



OFICINA *de cinema*

Projeto financiado através da Lei Paulo Gustavo



MINISTÉRIO DA
CULTURA



Caro estudante, esta apostila é preparada para acompanhá-lo durante a sua jornada na oficina de cinema. Aqui, você encontrará conteúdos que foram selecionados para ilustrar e aprofundar os temas abordados durante o curso presencial. Os tópicos tratados nesta apostila refletem diretamente os assuntos discutidos na atividade, e tem como objetivo enriquecer sua experiência de aprendizado. Ao explorar este material, você terá a oportunidade de revisar conceitos essenciais, aprimorar suas habilidades e mergulhar ainda mais no mundo do cinema.

SUMÁRIO

1. Introdução ao Cinema
2. História do Cinema
3. Linguagem Cinematográfica
4. Roteiro
5. Pré-produção e Produção
6. Montagem
7. Atividades Práticas
8. Recursos e Referências



O QUE É CINEMA?

O cinema é uma forma de arte que combina imagem em movimento e som para contar histórias e transmitir ideias e emoções. Desde sua criação, tem sido uma das formas de entretenimento mais populares e uma poderosa ferramenta de comunicação, capaz de influenciar culturas e sociedades.



HISTÓRIA DO CINEMA

Os Primórdios e a Invenção do Cinema

O cinema teve suas raízes nas experiências com imagens em movimento realizadas no final do século XIX. Os irmãos Lumière, Auguste e Louis, são frequentemente creditados como os inventores do cinema com a criação do cinematógrafo em 1895. Eles realizaram a primeira exibição pública de um filme em Paris, mostrando curtas-metragens que capturavam cenas cotidianas, como "A Saída dos Operários da Fábrica Lumière". Paralelamente, Georges Méliès, um mágico e cineasta francês, começou a explorar as possibilidades narrativas e técnicas do cinema, inovando com efeitos especiais e histórias fantásticas, como em seu famoso filme "Viagem à Lua" (1902).



A Era do Cinema Mudo

A primeira grande era do cinema, conhecida como o cinema mudo, se estendeu aproximadamente de 1895 até o final dos anos 1920. Durante esse período, os filmes não tinham som sincronizado e dependiam de expressões visuais, intertítulos e música ao vivo para contar histórias. Figuras icônicas como Charlie Chaplin, Buster Keaton e Harold Lloyd se destacaram, criando obras-primas que combinavam humor e drama. Filmes como "O Nascimento de uma Nação" (1915) e "Metropolis" (1927) demonstraram a capacidade do cinema mudo de abordar temas épicos e complexos, consolidando o cinema como uma forma de arte poderosa e popular.



HISTÓRIA DO CINEMA

A Revolução do Cinema Sonoro

A introdução do som no cinema nos anos 1920 revolucionou a indústria cinematográfica. "O Cantor de Jazz" (1927) é amplamente considerado o primeiro longa-metragem sonoro, marcando o início da era do cinema falado. Este avanço tecnológico transformou todos os aspectos da produção cinematográfica, desde a atuação até a edição e a exibição. O cinema sonoro permitiu um maior complexidade nas narrativas, abrindo caminho para novos gêneros como, por exemplo, os musicais. Grandes estúdios de Hollywood, como MGM, Paramount e Warner Bros., prosperaram nessa nova era, estabelecendo o sistema de estúdios que dominou a indústria por décadas.



A Evolução Tecnológica e a Era de Ouro

Nos anos 1930 e 1940, o cinema continuou a evoluir com a introdução do Technicolor, que trouxe cores vibrantes às telas. Filmes como "O Mágico de Oz" (1939) e "E o Vento Levou" (1939) demonstraram as possibilidades artísticas do cinema colorido e se tornaram ícones culturais. Este período, conhecido como a Era de Ouro de Hollywood, foi caracterizado por grandes produções, estrelas de cinema e um forte sistema de estúdios que controlava todos os aspectos da produção e distribuição de filmes. O cinema também começou a abordar com mais frequência temas profundos e complexos, refletindo as mudanças sociais e políticas da época, especialmente durante e após a Segunda Guerra Mundial.

HISTÓRIA DO CINEMA

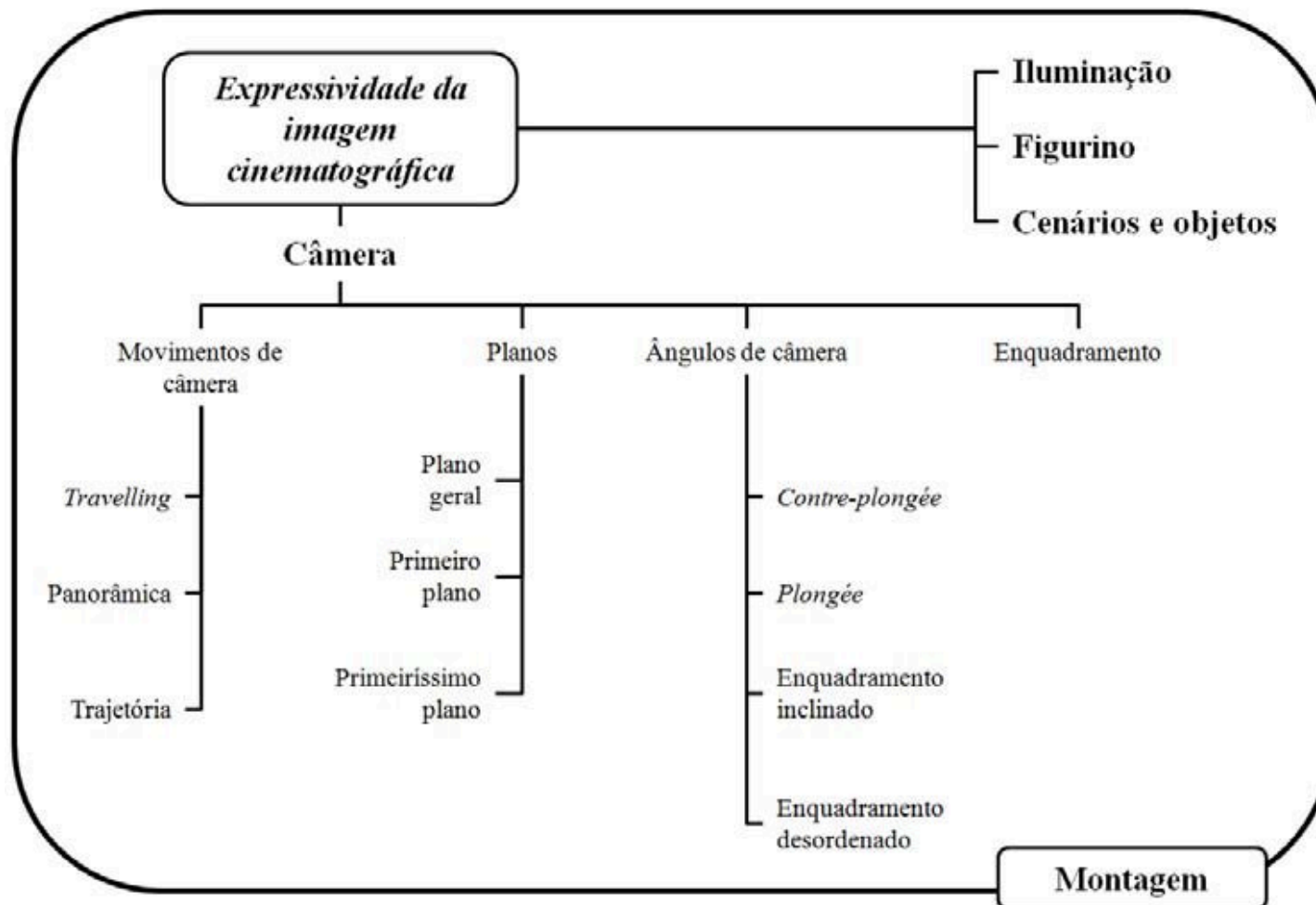
A Era Moderna e o Cinema Digital

A partir dos anos 1950, o cinema começou a diversificar-se com o surgimento de novos movimentos cinematográficos ao redor do mundo, como a Nouvelle Vague francesa e o Neorrealismo italiano, que influenciaram cineastas globalmente. Nos anos 1970, diretores como Steven Spielberg e George Lucas revolucionaram Hollywood com filmes de grande sucesso comercial, inaugurando a era dos blockbusters. Com a chegada do século XXI, a tecnologia digital transformou completamente a produção e a exibição de filmes. O uso de câmeras digitais, efeitos visuais avançados e a distribuição por meio de plataformas de streaming como Netflix e Amazon Prime revolucionaram a indústria, tornando o cinema mais acessível e diversificado do que nunca.



LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

A linguagem cinematográfica é o conjunto de técnicas e métodos que os cineastas utilizam para contar histórias, transmitir emoções e comunicar ideias através do cinema. Essa linguagem é composta por diversos elementos que, quando combinados de maneira eficaz, criam uma experiência visual e auditiva única para o espectador. Entre os principais componentes da linguagem cinematográfica estão a cinematografia, a montagem, o som, a direção de arte e a atuação.



PLANOS

Os planos cinematográficos são uma das ferramentas mais fundamentais na linguagem do cinema. Eles determinam o que o público vê na tela, como vê e a relação espacial entre os elementos visuais. Cada tipo de plano serve a um propósito narrativo e emocional específico, ajudando a contar a história de maneira eficaz e impactante. Vamos explorar os principais tipos de planos e suas funções no cinema.



Plano Geral

O plano geral captura uma ampla área, mostrando o cenário em que a ação acontece e a relação dos personagens com esse ambiente. Ele é usado para estabelecer o contexto, dar ao público uma visão geral do local e situar a cena dentro de um espaço maior. Planos gerais são comuns em cenas de abertura para estabelecer a ambientação e em momentos onde a grandiosidade do cenário é relevante para a narrativa.



Plano Médio

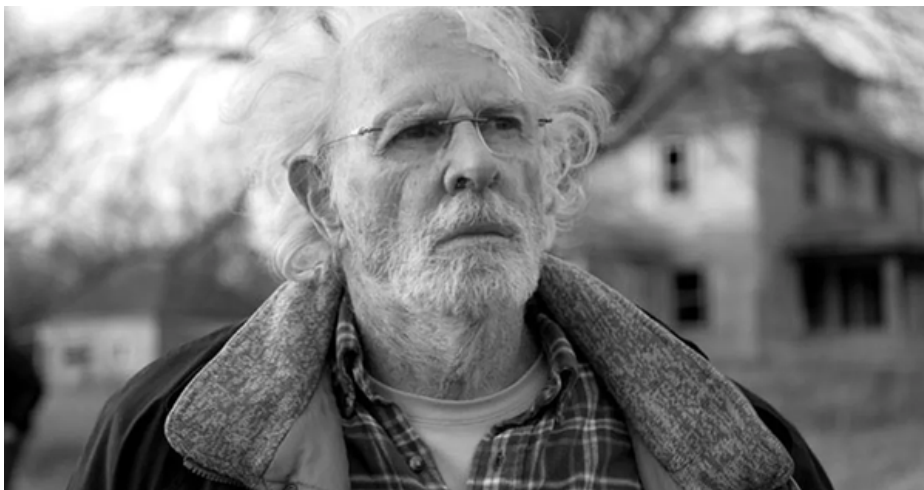
O plano médio enquadra os personagens da cintura para cima. É frequentemente usado para diálogos e cenas de interação entre personagens, pois permite ao espectador observar tanto as expressões faciais quanto a linguagem corporal. Este tipo de plano cria uma sensação de proximidade com os personagens, sem perder a noção do ambiente ao redor deles.





Plano Americano

O plano americano, ou plano três quartos, enquadra os personagens dos joelhos para cima. Este plano foi amplamente utilizado nos filmes de faroeste americano, permitindo mostrar os personagens e suas armas simultaneamente. Ele é eficaz em cenas de ação e confrontos, proporcionando uma visão clara dos personagens enquanto ainda inclui parte significativa do cenário.



Primeiro Plano

O primeiro plano, ou close-up, foca em um detalhe específico, geralmente o rosto de um personagem. Ele é usado para enfatizar emoções e reações, capturando nuances expressivas que seriam perdidas em planos mais amplos. Close-ups criam uma conexão íntima entre o personagem e o público, permitindo uma imersão emocional profunda.

Plano de Detalhe

O plano de detalhe vai além do close-up, focando em um pequeno elemento, como os olhos de um personagem, um objeto significativo ou uma parte específica de uma cena. Esse tipo de plano é usado para chamar a atenção do espectador para detalhes cruciais que podem ter importância simbólica ou narrativa. Ele intensifica a tensão e a curiosidade.



Plano Conjunto

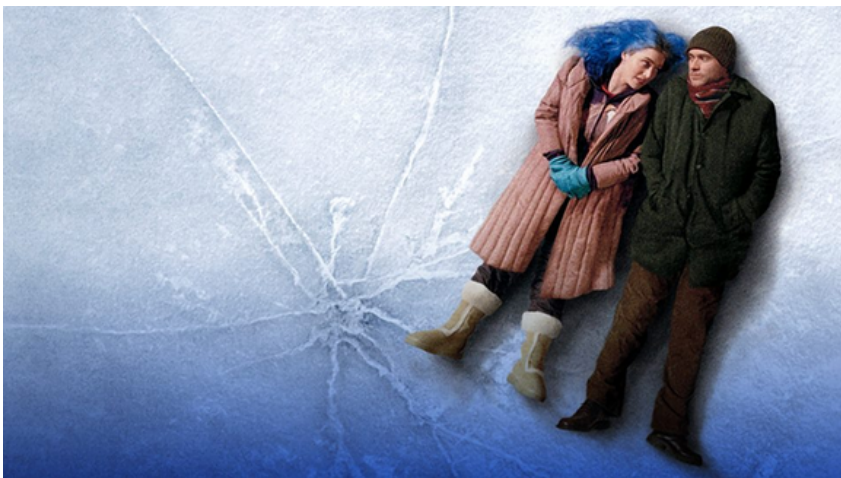
O plano conjunto mostra dois ou mais personagens na mesma tomada, geralmente em interação. Um two-shot enquadra dois personagens, enquanto um three-shot inclui três. Esses planos são úteis para cenas de diálogo e interações grupais, permitindo ao público ver a dinâmica entre os personagens e suas reações mútuas.





Plano Sequência

O plano sequência é uma longa tomada contínua sem cortes. Ele pode abranger vários tipos de planos e movimentos de câmera, criando uma sensação de realismo e continuidade. Planos sequência são tecnicamente desafiadores e podem aumentar a tensão e a imersão do espectador, como visto em filmes como "Birdman" e "1917".



Plano Aéreo / Plano Zenital

O plano aéreo é capturado de uma posição elevada, geralmente por um drone, helicóptero ou grua. Ele oferece uma visão panorâmica do cenário e é usado para mostrar vastidão, movimento e contexto geográfico. Este tipo de plano é eficaz em cenas de abertura para situar o público ou em momentos de transição para mostrar a extensão de um local.

ÂNGULOS

O ângulo de câmera é uma técnica cinematográfica que se refere à posição e à orientação da câmera em relação ao objeto ou personagem filmado. Diferentes ângulos de câmera, como o plano plongée (de cima para baixo) e o plano contraplongée (de baixo para cima), influenciam significativamente a percepção visual e emocional do espectador. O uso estratégico de ângulos pode transmitir poder, vulnerabilidade, tensão ou grandeza, ajudando a construir a narrativa e a atmosfera do filme. A escolha do ângulo de câmera é, portanto, uma ferramenta crucial na linguagem cinematográfica, permitindo ao cineasta manipular a interpretação e a resposta emocional do público.

Exemplos:

- Plano Neutro: nível dos olhos
- Plano Holandês: imagem inclinada, diagonal
- Over the Shoulder: sobre o ombro do personagem
- Plano Plongée: câmera acima, apontando para baixo
- Plano Contra-Plongée: câmera abaixo, apontando para cima



ROTEIRO

O roteiro é a espinha dorsal de qualquer produção cinematográfica, servindo como o mapa detalhado que guia todos os aspectos da criação de um filme. Ele descreve a narrativa, os diálogos e as ações dos personagens. Escrito em um formato específico que facilita a compreensão e a visualização, o roteiro é essencial para a comunicação entre roteiristas, diretores, atores e a equipe técnica.

O roteiro é uma ferramenta vital que encapsula a essência da narrativa cinematográfica. É através do roteiro que uma história ganha vida, passando de uma ideia abstrata para uma obra concreta e visual. Entender a arte de escrever roteiros é essencial para qualquer aspirante a cineasta, pois é a primeira etapa física da criação de um filme.





Elementos do Roteiro

Um roteiro eficaz inclui diversos elementos essenciais que contribuem para a sua clareza e impacto.

- Cabeçalhos de Cena: Indicando onde e quando uma cena ocorre (por exemplo, INT. CASA - DIA).
- Descrições de Ação: Detalham o que acontece na cena, incluindo ações dos personagens e ambientação.
- Diálogos: As falas dos personagens, seguidas de identificadores de personagem.
- Instruções Parentéticas: Pequenas notas dentro dos diálogos para indicar a forma como algo deve ser dito ou a ação que acompanha a fala.
- Transições: Indicações de mudança de uma cena para outra (por exemplo, CORTE PARA, FADE IN).

Cabeleira, Alicate e Marreco correm, perseguidos de perto, por um POLICIAL que dá tiros para o alto. Eles riem. E também atiram para o alto.

Personagem →

BUSCA-PÉ (V.O.)

Voice Over (Narração) →

O Trio Ternura não tinha medo de ninguém. Nem da polícia... Eles achavam que a Cidade de Deus era deles. Mas tinha um monte de bandido que achava a mesma coisa. Naquele tempo, a Cidade de Deus ainda não tinha dono.

← Ação

Os bandidos se metem pelas ruelas do local.

MONTAGEM cria a sensação de labirinto: o Policial nunca sabe para onde ir.

Nº Cena ↓

Os bandidos param um instante. Tiram as camisetas vermelhas, jogando-as por trás do muro de uma casa. Todos agora estão de camiseta branca. Eles continuam correndo até o...

7

EXT. CAMPINHO - DIA ← Cabeçalho

7

Eles chegam ao campinho onde os garotos estão jogando futebol com a bola murcha, que Cabeleira estourou antes com o tiro, e fingem que fazem parte do jogo.

O Policial passa correndo por eles, sem se dar conta de quem eles são.

← Ação

Assim que o Policial some da vista, eles caem na gargalhada.

BUSCA-PÉ (V.O.)

Com o know how que eu adquiri no entendimento da bandidagem, eu posso falar com toda a segurança: o Trio Ternura, no fundo, era um bando de pé-de-chinelo.

Marreco se aproxima de Busca-Pé.

BUSCA-PÉ (V.O. cont.) (cont.)

Principalmente o meu irmão: o Marreco.

Marreco tira dinheiro do calção e entrega para Busca-Pé.

MARRECO

Diálogo →

Aí, Busca-Pé! Leva esse dinheiro aí pra mãe compra umas comida. Mas não conta pro velho que fui eu que te dei!

Cabeleira atira dinheiro para o alto.



Estrutura da história

A estrutura do roteiro geralmente segue um formato padrão dividido em três atos: início, meio e fim. Cada um desses atos desempenha um papel crucial na construção da história.

1. Primeiro Ato (Introdução):

- Descrição: Apresenta os personagens principais, o cenário e o conflito central.
- Objetivo: Estabelecer o mundo da história e capturar o interesse do público. É onde ocorre o "incidente incitante", o evento que desencadeia a ação principal.

2. Segundo Ato (Desenvolvimento):

- Descrição: Expande o conflito introduzido no primeiro ato, desenvolvendo a trama e os personagens.
- Objetivo: Criar tensão e desenvolvimento, levando a narrativa a um clímax. Este ato é frequentemente subdividido em duas partes, com um "ponto de virada" no meio que complica ainda mais o conflito.

3. Terceiro Ato (Conclusão):

- Descrição: Resolve o conflito e conclui a história.
- Objetivo: Fornecer uma resolução satisfatória para o público, fechando as subtramas e concluindo o arco dos personagens.

PRODUÇÃO

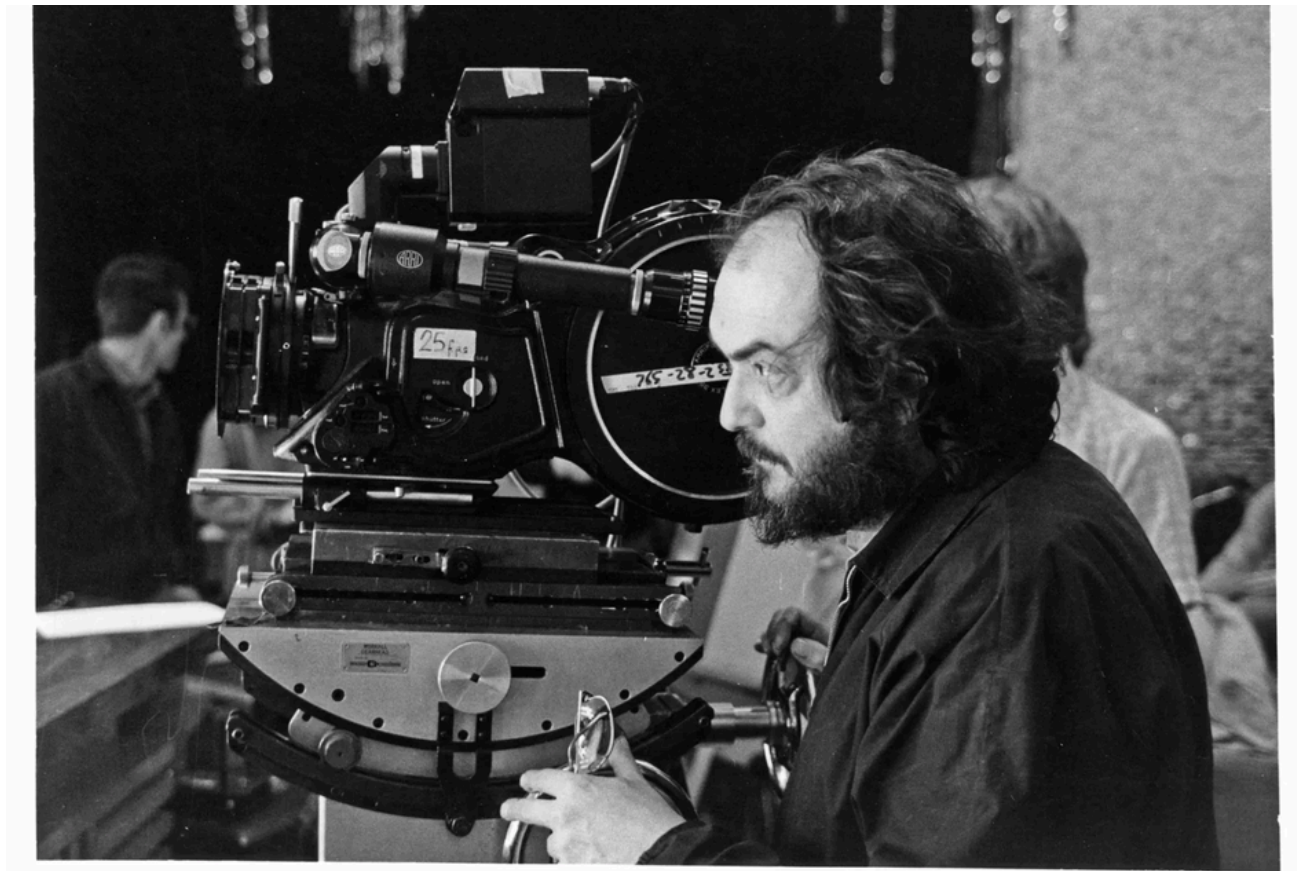


Pré-produção

A pré-produção é a fase de planejamento e preparação que ocorre antes das filmagens propriamente ditas. Durante essa etapa, diversas atividades são realizadas para garantir que tudo esteja pronto para a produção.

Produção

A produção é a fase em que o filme é efetivamente filmado. Durante esse período, todas as cenas planejadas são capturadas de acordo com o roteiro e o planejamento feito na pré-produção.



MONTAGEM



Montagem

A montagem, também conhecida como edição, é uma das etapas mais cruciais no processo de realização cinematográfica. É durante essa fase que o filme realmente ganha forma, pois as cenas filmadas são organizadas, cortadas e montadas para criar uma narrativa coesa e envolvente. A montagem não é apenas uma questão de juntar as cenas, mas também de definir o ritmo, o tempo e o impacto emocional da obra.

Funções da Montagem

1. Organização Narrativa:

- A montagem organiza as cenas de acordo com a estrutura do roteiro, garantindo que a história flua de maneira lógica e envolvente.

2. Ritmo e Pacing:

- Controla o ritmo do filme, decidindo quanto tempo cada cena ou tomada deve durar. Isso é crucial para manter o interesse do espectador e para construir tensão ou alívio cômico.

3. Continuidade:

- Assegura que a continuidade visual e sonora seja mantida, corrigindo eventuais erros de gravação e garantindo que as transições entre as cenas sejam suaves.

4. Impacto Emocional:

- Através da escolha precisa de cortes, ângulos e a combinação de cenas, a montagem manipula as emoções do espectador, criando momentos de suspense, alegria, tristeza ou surpresa.

5. Estilo Visual:

- Define o estilo visual do filme, utilizando técnicas de edição como jump cuts, fades, dissolves, e montagens paralelas para criar uma estética única.

Processo de Montagem

1. Visualização do Material Bruto:

- O editor assiste a todo o material filmado, conhecido como "dailies" ou "rushes", para selecionar as melhores tomadas e anotar as escolhas.

2. Edição de Assemblage:

- Primeira montagem onde as cenas são colocadas na ordem do roteiro, sem preocupações detalhadas com ritmo ou tempo exato. Serve como uma visão preliminar do filme.

3. Edição Bruta (Rough Cut):

- Refinamento da edição de assemblage, ajustando cortes e começando a trabalhar no ritmo geral do filme. Diálogos e ações são sincronizados mais precisamente.

4. Edição Fina (Fine Cut):

- Fase de refinamento detalhado, onde cada corte é ajustado milimetricamente, e a continuidade é garantida. É aqui que o filme começa a tomar sua forma final.

5. Trabalhos de Pós-produção:

- Adição de efeitos visuais, correção de cor, design de som, trilha sonora e mixagem de áudio. Todos esses elementos são integrados para criar a versão final do filme.

Técnicas de Montagem

1. Corte Seco (Straight Cut):

- Transição direta entre duas tomadas, sem efeitos ou transições. É a técnica mais comum e simples.

2. Dissolve (Dissolução):

- Uma tomada se dissolve gradualmente em outra, usada para indicar a passagem do tempo ou para criar uma conexão simbólica entre cenas.

3. Fade In/Out:

- A imagem aparece ou desaparece gradualmente, normalmente usado para começar ou terminar cenas.

4. Jump Cut:

- Corte abrupto entre duas tomadas de uma mesma cena, criando uma sensação de avanço no tempo ou de descontinuidade.

5. Montagem Paralela (Cross-cutting):

- Alternância entre duas ou mais cenas que ocorrem simultaneamente em locais diferentes, criando uma sensação de tensão ou de conexão entre as ações.

EFEITO KULESHOV



FOME



TRISTEZA



DESEJO

EFEITO KULESHOV

O Efeito Kuleshov é um princípio fundamental na teoria cinematográfica que destaca o poder da edição na manipulação da percepção do espectador. Esse efeito foi nomeado em homenagem ao cineasta soviético Lev Kuleshov, que demonstrou sua teoria através de um experimento realizado na década de 1920.

No experimento, Kuleshov montou uma sequência de imagens simples: um close-up do rosto inexpressivo de um ator seguido por diferentes imagens, como um prato de comida, uma criança brincando ou um caixão. O que surpreendeu foi que os espectadores interpretaram o olhar do ator de maneira diferente de acordo com a imagem que o seguia. Quando seguido pelo prato de comida, o público interpretava o olhar como fome; quando seguido pela criança, interpretava como ternura; e quando seguido pelo caixão, interpretava como tristeza.

Este experimento revelou que a montagem de imagens pode influenciar significativamente a percepção e o significado de uma cena. O Efeito Kuleshov demonstrou que a edição pode criar associações e conexões emocionais entre diferentes planos, mesmo que os elementos individuais não tenham significado intrínseco. Isso significa que a maneira como as imagens são organizadas e sequenciadas pode alterar drasticamente a interpretação e a experiência do espectador.

O Efeito Kuleshov teve um impacto duradouro na teoria e na prática cinematográfica, destacando a importância da edição como uma ferramenta poderosa na criação de significado e emoção no cinema. Desde então, tem sido amplamente utilizado por cineastas para manipular a percepção do público e criar narrativas visualmente envolventes e emocionalmente impactantes.

Exemplos Famosos de Montagem

1. Montagem de "Potemkin" de Sergei Eisenstein:
 - Conhecido por suas técnicas inovadoras de montagem, especialmente a "Montagem de Atrações" que combina imagens para evocar emoções específicas.
2. Sequência de Abertura de "O Poderoso Chefão":
 - Utiliza cross-cutting para contrastar a vida familiar e os negócios mafiosos, estabelecendo o tom do filme.
3. "Birdman" de Alejandro G. Iñárritu:
 - Famoso por seu uso de planos-sequência, criando a ilusão de um único take contínuo, aumentando a imersão do espectador.

Conclusão

A montagem é uma arte que combina técnica e criatividade para transformar o material filmado em uma narrativa coesa e emocionalmente ressonante. É através da montagem que o ritmo, o tom e a estrutura do filme são definidos, tornando-se uma das fases mais importantes na produção cinematográfica. Uma boa montagem pode elevar a qualidade de um filme, destacando performances, intensificando emoções e garantindo que a história seja contada de forma clara e envolvente.

Ao chegarmos ao final deste curso de cinema, podemos perceber o quanto mergulhamos em um universo fascinante de narrativas, técnicas e expressões artísticas. É importante lembrar que o aprendizado no cinema é uma jornada contínua de descobertas e desafios. Esta oficina serviu como um ponto de partida para você continuar explorando o cinema.



