio disso, podemos dizer que a internet é um novo espaço de conhecimento. Se tivermos dúvida de algo, a maioria de nós hoje busca uma resposta na internet e também realiza buscas em páginas como a do Google. Falamos sobre o Youtube, e essa página é responsável por possuir uma grande quantidade de vídeos instrucionais, educativos e tutoriais sobre vários assuntos. As pessoas aprendem as coisas hoje da mesma forma como antes,

pensando em sistemas de ensino, mas desejam algo a mais que isso, impulsionado por essa experiência que a internet proporciona. Como Pierre Levy (2010, p. 58) diz:

O saber-fluxo, o trabalho transação de conhecimento, as novas tecnologias da inteligência individual e coletiva mudam profundamente os dados da educação e da formação. O que é preciso aprender não pode ser mais planejado nem precisamente definido com antecedência. Os percursos e perfis de competência são todos singulares e podem cada vez menos ser canalizados em programas ou cursos válidos para todos. Devemos construir novos modelos dos espaços dos conhecimentos. No lugar de uma representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em "níveis", organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes "superiores", a partir de agora devemos preferir a imagem de espaços de conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares se reorganizando de acordo com os objetivos ou contextos, nos quais cada um ocupa uma condição singular e evolutiva. [LEVY, 2010 – p. 158]

Espalhados em diferentes vertentes, cada um dos canais da internet se complementam. Levy (2010, p.169) também nos diz que o aumento do número de pessoas interessadas no conhecimento é grande e que a formação "sofre uma profunda mutação qualitativa no sentido de uma necessidade crescente de diversificação e personalização".

Enquanto seres individuais, nós temos as nossas vivências e experiências que também impactam na forma de ver e interpretar o mundo que nos cerca. Levy (1999, p.174) diz ainda que "As diversas competências adquiridas pelos indivíduos de acordo com seus percursos singulares virão a alimentar suas memórias coletivas."

Assim acreditamos que a internet e o site em que vislumbramos como de alcance para o nosso trabalho, assim como o produto em si, tem entre diversas finalidades um propósito que pode ser educativo ou de transmissão de conhecimento, ao qual pretendemos nos inserir com o Por dentro do Cinema.

4-INFOGRAFIA ANIMADA

Antes de falarmos sobre a infografia animada ou *motion graphics*, é importante descrever, brevemente, sobre duas dimensões que, de certa forma, formam uma base para a sua estrutura: a infografia e a animação.

4.1-Infografia

Alguns autores alegam que os homens do período paleolítico, quando realizaram gravuras nas cavernas de Lascaux, poderiam ter sido os precursores da infografia, pois utilizavam o desenho gráfico para registrar sua vida cotidiana. Após eles, os hieróglifos faziam com que os egípcios expressassem suas palavras por meio de símbolos. Depois desses primeiros registros, vários outros fatores se tornaram importantes para a criação da infografia como conhecemos nos dias atuais. Algumas obras marcantes, como as ilustrações de Leonardo Da Vinci, do século XVI, a famosa ilustração feita por Charles Joseph Minard, que passava informações valiosas sobre a Marcha de Napoleão em 1861 e principalmente o famoso mapa do Metrô de Londres, criado por Harry Beck em 1933, já poderiam ser considerados de certa forma infográficos. Esses trabalhos conseguiram sintetizar muitas informações em apenas uma imagem.

Outra questão importante para o desenvolvimento da infografia como conhecemos atualmente foi a Revolução Industrial, que proporcionou um incrível crescimento urbano. Por conta disso, segundo Moraes (2013, p.27), “surgira uma demanda por informações acessíveis”. Porém, foi aproximadamente na década de 1980, de acordo com Teixeira (2010), que a infografia se popularizou de vez nos jornais e na comunicação, auxiliada pelas possibilidades que a computação e a impressão trouxeram para as informações.

A definição básica de um infográfico consiste na apresentação de dados complexos em uma estrutura visual, podendo se utilizar de textos, gráficos, mapas e desenhos, com a finalidade de fazer com que os leitores ou espectadores absorvam esses dados de forma clara, algo que, em alguns casos, seria mais informativo do que se utilizasse somente um texto padrão.

O termo infográfico é derivado da expressão *Information Graphics (Infographics)* e busca unir texto e imagem. Veio a ser difundido nos anos 1980 conforme Moraes argumenta:

O que se pode considerar como o reconhecimento da infografia como sistema, ou seja, a presença do conceito de infográfico assumido na produção jornalística: as peças são feitas segundo o propósito de se esclarecer uma informação para o público por meio da combinação de linguagem verbal e não verbal num único sistema chamado e reconhecido como infografia. Diferentemente, portanto, do trabalho intuitivo de reunir imagens e palavras numa única peça gráfica, a infografia existe a partir do momento em que foi nomeada para qual, o que se deu nos anos 1980. (MORAES, 2013, p.23).

Os jornais e revistas se transformaram para implementar essa nova alternativa nos seus espaços de produção de informação, o que se tornou uma medida mais presente com os resultados das pesquisas de *Eyetrack* que, em 1991, mostraram que as fotografias e os gráficos “são os elementos que apresentam maior índice de processamento, ou seja, são efetivamente vistos pelos leitores” (TELXEIRA, 2010, p.80). Isso, inclusive, acontecia com imagens em preto e branco, não somente com as fotos e gráficos coloridos.

Assim, o seu uso se tornou frequente, tanto lá fora, como aqui no Brasil, onde muitos jornais e revistas os utilizaram. O jornal *O dia*, por exemplo, foi o primeiro do país a criar um departamento de infografia e ilustração que, interligados, criaram esses materiais para as notícias.

É importante também pensar que a apuração dos dados inseridos nos infográficos é imprescindível e que uma série de fatores é necessária para se formar uma infografia de qualidade. Como Moraes (2013, p.71) fala, “é preciso considerar aspectos ligados aos limites da figura, sua relação com o fundo, a influência da luz e das cores, proporções, associações simbólicas, perspectiva, textura, dinâmica”. Esses elementos são fundamentais dentro da criação dos infográficos, assim como uma objetividade daquilo que é colocado ali. Informações superficiais ou excesso de imagens que podem conter intenções puramente estéticas, mas não informativas, também prejudicam a qualidade de um infográfico.

Com a popularização da internet, o uso de infográficos se tornou mais expressivo e adentrou no jornalismo digital, na publicidade e nas redes sociais.

4.2-Animação

A palavra animação deriva do latim e significa “dar vida a”. Como Alberto Lucena (2005, p.29) nos diz, a pintura e o desenho tinham recursos para uma produção visual, buscando a criação de movimento para as criaturas ou objetos em seus diferentes suportes. Já a animação, no sentido de ilusão de movimento através da rápida sucessão de imagens, só foi alcançada no século XX.

Muitas experiências anteriores foram feitas para chegar a esse feito, algumas já citadas aqui, como a lanterna mágica, as experiências de Muybridge e dos irmãos Lumière, outras mais próximas de trabalhos com desenho como o fenaquitoscópio, o zootrocópio e praxinoscópio⁶.

Como também já falamos, Méliès era um artista que utilizava alguns truques com a câmera. Um deles era a substituição por parada da ação. A técnica consistia na interrupção do funcionamento da câmera quando se registra a imagem, mantendo o enquadramento e fazendo uma modificação na encenação ou com que objetos e pessoas (ou partes delas) desaparecessem. James Stuart Blackton aperfeiçoou a técnica, realizando *lightning sketches*, performances em que o artista desenhava ao vivo para os espectadores. Em algumas oportunidades, ele realizou apresentações assim por meio de filmes, junto a Thomas Edison. Nesse período, Blackton já realizava algumas animações frame a frame e fazia usos de outras técnicas, porém a exploração ao máximo dessas técnicas e as revelações de como elas eram produzidas acabaram por diminuir o interesse do público. Por isso, para além das técnicas, como Lucena defende, é sempre importante pensar na arte e na criação.

Emile Cohl colaborou nessa visão da animação como arte, coparticipando com a utilização da caixa de luz que “permitia sobrepor as folhas de papel e, assim, retraçar os desenhos com precisão” (LUCENA, 2005, p.50). Além de contribuições técnicas, Cohl colaborou também no sentido artístico ao fazer animações com movimentos fluidos e ultrapassando os limites do habitual na época. Winsor McCay contribuiu com muitos dos movimentos e aplicações de características da personalidade aos personagens animados, além de estabelecer alguns dos princípios de animação.

Com a instalação dos estúdios de animação e da divisão do trabalho na figura de John Randolph Bray, a animação foi crescendo em sua produção. Outras contribuições como a rotoscopia, criada por Max Fleischer, o desenho sobre folhas de celuloide transparente, a repetição de poses, o desenvolvimento propiciado por figuras como Norman McLaren e o

⁶ “O fenaquitoscópio consistia de dois discos: um com sequências de imagens pintadas em torno do eixo, outro com frestas na mesma disposição. Prendia-se um ao outro por meio de uma haste, através de orifícios no meio dos discos. Com uma mão, segurava-se no cabo da haste e, com a outra, os girava” (LUCENA, 2005, p. 34). “Ambos o zootrocópio e o praxinoscópio utilizavam um cilindro giratório onde, na parte interior, eram montadas tiras de papel desenhadas (ou pintadas). Porém, no praxinoscópio as aberturas do cilindro foram substituídas por espelhos, fazendo com que, ao olhá-los, surgisse uma rápida sucessão de imagens, produzindo uma ilusão de movimento com mais brilho e menos distorção” (CRUZ, Paula Ribeiro, 2006, p.25)

método direto sobre a película contribuíram muito para o avanço da animação. Mas não há como negar que o papel dos estúdios de Walt Disney foi único e fundamental nesse sentido. Eles buscaram alternativas durante o período de estagnação da animação por volta dos anos 1920, o que motivou o seu dono a buscar um nível de envolvimento único, por meio de uma representação convincente. Assim como no cinema a técnica contribuiu para a construção artística, na animação a busca foi por novos meios para se conseguir melhorias tanto no modo de se fazer os desenhos, que era um processo bem trabalhoso, quanto em intervenções que mudassem o reconhecimento da animação. Disney dividia as tarefas, fazia reuniões, ou como Lucena (2005, p. 103) diz:

Ele ficava livre para desenvolver estratégias de produção, conceber dispositivos e promover aperfeiçoamentos para agilização e expressão gráfica, definir temas e decidir propostas, levantar recursos financeiros e elaborar o marketing, proporcionando aos animadores as condições para se dedicar (sem outras preocupações) às questões exclusivamente artísticas.

Dessa forma, os estúdios Disney, principalmente nas figuras de Frank Johnson e Ollie Johnston, implementaram conceitos que formariam regras a serem seguidas nas produções, conhecidos como os princípios de animação. É importante apresentá-los, pois na infografia animada do nosso produto alguns deles estarão presentes. As definições aqui foram retiradas da dissertação de Leticia Sato (2015, p. 46-65), que analisou os doze princípios e fez traduções do material de Johnson e Johnston.

Comprimir e esticar (*Squatch e Stretch*) – considerado o mais importante princípio pelos autores, ele propõe a necessidade de deformação das massas dos personagens ou objetos para que tenha uma sensação realista de peso, volume, massa e velocidade. Ele também é utilizado em expressões e falas dos personagens para dar maior expressividade (2015, p.46).

Antecipação (*Anticipation*) – esse princípio diz respeito ao movimento que antecede o movimento principal. Por exemplo, o ato de flexionar os joelhos antes de um salto. Confere maior verossimilhança físico-dinâmica. A antecipação cria uma expectativa de ação no espectador, dessa forma, a mensagem da cena é transmitida de forma clara e concisa (2015, p.47).

Encenação – (Staging)– o princípio do *Staging* consiste no posicionamento dos personagens, cenários e objetos de cena no “palco” ou cena. A essência desse princípio é manter o foco no que é relevante e evitar detalhes desnecessários (2015, p. 48-49).

Animação direta e posição chave – (Straight Ahead e Pose to pose) – na animação *Straight Ahead*, o animador tem liberdade de animar em ordem cronológica, quadro-a-quadro ou um frame por vez em sequência as posições que irão compor o movimento total. O benefício é da organização, mas o controle sobre a duração se torna mais difícil. Por isso, o princípio *pose to pose*, oferece grande controle do animador sobre o tempo, trajetória, duração e expressão do personagem. Assim, uma junção entre as duas é ideal para as animações (2015, p. 50-51).

Continuidade e sobreposição da ação (Follow Through e Overlapping Action) –*Overlapping* é a tendência de partes do personagem ou objeto movimentarem-se em diferentes ritmos. O *Follow Through* significa que partes avulsas do personagem ou objeto continuarão a se movimentar mesmo após o personagem ter parado (2015, p. 52-53).

Aceleração e desaceleração – (Slow in e Slow out) – é um princípio que simula a física dinâmica, confere massa e peso ao personagem/animação ao sair/chegar ao ponto de repouso ou entre ações expressando-se na forma de acelerações e desacelerações de massas (2015, p.54).

Movimento em arco (Arcs) – o princípio dos arcos abrange a relação da animação e dos movimentos orgânicos, curvilíneos, que respeitam a anatomia do esqueleto humano (articulações em eixo). Todo movimento, sutil ou exagerado, simples ou complexo, é uma série de combinações de arcos (2015, p.55).

Ação secundária – (Secondary Action) – tida como um reforço para o estado físico e emocional do personagem/animação. Se a ação é de alguém batendo na porta, a mão pode dar significados a essa ação. Se fechada e tensionada, indica que está nervoso, se aberta e leve pode trazer um estado de tranquilidade (2015, p.57).

Temporização – (Timing) - esse princípio trata da relação entre espaço, tempo e ritmo. Refere-se ao número de desenhos ou poses em frames necessários para desempenhar uma determinada ação que resulta na velocidade de ação da animação (2015, p. 59).

Exageração – (*Exaggeration*) - princípio de exagerar um movimento a fim de reforçar uma expressão, trazer uma sensação surreal, mágica típica dos desenhos animados (2015, p. 61).

Desenho volumétrico (*Solid Drawing*) – é a capacidade do animador de representar um objeto em qualquer ângulo, passar a percepção de volume, proporção em cena, entre objetos e outros personagens (2015, p. 63).

Apelo - (*Appeal*) – este princípio tem como aplicação conferir um ar interessante ao personagem, criar proporções estimulantes ao espectador, personalidade distinta e estilo estético (2015, p. 65).

É importante assinalar que mostramos esses dois campos para que possamos entender melhor a infografia animada, já que esta tem similaridades com a infografia, do ponto de vista de relacionar os elementos, podendo estes ser um texto, fotos, imagens, ícones, vídeos ou outros elementos gráficos, incluindo seu caráter informativo. As diferenças iniciais se referem ao uso, que na infografia animada se amplia e na movimentação, na qual ela tem como gênese a animação, com alguns elementos já citados e outros que iremos acrescentar agora.

4.3-Infografia Animada (MOTION GRAPHICS)

Em primeiro lugar, gostaríamos de destacar que a literatura sobre *motion graphics* é escassa. Alguns trabalhos irão versar sobre a sua técnica, ligando-o ao campo do design gráfico, mas com poucas citações ao pensamento conceitual ou a vinculações com a arte. Mesmo assim, buscamos apresentar essa temática com alguns desses trabalhos (especialmente o livro de Alberto Lucena, para visualizarmos a trajetória de evoluções históricas, e a dissertação de João Velho, para compreender algumas dimensões do *motion graphics*) para mostrar uma definição, percurso e utilização desse recurso.

Utilizaremos aqui a ideia de *motion graphics* ligada a uma tradução de infografia animada ou de gráficos em movimento, significando que estamos falando de uma composição e manipulação entre imagens, gráficos, ícones, símbolos e texto, de modo animado, com a finalidade de produzir um conteúdo (semelhante ao que já vimos quando falamos sobre infografia), que pode ser utilizado nas mais diversas mídias, feitos digitalmente por intermédio da computação e dos softwares gráficos.

Assim, a possibilidade de produção de *motion graphics* se inicia com o advento da computação gráfica, próximo dos anos 1950 e 1960. Ivan Sutherland, quando cria o Sketchpad, inicia uma série de possibilidades de inserção e manipulação de dados, como Alberto Lucena nos diz:

“O acontecimento considerado pela comunidade científica de computação gráfica como o marco do desenvolvimento dessa tecnologia é o sistema de desenho Sketchpad; base da tese de doutorado de Ivan Sutherland apresentada no MIT em 1963. Esse sistema apresenta operações fundamentais empregando *estrutura de dados* (organização da informação de modo que sejam interpretadas e submetidas a uma execução específica), e estabelece as bases teóricas do *software* para computação gráfica” (LUCENA, 2005 p.212)

Por isso, houve um trabalho para que se realizasse essa introdução de imagens, por meio de informações (arquivos de dados e arquivos de imagens) para o computador. A maneira como essas informações aparecem no espaço cartesiano pode ser de modo fracionário e contínuo, definindo-se como um ponto e estando ligado aos gráficos vetoriais ou de modo indivisível e discreta, vinculando-se a uma forma matricial (matriz de pixels).

Como João Velho (2008, p.21) mostra, as raízes para o *motion graphics* estão nas animações mais experimentais ou no design gráfico e seu uso no cinema. No campo das animações, podemos citar as obras de Man Ray, que realizava trabalhos de colagem e que, em parceria com Marcel Duchamp, fez *Anemic Cinema*, em que existem movimentos giratórios e textos sendo mostrados em movimentos circulares— além de outros trabalhos mais experimentais, como os de Norman McLaren, que criava pinturas na própria película, produzindo trabalhos como *Lines Horizontal* ou *Lines Vertical*. Mas a junção entre texto, gráfico e imagem apareceu, para o grande público, com as aberturas realizadas em muitos filmes nos anos 50, em especial pela arte de Saul Bass. Ele era um designer que realizou aberturas de muitos filmes, como as obras *Psicose* (1960), *Intriga Internacional* (1959) e *Um Corpo que Cai* (1958), de Alfred Hitchcock e *Anatomia de um Crime* (1959), de Otto Preminger, sendo essas feitas de modo analógico. Dentro dessas aberturas, ele se utilizava de um estilo minimalista, orgânico e que se preocupava em traduzir o clima do filme em tipografias e movimentos característicos a cada obra.

Nos anos 60, a produção artística ligada a um apoio da computação gráfica pouco criou significativamente, pois ainda estava atrelada a mostrar as possibilidades dessa tecnologia, e a computação gráfica estava em um estágio inicial. A computação gráfica durante esse período estava tentando, por meio do trabalho dos cientistas e pesquisadores, implementar um suporte ou desenvolvimento em relação à capacidade dos instrumentos que auxiliariam no

funcionamento das máquinas e do processamento de imagens, ou seja, melhorias no hardware e no software. Ivan Sutherland, o mesmo do Sketchpad, aperfeiçoou o desenvolvimento do processador gráfico⁷, o que faria com que as informações de dados visuais pudessem ser suportadas e trabalhadas mais facilmente. O principal objetivo nesse sentido era de fazer esse trabalho de descrição da imagem para a máquina, de como fazer com que ela fosse processada e de como ela seria exibida para o usuário. Assim, muitas atividades foram realizadas. O laboratório Bell Telephone (AT&T) junto com o apoio da Boeing Aircraft Company foi responsável por produzir trabalhos que foram seminais quanto à produção de infografia animada. Algumas realizações são descritas por Lucena (2005, p. 240) com as suas finalidades, como *Simulation of a Two-Gyro Gravity Gradient Attitude Control System* (1963), de Edward E. Zajac, que mostra o efeito de um sistema de estabilização no movimento de um satélite e *A Computer Technique for the Production of Animated Movies*, de Kenneth C. Knowlton, que descreve a técnica empregada em sua própria execução. Os irmãos John e James Whitney foram pioneiros em trabalhos com computação gráfica de modo artístico. John lançou em 1961 *Catalog*, que mostrava padrões abstratos em movimentos simétricos e simultâneos.

É interessante pontuar que essas animações eram realizadas através de comandos, e por mais que fosse um avanço em relação ao que já se foi feito, dominar a linguagem de programação não se mostrava como uma tarefa promissora. Para isso, foram criados sistemas de animação interativos, como o Genesys, que era digital, o Scanimate, que era analógico, e o Camp, que possuía ferramentas de movimento e bancos de dados. O Scanimate vai ser responsável pelo uso da computação gráfica na TV e no cinema, sendo responsável pela famosa sequência de deformação do espaço-tempo de *2001: Uma odisseia no espaço* (1968), em que aparecem linhas luminosas que foram desenhadas e depois colocadas no sistema.

As criações de microprocessadores e chips vão colaborar para o crescimento na velocidade de processamento dos dados gráficos. Na década de 1970, a TV seria o espaço ideal para uso de materiais gráficos, que precisavam de muitos dados para informar o público, tanto em produções gravadas quanto em transmissões ao vivo. Conforme Lucena descreve (2005, p. 329-330), Richard Shoup utilizou um sistema, o Superpaint, junto com o diretor de arte Damon Rarey, para mostrar, através de animações, como estava sendo a missão da nave Pioneer até o planeta Vênus, por meio de um convite da Nasa. Alvy Ray Smith também colaborou para o uso

⁷ Componente eletrônico destinado a lidar exclusivamente com dados visuais, de maneira a facilitar o pesado trânsito desse tipo de informação dentro da máquina e sua instantânea exibição no monitor de vídeo. (LUCENA, 2005, p. 209)

em transmissões de jogos de futebol com o software Paint, em 1976. Velho (2008, p.29) cita o papel de Harry Marks, que introduziu projetos de identidade visual para TV, inclusive criando logomarcas em movimento para programas na rede ABC.

Inovações no segmento dos hardwares fariam com que artistas gráficos e outros interessados pudessem trabalhar com seus próprios equipamentos e programas. É importante dizer que os sistemas e hardwares citados anteriormente tinham um alto custo. Nesse sentido, a chegada do IBM Personal, em 1981, e do Apple Macintosh, em 1984, além do Amiga, em 1985 deram a possibilidade de se trabalhar com imagens sem a necessidade da programação, principalmente porque nesse momento se criaram inúmeros softwares para trabalhos gráficos. Assim se criou a base para a produção de peças gráficas em vários meios, podendo ser realizado por muitas pessoas interessadas nessas mídias digitais.

O campo da produção em que os *motion graphics* podem ser utilizados é extenso. Citaremos aqui alguns desses meios, de acordo com a proposição de João Velho (2008, p.30-31):

Cinema e vídeo:

- a) Créditos de abertura e encerramento – Material associado a filmes e programas de televisão, que tem como função principal, na maior parte das vezes, apresentar a equipe de produção e contextualizar o produto audiovisual ao qual se destina;
- b) Interferências de apoio – Material eventualmente necessário para dar suporte a certos tipos de filmes de narrativos e programas de TV;
- c) Intertítulos – Elementos visuais que informam divisões internas em narrativas e seções de programas de TV.

Televisão

- a) Vinhetas de identidade visual – Material produzido para emissoras de televisão para exibição, em geral, nos intervalos da programação, como reforço de identidade visual;
- b) Suporte de infografia para programas jornalísticos e esportivos – Elementos informativos de suporte para matérias jornalísticas e coberturas esportivas;

- c) Spots comerciais – Publicidade especialmente produzida para o intervalo da programação de emissoras de TV comercial destinado a vender produtos de terceiros;
- d) Chamadas de programação – Material de divulgação dos programas de emissoras de TV veiculado nos intervalos da programação;
- e) Interprogramas – Peças de curta duração, em geral entre 30” e 1 minuto, de cunho cultural ou informativo, que ajudam a preencher o intervalo da programação das emissoras de TV.

Video

- a) Videoclipes – Material associado à divulgação de artistas musicais e seus trabalhos;
- b) Vídeo-arte e vídeo experimental – Experiências artísticas com objetivo de experimentação da linguagem audiovisual, desvinculadas de canais de distribuição comercial convencionais. Em alguns casos, são voltados para exibição em exposições e instalações; em outros, busca espaço em canais como festivais, mostras de vídeo, e mais recentemente na difusão pela Internet.
- c) Poesia visual – Experiências utilizando texto poético em movimento, com ênfase na visualidade da tipografia escrita como fonte de novas camadas semânticas com ou sem a adição de outros elementos gráficos;
- d) Vídeos narrativos de curta duração – Material produzido, em geral, para sites de Internet voltados para distribuição, exibição e compartilhamento de vídeo digital, sem maiores compromissos com os formatos convencionais de conteúdo para cinema e TV;
- e) Suporte de infografia para vídeos institucionais e educativos – Material de informação iconográfica e textual que servem de apoio a programas de caráter didático ou institucional.

O uso da infografia animada agora também é bastante explorado na internet, em que sites de compartilhamento por meio dos canais o introduzem para produção com finalidades

semelhantes aos vistos aqui. Aberturas, vinhetas, intertítulos, chamadas, vídeos ou suporte para vídeos com finalidades educativas ou diversas estão sendo amplamente realizados com a introdução de *motion graphics*. Inclusive, acreditamos que essas semelhanças ocorram, pois as mídias atualmente são extremamente intercambiáveis.

É importante dizer que a infografia animada também tem correspondências com a área de design, sendo uma área do design gráfico. A área de design gráfico envolve a concepção, elaboração e execução de sistemas visuais de configuração física ou virtual, apresentada em plano bidimensional. Questões como composição (ordenação dos objetos dentro do espaço visual), grid (linhas e ordem dos textos), hierarquias (dos objetos e entre os elementos) e esquema de cores (combinação dentro do círculo cromático) são de atenção para aqueles que produzem nesse campo, ou como, João Velho diz:

Ora, em termos de imagem, se o *motion graphics* produz arranjos visuais, de certo modo à semelhança do design gráfico, com justaposições e superposições de elementos visuais no espaço de uma superfície, esses elementos, no *motion graphics*, variam em uma série de propriedades ao longo de uma certa duração no tempo, segundo uma narrativa dada. Invertendo a lógica, se o *motion graphics* produz um tipo de imagem temporalizada⁸ que narra ações encadeadas, como o cinema e animação, o faz envolvendo “ações gráficas” de elementos visuais na forma de ilustrações, fotografias, tipografia escrita, vídeos etc. Ou seja, um aspecto inclui e leva ao outro incessantemente. (VELHO, 2008, p.37)

O autor ainda complementa dizendo sobre as ligações entre o *motion graphics* e a animação:

Portanto, de modo análogo à animação, projetar para *motion graphics*, no seu sentido espaço-temporal, quer dizer projetar as relações visuais do conjunto de ações gráficas no espaço do quadro, representadas, em seus momentos singulares ou marcantes, de ruptura, de mudança de comportamento dos elementos visuais, por quadros-chave⁹ registrados na forma de um layout sequencial (VELHO, 2008, p. 38)

Assim, buscamos apresentar um panorama do percurso histórico e de algumas relações entre design, infografia e animação, que formam a base estrutural da infografia animada, com

⁸Para o autor imagens temporalizadas “são aquelas que se modificam no tempo, devido as características intrínsecas do dispositivo que as produz e apresenta” (VELHO, 2008, p. 2)

⁹Quadros-chave ou keyframes “indica a disposição exata dos elementos visuais no quadro nos momentos de “quebra” das ações da história narrada pela animação, revelam e sintetizam mudanças de comportamento, e é a passagem de um quadro-chave para outro que determina os quadros intermediários que vão constituir a duração ou a temporalidade do plano” (VELHO, 2008, p. 38).

sua finalidade de combinar os elementos gráficos com textos e outras imagens para as mais diversas finalidades. Sobre os elementos que estão presentes dentro desses campos, tais como cor, hierarquia, espaço, escala e tipografia, falaremos na parte prática do trabalho para correlacionar a teoria e prática.

Agora iremos tratar sobre o produto em si, descrevendo as etapas de produção e como buscamos inserir e utilizar aquilo que descrevemos até agora.

5-ASPECTOS PRÁTICOS DO PROJETO

A ideia da produção do produto para o TCC começou próximo do final do quinto semestre. Ao assistir uma entrevista sobre uma menina que fazia vídeos para internet, percebemos duas importantes informações: a primeira era da formação da entrevistada, que era em cinema, e a segunda é a de que ela produzia conteúdos sobre a sétima arte em um canal no Youtube. A menina em questão é Luisa Clasen, e o canal se chama *Lully de Verdade*. O canal surgiu em 2011, conta com 347.551 inscritos e 14.529.100 visualizações dentro desses 6 anos. Inicialmente, Luisa buscou falar sobre moda e viagens (algo que ela ainda faz), mas resolveu usar os conhecimentos que vinham do seu curso para criar vídeos com críticas, explicações e opiniões sobre o cinema e seus aspectos.

Nos interessamos por fazer um projeto semelhante. Murilo tinha um interesse pelas disciplinas teóricas, pois segundo ele, através delas podia se conhecer a história, os movimentos e gêneros cinematográficos, além de ver o cinema como recepção, criação e poder se realizar uma complementação entre a teoria e a prática do cinema. Nesse sentido, observamos que a criação de um produto assim poderia dar conta de fazer essa relação, pois ao mesmo tempo poderia apresentar para o público do cinema alguns aspectos que ampliassem o seu olhar também, mas que isso deveria estar aliado a uma prática, que naquele momento inicial ainda não sabíamos como introduzir. Outro aspecto que também pensamos foi em como apresentar esse conteúdo de uma forma diferente, pois aquilo que Luisa falava era sempre muito interessante, mas acreditávamos que poderia ser mais dinâmico. Murilo realizou produções junto a Filipe Sobral durante o curso de Cinema e sempre conversavam sobre as diversas produções, tanto no cinema quanto em outros espaços, e uma coisa comum foi a percepção, de ambos, de como a mídia internet contribuía para esse olhar e também para a nossa prática, já que os tutoriais, os sites, portais e vídeos são lugares de conhecimento ou informação na rede, para além da academia.

Assim, iniciado o sexto semestre do curso, aquele em que realizamos a disciplina de Pesquisa em Cinema e Audiovisual, e que deveríamos iniciar o projeto que culminaria nesse TCC, eu e Filipe Sobral resolvemos elaborar um projeto que fosse voltado para a internet com essa finalidade de falar sobre o cinema, seus aspectos, fazer críticas e análises de filmes, com a ideia de fazer isso de uma forma diferente. As discussões da disciplina de Estética e Linguagem também fizeram com que a última componente do nosso projeto fosse integrada.

Jamille tinha um gosto pela direção de arte, é ligada à cultura nerd e também detinha conhecimentos sobre os canais de internet. Outro aspecto que ela incluiria no projeto seria uma relação entre cinema e os diversos campos da ciência, assuntos que lhe interessavam muito.

Ainda nesse semestre, a disciplina de Animação e Infografia fez o curso do nosso projeto mudar de direção. Apresentados aos conteúdos, vislumbramos a possibilidade de introduzi-los dentro do nosso projeto, no qual agora pensamos na realização de quadros, que contemplariam análises, do ponto de vista de um olhar sobre a narrativa e a linguagem, um quadro sobre cinema e ciência, principalmente do ponto de vista de relações com a psicologia, biologia, física e química, e outro animado, no qual demonstraríamos as funções do cinema em vídeos explicativos. Ao longo desse semestre, o interesse e a disposição de Sobral para com os trabalhos de animação foram um destaque, pois tivemos que produzir um conteúdo interdisciplinar para as matérias de Estética e Linguagem e Animação e Infografia. Eu elaborei o roteiro e a decupagem e Sobral fez quase integralmente o *motion graphics*. O trabalho¹⁰ foi elogiado, e a partir disso pensamos em implantar algo assim no projeto.

Durante o sétimo semestre tivemos mais duas disciplinas que reafirmaram o caminho do nosso trabalho: Oficinas Orientadas V – Animação e Análise e Crítica Cinematográfica onde os conhecimentos sobre animação foram aprimorados e mais uma vez fizemos um trabalho nessa modalidade. A linha de análise e crítica poderia ser testada por meio de uma análise em vídeo, algo que o professor Cristiano introduziu na disciplina, que antes tinha um caráter mais teórico. Assim, todos realizamos produções para a disciplina de Análise e Crítica Cinematográfica, e Sobral e Murilo realizaram, em parceria novamente, uma nova animação¹¹, dessa vez explicando o processo para se fazer papel.

Na primeira reunião do oitavo semestre, percebemos a dificuldade de adequação do nosso projeto para a modalidade. De acordo com o Regimento do Trabalho de Conclusão de Curso de Cinema, a modalidade que escolhemos é a da categoria VI – material audiovisual para internet, no formato narrativa seriada, com um importante dado: a duração do produto deveria ter 13 ou 26 minutos. Essa modalidade é semelhante aos dos materiais audiovisuais para televisão, inclusive a sua duração, que se assemelha aos da TV, dando tempo para os comerciais. Só que, na internet, o tempo é mais livre, e na primeira reunião percebemos que atender ao tempo de duração nesse formato seria um pouco mais difícil. Os vídeos que produzimos,

¹⁰ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=j0PUcA11YoU>

¹¹ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Wsw6MQzX8W4>

incluindo os de análise, tinham no máximo 8 minutos. As animações tinham menor duração, porém demandavam muito mais tempo para serem feitas.

Assim pensamos em como resolver a questão de colocar os três quadros em um ou dois blocos. Porém, em reunião com o nosso orientador, percebemos que colocar os três quadros iria exigir um trabalho ainda maior, quanto à fundamentação teórica para as três vertentes, e achar um tempo que fosse adequado para os três quadros estava parecendo complexo. É importante pontuar que o nosso orientador buscou, desde o primeiro contato, materiais sobre a produção de vídeos para internet sobre cinema, inclusive colocando como um dos trabalhos da disciplina Análise e Crítica Cinematográfica a produção de um vídeo nesse formato. Nossas ideias de produção tinham como inspirações os canais *Entreplanos* e o *Every Frame a Painting* que traziam análises interessantes sobre o cinema e sobre a produção. Mas nessa reunião ele nos mostrou um novo canal, o *Crash Course*, um canal com propósito educativo criado por Philipp Dettmer em 2013 e que conta com mais de três milhões de assinantes. Nele se fala sobre biologia, filosofia, computação, economia, cinema sociologia, ciência, e há sempre a utilização de *motion graphics* em todos os seus vídeos.

Em um primeiro momento pensamos que essa dificuldade faria com que o projeto fosse adiado. Mas em um breve período de tempo conseguimos achar uma solução ao modificar mais uma vez nosso projeto. Acreditamos que seria interessante, já que tivemos uma ideia de falar sobre cinema, mostrar sua linguagem e seus aspectos seguindo um percurso semelhante ao nosso, do início até chegar a uma dimensão maior. Para isso, realizaríamos um produto que falasse sobre a linguagem no seu aspecto básico: os tipos de planos. O *Crash Course* nos serviu de inspiração, principalmente quanto à junção entre apresentação do tema e *motion graphics*. No nosso projeto, assim como ocorre no *Crash Course*, as animações estariam incluídas para ajudar a exemplificar cada aspecto do tema. No piloto, apresentamos algumas funções desses planos, entendendo que o seu uso é diversificado.

De agora em diante, apresentaremos, em cada uma de nossas funções, como foi que buscamos criar esse material.

5.1. - Argumento e Roteiro (MURILO)

O primeiro passo foi nos reunirmos e definirmos que falar sobre planos era a nossa opção. Assim elaborei o argumento com base nessa perspectiva, e elaborar o roteiro foi o passo seguinte. O roteiro vem acompanhado desse memorial junto ao seu argumento. Vamos mostrar como pensamos na escrita dele.

Para fazer isso, era necessário juntar a maior quantidade de materiais sobre o assunto. Por bem, pois o prazo era curto (as reformulações fizemos com que elaborássemos um roteiro um pouco depois do início desse semestre) já tínhamos feito muitas leituras de livros sobre cinema durante o curso ou pensando nesse projeto final. Então pesquisamos dentre essas bibliografias que incluímos no capítulo sobre linguagem algumas recorrências em relação ao plano e modos de se falar sobre ele.

O que pudemos perceber é que a maioria dos livros seguia a linha de apresentar a escala de planos com foco nas subseções que dentro do nosso memorial denominamos de ângulo do plano e distância da câmera em relação ao corpo humano. O *Manual de cinema*, de Luis Nogueira, o livro *A arte do Cinema*, de David Bordwell e Kristin Thompson, e *Os cinco C's da cinematografia*, de Joseph Mascelli, foram mais amplos e trouxeram variações de perspectiva para o plano, além de trazerem mais detalhes sobre as funções destes.

Mas não pensamos em introduzir o plano de forma direta para o público, antes pensamos em defini-lo, por isso, depois da abertura e apresentação do canal, iniciamos a explicar a definição de plano por meio das infografias animadas. O *motion graphics* foi a nossa opção na maioria dos pontos em que consideramos que seu uso seria mais claro do que outras imagens ou os apresentadores falando um texto proposto. Como era a nossa primeira experiência frente as câmeras, limitei as nossas falas a introdução e encerramento do programa, diferente do *Crash Course*, que tem um apresentador que fala bastante sobre o tema em vários momentos dos seus vídeos. De acordo com Harry Watts (1982, p.43) e Valter Bonásio (2002, p.43), o roteiro, para eles televisivo, do qual adaptamos para o projeto, deve ter anotações sobre as imagens à esquerda e o som à direita. Incluímos a descrição daquilo que pensamos para animação aí também e as cenas de filmes ou como estaríamos enquadrados no início e no fim do vídeo na parte esquerda. Do lado direito, nossas falas, ao vivo ou em *off*.

A nossa linguagem tentou ser a mais simples possível e buscamos que o roteiro fosse o mais visivelmente explicativo, tanto para nos ajudar no momento de fazer o vídeo quanto para aqueles que irão assistir ao produto. As experiências anteriores nos guiaram nesse sentido. Duas coisas colaboraram também para a construção do roteiro no sentido de escolhas dos filmes: a cinefilia e os materiais disponíveis em páginas e sites sobre cinema. Aumont e Marie (2003, p. 47) definem a cinefilia como um amor pelo cinema, trazendo duas maneiras de se olhar para ela. De um lado, a cinefilia de modo colecionador e fetichista, do outro, ao qual eu acredito que me encaixo, a cinefilia fundada na visão e na compreensão das obras, aquela que “é uma experiência estética, oriunda do amor pela arte cinematográfica, uma das versões do simples amor pela arte”.

Escolhemos planos de 44 filmes para mostrar a diversidade de possibilidades de se comunicar por meio deles. Como no nosso texto explicamos um pouco sobre a formação da ideia de plano e das diversas dimensões deste, buscamos uma amplitude quanto aos planos utilizados. Assim, selecionamos planos de filmes do primeiro cinema e dos recentes, de filmes brasileiros, asiáticos, europeus, americanos, das grandes bilheterias e de alguns menos populares também. Alguns ícones ou trabalhos de certos diretores de que gostamos podem ter ficado de fora. Mas a nossa preocupação em relação às escolhas também se deu por conta da duração dos planos. Escolhemos aqueles que tivessem maior tempo para que o exemplo fosse bem compreendido e que auxiliasse na narração sobre o plano. A partir da elaboração do roteiro, as demandas ligadas à produção surgiram, e sobre elas falaremos agora.

5.2-Produção (MURILO)

Com o roteiro pronto, inicia-se a fase de produção. O que depreendemos dele é que precisaríamos dividir a equipe de acordo com as tarefas e calcular o tempo para a produção do piloto. Isso significaria montar prazos para a criação de um cenário e gravar a introdução e o encerramento, gravar os áudios das narrações em *off*, realizar as animações e reunir todos os arquivos de filmes que seriam usados como exemplo. Elaboramos um cronograma, mas como bem lembrado nas aulas de Produção e Distribuição, produzir algo para cinema ou qualquer meio é trabalhar com incertezas. O trabalho do produtor é tentar minimizá-las. Podemos dizer que o cronograma não conseguiu ser seguido à risca. Enfrentamos alguns contratempos e vamos falar sobre eles de modo separado, mesmo que sejam processos interligados.

5.2.1-Cenário

O trabalho de direção de arte do cenário será descrito por Jamille. Aqui falaremos em como foi o processo para construí-lo e se gravar nele. Como dissemos, uma das nossas inspirações era o *Crash Course*. O cenário utilizado pelo Crash Course consta de estantes e objetos que remetem ao cinema – como rolos de filmes, livros, action figures. Tudo é realizado em um estúdio da produtora PBS Digital Studios. Não contávamos com nada parecido, e achar um local para gravar foi um grande desafio. Não utilizamos a sala de projeção Jorge Melquisedeque por dificuldades que Jamille descreverá na parte relativa à direção de arte.

Destarte, precisaríamos novamente pensar um local para gravar a introdução e o encerramento do programa. Filipe Sobral então apareceu com a solução: utilizar o salão da tia

dele, recém-reformado, como locação. Visitamos o espaço e percebemos que precisaríamos investir em equipamentos de iluminação, de som, pensar no enquadramento e nos materiais para compor o cenário. Quanto à iluminação, eu (Murilo) tinha um softbox e fui junto com Sobral em algumas lojas para adquirirmos lâmpadas (LED, duas coloridas, uma horizontal e uma redonda) e luminárias (em um total de 4), por um baixo custo, para ajudar no direcionamento e na composição da iluminação. No mesmo dia, como já tínhamos visitado a locação e pensado onde as coisas ficariam, compramos também fitas para pendurar algumas lâmpadas. O tecido que compramos para usar na sala de projeção foi utilizado para tampar a iluminação que vinha da janela.

Para o som, pedimos emprestado o boom de um amigo nosso, Anderson Cleiton, que já é graduado em cinema e conhecíamos desde a graduação. Para o fundo, pensamos inicialmente em colocar figuras relacionadas ao cinema e feitas com cartolina. Contamos com o apoio da nossa colega de turma Thays e fizemos um teste com essas figuras. O resultado não ficou como esperado do ponto de vista do fundo (improvisamos uma porta como suporte para colocar as coisas, mas não conseguimos uma altura certa para mostrar isso e os apresentadores ao mesmo tempo, além de ter ficado estranho no quadro), mas gostamos da nossa iluminação.

Para o fundo e para as gravações, é importante falar sobre algumas coisas. A primeira é sobre a disponibilidade de Jamille. Ela tinha que estar no trabalho às 13h – então, tínhamos que gravar, tanto áudio quanto o vídeo, até às 11h para que ela pudesse ir em casa e conseguir ir ao trabalho. Isso também acarretava em não podermos gravar pela tarde. O salão da tia de Filipe Sobral era localizado na Urbis V, e nós morávamos do outro lado da cidade. O deslocamento também demandava tempo. Em conversas com nossa colega Thays, ela nos lembrou que outro colega de sala nosso, Filipe Amaral, tinha quadros e fotografias na casa dele.

Entramos em contato com Filipe Amaral e solicitamos que ele nos emprestasse esses quadros e fotos. Jamille então acreditava que a melhor solução para preencher o quadro seria colocar os cubos que ela tinha na casa dela. O problema seria levá-los até lá e trazer no mesmo dia (os cubos são o suporte para guardar as coisas de Angelina, filha de Jamille). Pensei em solicitar um táxi, mas Jamille conseguiu um carro e nos levou junto com os cubos até o salão. Assim, conseguimos realizar a gravação no dia pretendido. Porém, sabíamos que esse dia seria importante, pois dificilmente conseguiríamos um apoio no deslocamento como esse, e as atividades de estágio do semestre comprometiam as nossas datas para gravação. Esse é um dos motivos pelos quais não conseguimos regravar a introdução e o encerramento e melhorar alguns aspectos de acordo com alguns feedbacks recebidos, já que essa era a nossa primeira experiência com a câmera dessa forma (interação e postura diante da câmera).

5.2.2-Arquivos e áudios

A reunião dos arquivos dos filmes ocorreu dentro da normalidade, assim como as animações eram feitas de forma regular por Filipe Sobral. As gravações dos áudios ocorreram em algumas oportunidades, até mais do que imaginávamos, pois pensamos em trocar quem faria a voz para cada parte do roteiro, e algumas gravações não ficaram boas. Mesmo que realizássemos uma leitura anterior ao momento da gravação, algumas modificações no texto foram feitas para melhorar a pronúncia ou a apresentação do tema. Não contávamos com equipamento para gravação de áudio, assim, usamos o da Rádio UESB (que conseguimos com o apoio de Renato Fernandes) e fizemos a gravação na sala de projeção. Mas quando fomos para edição das cenas, percebemos que alguns áudios precisavam ser regravados, e assim fomos para a casa de Sobral utilizar o gravador de Anderson Cleiton, que já tinha nos emprestado o microfone boom. Foi um ajuste de última hora, mas que não afetou o prazo, pois ainda iríamos iniciar a edição final do trabalho dois dias depois dessa gravação.

5.3-Direção (FILIPE, JAMILLE, MURILO)

O trabalho de direção se rege por uma coordenação dos vários âmbitos do trabalho de um produto audiovisual. O diretor, pensando cinematograficamente, leva a carga pelo trabalho visto na tela, inclusive sendo citado como autor de muitas obras. Não nos vemos assim, acreditamos que as produções, sejam elas como a nossa, são resultados coletivos e assim pretendemos criar um ambiente de igualdade nas decisões, com uma ideia da responsabilidade de fazer com que o trio seguisse no caminho certo. Em geral os diretores escolhem o roteiro e iniciam a pré-filmagem. Como Tristan Aronovich (2014, p. 43) diz “para decidir como transformar seu roteiro em filme o primeiro passo (e certamente um dos mais importantes) é desenvolver a ‘linguagem’ desse filme (ou, ainda, a ‘proposta artística’)”.

Tínhamos a ideia de fazer um produto para web com características semelhantes às do *Crash Course* mas com menos tempo de fala e mais exemplos dos filmes. Assim dividimos as funções entre Murilo, Filipe Sobral e Jamille Bispo. Algumas das minhas funções já foram descritas na produção, mas colocaremos aqui algumas outras vistas de maneira mais ligada a direção. A primeira questão foi observar o roteiro e as nossas necessidades. O primeiro trabalho nesse sentido foi cronometrar as nossas falas para saber se o tempo da produção se encaixaria

nos 13 minutos que deveríamos atender. Mexemos no roteiro para ter um tempo de folga com os quais poderíamos trabalhar com os exemplos.

Os arquivos de filmes foram selecionados e conseguiram ser reunidos com bastante antecedência apesar da grande quantidade de obras selecionadas. A adequação ao cronograma para a produção como um todo não aconteceu como descrito, mas não tivemos problemas tão graves para pensar em não cumprir o prazo. As questões que afetaram o trabalho e que poderiam colaborar para uma prorrogação da entrega deste nesse semestre foram de ordem acadêmica, por conta do estágio, que comprometeu as nossas manhãs durante alguns meses, e de ordens pessoais, pelas demandas comuns que todos temos e que poderiam fazer com que pensássemos em adiar essa entrega. Nesse sentido, colaborávamos no sentido motivacional sempre que o tópico desistência era abordado e falávamos sobre a nossa determinação e tranquilidade para continuar o trabalho.

Para atender as questões de gravação, cuidei (Murilo) da questão da locação, como descrito no tópico de produção e para a gravação das vozes, também cuidei da reserva do local e dos equipamentos necessários. Sobre como as imagens da gravação no cenário seriam feitas, fizemos testes de iluminação e discutimos sobre soluções para melhorar o cenário e o enquadramento após algumas tentativas. Porém ensaiamos poucas vezes para conferir nossas atuações diante do quadro, o que poderia ter ajudado quando realizamos a gravação que acabou se tornando a versão definitiva.

Pensando em dois pontos importantes, a do *motion graphics* e a edição, verificamos junto a Filipe Sobral a produção das infografias animadas desde a sua concepção, pensando na cor da paleta e na combinação entre essas cores e as do cenário que gravaríamos. Tendo trabalhado (Murilo) com Filipe em duas produções anteriores, acredito que o roteiro com as especificações de possíveis caminhos para uma forma de falar sobre aquele tema já seja um rumo para a criação artística de Filipe Sobral, que teve total liberdade para construção dos *motion graphics*, sempre desenvolvendo e apresentando cada concepção sua. Para a edição nos reunimos na sua casa de Filipe Sobral com os materiais separados de acordo com a sua natureza (texto, *motion*, arquivos de vídeo) e discutimos a maneira final com as quais gostaríamos que o produto fosse visto, pensando na linguagem que criamos.

5.4-Fotografia, Iluminação e Animação – FILIPE SOBRAL

A fotografia pode ser traduzida como escrever com a luz. Por isso, nesse trabalho, buscamos produzir, no momento da gravação no cenário, uma imagem para o canal que desse destaque aos apresentadores e elementos que compõem o espaço. Vamos mostrar como fizemos isso.

Em muitos canais de internet, a iluminação é montada da forma mais improvisada possível. Nos canais maiores, vinculados a cinema, como o *Crash Course* ou o *Pipocando*, eles já contam com equipamentos profissionais de iluminação e com o apoio de produtoras. No nosso caso, a ideia seria montar um esquema de iluminação de acordo com o espaço que tínhamos. Ao verificar o local, que era ao lado da minha casa, e realizar testes de iluminação, pensei em usar luminárias e lâmpadas para criar uma iluminação mais suave para o espaço. Na parte de produção descrevemos como esses equipamentos foram adquiridos. Utilizamos o tecido como uma espécie de cortina para cobrir a janela. Utilizamos um softbox, quatro luminárias, lâmpadas LED, lâmpadas azuis e uma lâmpada horizontal. A iluminação basicamente se constituiu de luzes frias. É uma parte muito importante para o resultado, como Bordwell e Thompson (2013, p. 221) diz:

Muito do impacto de uma imagem vem do uso da iluminação. No cinema [e em outros materiais audiovisuais] a iluminação é mais do que aquilo que permite enxergar a ação: áreas mais claras e mais escuras dentro do quadro ajudam a criar a composição geral de cada plano e, assim orientar a nossa atenção para certos objetos e ações.

Assim, buscamos moldar os apresentadores através de cinco pontos de luz. Usamos o softbox como luz principal (dominante e correspondente à fonte de luz de motivação no cenário) e duas luminárias para fazer uma luz de preenchimento (luz menos intensa que preenche, enfraquecendo ou eliminando as sombras projetadas pela luz principal (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 225). Foram utilizadas nas luminárias papel manteiga (solução utilizada para deixar a luz de preenchimento mais suave). Uma lâmpada horizontal foi colocada no teto para iluminar melhor o cenário, e tentamos fazer um contraluz (que cria contorno ou silhuetas de acordo com as outras luzes do cenário), o que de certa forma não aconteceu mas acabou deixando a luz mais uniforme. Esse formato triplo de luz se intitula de iluminação de três pontos e é amplamente utilizado no cinema para iluminação dos personagens. Os últimos dois pontos

de luz foram aqueles em que usamos as lâmpadas azuis (LED) com a finalidade de deixar a imagem com maior profundidade.

Usamos uma câmera SONY Alpha A6300 e um tripé simples. Filmamos o material em 4K¹², mas finalizamos em Full HD.

Como dissemos na parte sobre o fotograma, aquilo que vemos na tela tem relação com a taxa de quadros. Gravamos nosso trabalho de acordo com a taxa-padrão mais utilizada no cinema, 24 fotogramas por segundo. Para colaborar na questão da profundidade e perspectiva, usamos uma lente média (16-50mm), com distância focal – “A distância focal é a distância do centro da lente até onde os raios de luz convergem em um ponto de foco no filme” (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 282) – e utilizamos nessa lente a especificação de 24mm e abertura de 4.5, com ISO de 3200. Buscamos bastante profundidade de campo – “amplitude da distância diante da lente dentro do qual os objetos podem ser fotografados com foco nítido” (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 288) –, pois não tínhamos lente que nos permitisse desfocar muito o fundo. Acredito que conseguimos produzir uma imagem que se assemelha a diversos conteúdos voltados para a internet.

5.5- Infografia Animada (FILIPE SOBRAL)

Na parte teórica, falamos sobre a infografia animada do ponto de vista histórico e a definindo como uma junção das características do design e da infografia quanto à busca por uma combinação entre os elementos gráficos, textos e informação e da animação, por meio dos movimentos feitos para se dar dinamicidade àquilo que é mostrado. Agora, vamos discorrer sobre como pensamos na produção desses *motion graphics* no projeto.

No cinema, existem alguns passos para se realizar um trabalho. Depois do roteiro feito, existe a fase de pré-produção em que se verificam locações, custos, escolha de elenco, etc, a fase da filmagem propriamente dita e a finalização, na qual se monta e se entrega o produto para exibição. Já na animação, o caminho em geral é diferente: realizam-se storyboards¹³ com

¹² A resolução 4K tem aproximadamente 4000 pontos de pixels na horizontal e 2000 na vertical, tornando as imagens mais nítidas, com riquezas de detalhes e melhor variação de cores. Para comparação, o Full HD tem aproximadamente 1920 pontos de pixels na horizontal e 1080 na vertical.

¹³ Storyboards são guias visuais para a animação ou para produções audiovisuais. Em geral são desenhos onde se demonstram a composição, o enquadramento e algumas ideias que ajudarão no momento da criação do animador ou da equipe de direção e fotografia. Alfred Hitchcock e Ridley Scott utilizaram muito storyboards para pensar na composição das cenas dos seus filmes.

base nos roteiros, reúnem-se gravações das narrações ou trilhas que auxiliam no cálculo do tempo da animação, e por meio desses sons já pode ser feito o *animatic*, que poderíamos chamar de um storyboard animado. Após isso, questões de cenário, design, animação e ajustes acontecem.

Para Kristin Cullen (apud João Velho, 2008), o trabalho de design gráfico se verifica por meio das instruções do projeto, coleta de informações, *brainstorming*, experimentação, desenvolvimento e execução. De certa forma, o que se pode perceber é que cada meio tem uma forma distinta de se chegar à conclusão do trabalho, mas a infografia animada é híbrida, tendo um pouco desses elementos dentro dela. Para o nosso trabalho final em primeiro lugar foi realizada a leitura do roteiro e do argumento, pra ver como colocamos as nossas ideias no papel. Depois, Jamille fez alguns storyboards para ajudar a ter algumas ideias sobre como poderiam ser os *motion graphics*. Reunimo-nos para pensar em como poderiam ser alguns desses *motions*, e reuni imagens, além de pesquisar informações sobre movimentos para o trabalho.

A já citada Kristin Cullen (apud VELHO, 2008, p.33-34), quando fala sobre experimentação e desenvolvimento, diz que nessa fase ocorre a “transformação dos elementos visuais em soluções coesivas, em procedimentos que vão de estudos visuais básicos a variações refinadas, onde as diversas opções desenvolvidas vão se afunilando na direção da solução final”. E complementa dizendo que decisões sobre paleta de cores, tipografias, maneira de inserir os objetos, ilustrações, hierarquias e movimentos são pensados. Sobre isso, falaremos um pouco agora.

5.5.1-Cores

Inicialmente pensei em uma paleta de cores que faria combinação entre cores quentes e frias, praticamente complementares, de acordo com o espectro cromático, para buscar um visual harmônico. Criei uma transição que faz o mesmo movimento que a nossa no vídeo, só que com as cores dessa paleta. A ideia era combinar as cores dos elementos com o cenário e o figurino dos apresentadores. Mas, ao gravarmos no cenário, as cores usadas pelos apresentadores foram outras, Jamille veio com uma roupa preta e Murilo com uma camiseta vermelha. Mantive a ideia de usar as cores da gravação para o *motion graphics*, porém intercalando essas cores com o branco, sempre que possível, pois o vermelho e o preto são duas cores muito fortes e de grande destaque visual e necessitam de um apoio para uma suavização dessa força inerente, algo que o branco pode fazer, pois a cor branca ajuda na determinação da saturação.

5.5.2-Tipografia

A tipografia pode ser entendida como:

O conjunto de práticas subjacentes à criação e utilização de símbolos visíveis relacionados aos caracteres ortográficos (letras) e para-ortográficos (tais como números e sinais de pontuação) para fins de reprodução, independentemente do modo como foram criados (a mão livre, por meios mecânicos) ou reproduzidos (FARIAS apud Martins, 2005, p.43).

Vinculada ao design gráfico e à infografia, a tipografia se caracteriza por esse trabalho com os caracteres, seus desenhos e também sua importância para legibilidade. Para o nosso trabalho, escolhemos variar entre fontes manuscritas e fontes serifadas¹⁴ quadradas. A nossa escolha foi pela fonte Square Serif, pois as fontes desse estilo, as serifadas quadradas, têm origens no estilo egípcio e têm um forte peso visual. Ela também é mais espessa e combina muito com títulos. Como no nosso trabalho em geral utilizamos as palavras para expressar alguns pontos importantes e que necessitem de força visual, pensamos nela como a nossa escolha. De acordo com Hagen e Golombisky (2013, p.93) é importante utilizar uma fonte contrastante para títulos. No nosso caso, escolhemos a Rockwell para os conteúdos, que não são extensos, por vezes apenas uma palavra, e assim pensamos na fonte Bernadette, que é manuscrita. Fontes manuscritas são mais informais e acreditamos que elas podem combinar com os títulos. No momento em que algo aparece na claquete, colocamos uma fonte chamada DJB Chalk it up, que simula algo escrito com giz, algo que já foi prática no círculo cinematográfico.

A hierarquia também é um fator importante para a tipografia, geralmente ela está ligada a um sistema que pode ser de cor, tamanho, estilo ou posição que auxilia aqueles que leem ou veem a identificar recorrências dentro da forma. Ao acessar uma página como a *globo.com*, por exemplo, as notícias vinculadas ao esporte estarão em verde, as vinculadas a política e acontecimentos cotidianos estarão em vermelho, e destaques estarão em fontes maiores do que as notícias correntes que aparecem em fontes menores. Escolhi destacar o conteúdo e os títulos quando esses aparecem para reforçar a ideia sobre a palavra escrita nos momentos em que elas surgem.

¹⁴ A serifa pode ser traduzida como o traço, localizado nas extremidades de uma letra e é em geral associada a legibilidade, principalmente em textos longos.

5.6-DIREÇÃO DE ARTE – JAMILLE BISPO

5.6.1-O Processo de criação do cenário e da locação

A primeira ideia sugerida foi colocar algumas fotografias relacionadas ao cinema de fundo, desfocando o cenário e deixando os apresentadores nítidos no quadro. As impressões seriam na cor preta, como se as fotografias estivessem silhuetadas, e se mostrou atrativa, já que o custo seria baixo e o visual poderia ficar de acordo com o planejado com pouco investimento. Para não fugir da paleta de cores, um tecido verde-azulado foi adquirido. Abaixo, uma imagem da paleta que pensamos em usar.



Paleta inicial

A ideia era diminuir contrastes de luminosidade e permanecer na paleta escolhida. O local de gravação ainda não estava definido. Estávamos na fase de testes, e a sala de projeção Jorge Melquisedeque foi uma opção que resolvemos testar. Conhecido como Cinemonga, ou simplesmente Monga, entre os alunos do curso, a sala de projeção faz parte da UESB – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, campus de Vitória da Conquista– e compõe um dos espaços mais frequentados pelos estudantes do curso de cinema. Queríamos o espaço da sala, mas não queríamos identificá-la enquanto sala de projeção e “espaço comum”.

No dia em que fomos realizar o primeiro teste na locação, estavam presentes os professores Cristiano Canguçu (orientador do nosso trabalho) e Márcio Venâncio, ambos professores no curso de Cinema e Audiovisual. Descobrimos que não era possível fixar o tecido nas paredes, pois todas as paredes da sala são revestidas por um tecido isolante de acústica, o que dificultava a fixação. Transformar a sala de projeção Jorge Melquisedeque em um local diferente se mostrou uma tarefa um tanto difícil e complicada. Também era de comum acordo que o grupo não desejava usar aquele espaço como estava e torná-lo cenário para o nosso canal. Voltando ao início, ainda não tínhamos um lugar para fazer as gravações. O tecido idealizado para fazer parte do cenário teve que ser abortado, pois também se tornou esteticamente fora do

contexto que foi planejado. Na fotografia, as dobraduras do tecido ficavam evidentes, e o seu tamanho não era adequado, mostrando que se tratava de fato de um tecido pendurado na parede.

A locação veio um tempo depois como sugestão de Felipe Sobral. O local é, na verdade, um salão de beleza emprestado pela tia dele. O espaço tinha acabado de ser pintado, e a única recomendação foi para não furarmos ou sujarmos as paredes. Como o tecido já era passado, optamos por preencher o fundo com alguns objetos que tivessem a ver com a temática, como: livros, action figures etc. No local não havia estantes com altura suficiente para enquadrar os personagens e os objetos, então a solução foi usar uma porta de madeira nova da casa de Felipe apoiada em dois bancos, passando a ideia de uma mesa para o espectador. Nessa altura, já tínhamos desistido da paleta de cores inicial. Teríamos que usar a parede branca do local, isolando a iluminação natural e tampando a janela de uma das paredes com o tal tecido azul-esverdeado, que no fim foi muito útil no papel de cortina. Fechamos a porta e fizemos o teste de iluminação. Felipe e Murilo haviam comprado algumas luminárias e luzes brancas e azuis.

Com ajuda de Thays, fizemos imagens de objetos usados no cinema como a claquete e a câmera. Com o cuidado de não deixar marcas na parede, pregamos as imagens pretas contrastando com o fundo branco.

A iluminação ficou boa, a locação estava perfeita, mas os objetos que visualmente estavam tão bem dispostos, na fotografia, ficaram quase que invisíveis para o público. Os dois personagens enquadrados na frente da “mesa” tampavam quase que totalmente o fundo. A solução foi remarcar a filmagem e pensar em uma solução para a questão dos objetos.



Teste de iluminação e disposição dos elementos no cenário

Como sabíamos que o espaço físico disponível na locação não era amplo o suficiente para desfocar o fundo, tínhamos que caprichar um pouco mais para preenchê-lo, pois ele ficaria à mostra. Então, veio a ideia de levar alguns cubos com aproximadamente 50cm de altura cada, totalizando 8, dispendo 4 em cada lado. Assim, os objetos ficariam com altura suficiente para aparecer em quadro. O que dificultou um pouco foi a necessidade de um transporte para fazer o trajeto entre a casa de Jamille e de Filipe, pois os cubos são móveis usados no quarto de Angelina, filha de Jamille, e a locação era na casa de Sobral.

Na data marcada para a gravação, Murilo se dispôs a pagar um táxi e levar os cubos e objetos cênicos para o local de gravação, mas foi feito um acordo entre ele e Jamille no qual Murilo colocou a gasolina e levamos os cubos em carro particular, onerando menos a logística. Arrumamos todo o local, era um dia de chuva fina, e a personagem estava com os cabelos úmidos e frisados. Pegamos um secador emprestado no salão e terminamos a arrumação.

O cenário demorou meia hora para ficar pronto. Murilo usou blusa vermelha para se destacar no cenário colorido e um pouco de base para diminuir a oleosidade da pele na filmagem.



Cenário organizado para a gravação

Jamille usou blusa preta e maquiagem clara para ficar mais natural, também um batom em tom mais escuro para evidenciar os lábios na gravação.

A câmera estava posicionada à frente, então, ambos teriam que estar sentados voltados para ela e levemente inclinados para comunicarem entre si.

5.7-Montagem – FILIPE SOBRAL E MURILO NOGUEIRA

No capítulo dedicado à linguagem do cinema e aos planos, citamos a montagem como formadora da noção de plano como entendemos hoje e que utilizamos para o trabalho e do cinema que privilegia o narrativo, pois ela possibilitou os cortes e o seu encadeamento. Assim como Bordwell e Thompson (2013, p. 350) dizem, “a montagem contribui para a organização de um filme e os efeitos sobre os espectadores”. Por isso, como Maria de Fátima Augusto (2004, p. 53-54) complementa, “a arte é construção, e não uma mera imitação da natureza, e todo pensamento, na sua origem, é montagem” e “a montagem não é somente a fase terminal de um processo, mas [...] a modalidade que articula todo o conjunto do filme, indo do roteiro até o resultado/produto”.

Dessa forma, a montagem do trabalho começou no roteiro, pois quando Murilo o escreveu, ele já apresentou suas divisões (que são expressas pelo fim do parágrafo ou pelo tempo) em que cada sequência deveria aparecer, assim, eu fiz as animações pensando nesse tempo e nas falas que precisariam ter uma boa relação com aquilo que iria aparecer na tela.

Mas, para que tudo fluísse bem, é importante que se tenha organização. Por isso, ao final da gravação ou com os arquivos dos filmes, tudo era colocado em pastas separadas e identificadas. A separação se dava pelas partes em que estariam no programa (introdução, que seriam as gravações, arquivos de filmes, animações) e dentro dessas também (todos os exemplos foram separados por seu tipo). O roteiro estava em outra pasta, e algumas outras foram criadas pensando na fácil localização e na ajuda que isso faria para o momento da edição.

Além das animações, que já tinham muitas entradas, movimentações e saídas dos objetos dentro do próprio plano, a introdução e os exemplos precisariam criar uma unidade. Na introdução, pensando em dar dinamismo aos dois apresentadores (já que essa era a primeira experiência deles em frente às câmeras), inseri cortes nos momentos de respiração deles, alterando de um plano aberto para um plano mais próximo entre essas pequenas pausas. Durante a introdução, inseri uma música no fundo (livre de direitos autorais) para que as falas e os silêncios não ficassem de forma “seca” nessa parte. No final dessa introdução, Murilo e Jamille

fazem um movimento para a direita (de quem está assistindo), chamando a vinheta. Após mostrar o material gravado para o professor Márcio, ele nos indicou que a entrada desta deveria se dar para este lado, criando uma lógica de movimentação, algo que fizemos. Além disso, realizei uma mudança na cor original do material bruto para o que foi para o vídeo, alterando o contraste e a saturação conforme as imagens abaixo (trabalhamos com *S-LOG2*):



Já tinha pensado em realizar transições com algumas das cores da nossa paleta e criei um movimento que aparece na maior parte dos cortes. Resolvemos inserir molduras em volta das cenas dos filmes por conta da sua proporção, que eram diferentes, e a moldura de certa forma diminui a força da diferença. Assim, em um ou outro momento, canções e áudios dos filmes ficam no fundo das narrações em *off*, com a mesma finalidade que a música na introdução.

Realizamos nosso trabalho de edição no *Premiere* e o de animação no *After Effects*, programas específicos para tal função. Porém, alguns arquivos precisaram ser convertidos no programa *Sony Vegas*, que se mostrou muito útil para esse processo no qual o arquivo, em geral o áudio dos filmes, não era executado imediatamente no *Premiere*. Assim, buscamos realizar essa harmonia entre os planos selecionados, em que alguns já eram bem especificados, e em outros realizamos trocas de um momento por outro pensando na unidade ou na continuidade. Por fim, pensamos em uma pequena fala que resumisse nossa ideia e acrescentasse algo sobre o olhar sobre o plano. Inspirados pelo *Crash Course* e pensando em um encerramento para o produto, resolvemos falar sobre o que foi apresentado durante o programa. O arquivo final foi finalizado em MP4 (o Youtube tem uma lista com todos os tipos de arquivos suportados e só o aceita em arquivo único). Ele indica as taxas de quadros aceitas – no nosso caso foram 24 quadros –, as resoluções (a nossa foi 1080p), além de só aceitar áudios em canais estéreos ou de canal 5.1.

5.8-Sonorização

Para a gravação do som, estávamos com poucos equipamentos no dia. Como dissemos, utilizamos o microfone boom de Anderson para a gravação, e o improvisamos, pois não tínhamos um tripé específico para ele conforme imagem abaixo.



Assim, ele foi ajustado o máximo que podia para pegar bem as duas vozes, mas sendo direcional, ele esteve mais próximo de Jamille, pois senão entraria no quadro, uma vez que o espaço era pequeno. Por isso, na edição precisamos dar um ganho na voz de Murilo.

Utilizamos o gravador, também de Anderson, para os áudios, gravamos alguns deles na sala de exibição Jorge Melquisedeque e outros na casa de Filipe Sobral. Algumas vezes, precisamos regrava-los, pois o áudio não tinha ficado bom em alguns dias pela proximidade do gravador e, durante a gravação da introdução e encerramento, havia alguns barulhos externos na área.

Em relação ao som no vídeo, não utilizamos um programa específico de edição de sonora, mas ajustamos esses áudios dentro do *Premiere* para que eles ficassem de forma uniforme no produto.

6-CONCLUSÃO

Como dissemos na parte prática, nossa intenção era realizar um programa mais amplo, com algumas linhas que se tornariam quadros diferentes do programa/canal. Para que o trabalho

não fosse ainda mais complexo do ponto de vista formal em um curto espaço de tempo e atendendo ao regimento proposto, adequamo-nos para a produção do vídeo de 13 minutos. Assim, nossa ideia foi a criação desse produto que buscou dar início a uma jornada pela linguagem do cinema. A escolha por falar sobre os planos, sob nosso ponto de vista, colaborou para a produção por se tratar de um tema abrangente e introdutório. Percorrer esse caminho até a noção do plano e ver como o entendemos foi interessante e, por isso, acreditamos que foi importante – tanto neste memorial, quanto no produto – apresentar esse percurso.

O público atualmente consome cinema e audiovisual de diversas formas e tem muito interesse por conhecer mais e melhor sobre aquilo que eles veem, e nesse sentido é que buscamos criar um produto como esse. A internet tem muitos espaços para recepcionar tal anseio, e o Youtube tem sido um desses lugares. Existem diversos tipos de vídeos sendo colocados ali, e entre estes os que alimentam o aprendizado do público sobre uma temática.

Pensamos nas duas vias, tanto na produção de um programa que realize uma explicação para o público de cinema sobre aspectos que interferem na sua experiência fílmica quanto em um aspecto de encarar essa experiência de modo profissional. Para tornar o programa mais atrativo e informativo, utilizamos a infografia animada ou *motion graphics*, instrumento que nos foi apresentado dentro da graduação e que possui grande expressão visual nas diversas mídias da comunicação. Também buscamos apresentar a construção desse meio no memorial. Acreditamos que o *motion* colaborou para dar dinamismo e elucidou algumas das informações que passamos.

É interessante pensar, e não podemos deixar de destacar, que esse trabalho, mesmo falando de algo introdutório, perpassa boa parte de nossa graduação, em que utilizamos componentes de disciplinas teóricas que tivemos durante o curso (mais especificamente Linguagem do cinema, Teorias do cinema, História do cinema e Estética e linguagem) e também das práticas (mais especificamente animação e infografia, Oficinas orientadas de cinema e audiovisual IV – animação, computação gráfica, fotografia e iluminação). Algo que ficamos gratos em poder empregar nesta e, quem sabe, em outras produções.

Algumas dificuldades se apresentaram, sendo por adequação ao cronograma e por ser a nossa primeira experiência em uma produção voltada para a internet, algo que nunca tínhamos feito e que também não havia sido realizado no curso de cinema e audiovisual. Mas a boa relação entre a equipe, a forma diplomática com que as coisas foram resolvidas e nosso afinho em realizar esse produto fizeram com que qualquer contratempo pudesse ser superado.

Sabemos que nossa modalidade tem como objetivo final um episódio piloto e que este se caracteriza por ser um experimento. Temos a consciência disso e buscamos integrar a

introdução, as animações, os vídeos e o encerramento de forma harmônica e principalmente instrutiva, pois o nosso foco é o público. Sabemos que etapa se constituiu como um aprendizado para nós em relação a questões de produção e percebemos que precisamos nos desenvolver em algumas questões, tais como melhorar a forma de se portar diante do quadro ou questões de ajuste quanto àquilo que poderá ser observado pela banca, entendendo que esse momento é um período de experiência e de enriquecimento. Esperamos que o aprendizado desse momento nos sirva como apoio para novas produções tendo em vista nosso desejo de dar continuidade ao projeto iniciado com esse piloto.

Assim, enquanto estudantes de Cinema e Audiovisual, esperamos que esse produto tenha alcançado o propósito de trazer um conteúdo que possa ser atraente para o público, tanto quanto foi para nós aprender mais sobre a sétima arte e poder transmitir esse conhecimento.

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques.; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2003.
- ARONOVICH, Tristan. **Fazendo cinema – making films**. 1ª ed. São Paulo: Criativo, 2014.
- BARBOSA, Fernando da Silva. **Novas formas de produção, plataformas e consumo de produtos audiovisuais na internet**. Revista de Estudos de Gestão, Informação e Tecnologia (REGIT), Fatec-Itaquaquecetuba, SP, v. 1, n. 1, p. 45-59, jan/jun. 2014. Disponível em: <http://www.fatecitaqua.edu.br/revista/index.php/regit/article/view/REGIT-A3/pdf_4>. Acesso em 16 de agosto de 2017.
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2005.
- BERGALA, Alain. **A hipótese-cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola**. Rio de Janeiro: Booklink, 2008
- BONASIO, Valter. **Televisão: manual de produção & direção**. Ed. Leitura, 2002.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Campinas: Unicamp, 2013.
- BROWN, Blain. **Cinematografia: Teoria e Prática: produção de imagens para cineastas e diretores**. Elsevier: 2012
- CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.
- CASTELLS, Manuel. **A Galáxia Internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade**. Zahar, 2003.

- COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema: espetáculo, narração e domesticação**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.
- COUSINS, Mark. **História do cinema: dos clássicos mudos ao cinema moderno**. Tradução de Cecília Camargo Bartalotti – São Paulo: Martins Fontes, 2013
- DA CRUZ, PAULA RIBEIRO. **Do Desenho Animado à Computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias**. 2006.
- DA-RIN, Sílvio. **Espelho Partido. Tradição e Transformação do documentário**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2004
- DE FÁTIMA AUGUSTO, Maria. **A montagem cinematográfica e a lógica das imagens**. Annablume, 2004
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento (Cinema 1)**. São Paulo: Brasiliense, 1985
- GARDIES, René. **Compreender o cinema e as imagens**. Lisboa: Texto & Grafia, 2007.
- GOLOMBISKY, Kim; HAGEN, Rebecca. **Espaço Em Branco Não É Seu Inimigo**. Taylor & Francis, 2013.
- JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Editora Senac, 2003.
- KEMP, Philip. **Tudo sobre Cinema**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed, v. 34, 1999
- MARNER, Terence St. John. **A realização cinematográfica**. Lisboa: Edições 70, 2010.
- MASCELLI, Joseph V. **Os cinco Cs da Cinematografia: técnicas de filmagem**. São Paulo: Summus Editorial, 2010.
- METZ, Christian. **A significação no cinema**. Perspectiva, 1972

- MORAES, Ary. **Infografia: História e Projeto**. São Paulo: Edgard Blucher, 2013.
- NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema III: planificação e montagem**. Covilhã: Livros LabCom, 2010.
- RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007
- SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983. (Coleção Primeiros Passos; 103).
- Sato, Leticia Midori. **Os 12 princípios da animação: da adesão à sua subversão**. 2015. 90 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015
- SAUSSURE, F. **Curso de linguística geral**. Organização de Charles Bally e Albert Sechehaye com a colaboração de Albert Riedlinger. Trad. de Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. 24ª ed. São Paulo: Pensamento - Cultrix, 2002.
(279 p.)
- TEIXEIRA, Tattiana. **Infografia e Jornalismo: conceitos, análises e perspectivas**. Salvador: EDUFBA, 2010.
- VAN SILL, Jennifer. **Narrativa cinematográfica: contando histórias com imagens em movimento**. São Paulo: Martins Fontes, 2017.
- VELHO, João. **Motion graphics: linguagem e tecnologia-anotações para uma metodologia de análise**. 2008. 193 f. Dissertação (Mestrado em Design)-Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.
- WATTS, Harris. **On camera o curso de produção de filme e vídeo da BBC**. Grupo Editorial Summus, 1990.
- XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: opacidade e transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.