

Marcelo Artur Tavares da Silva

**PRINCÍPIOS DA PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA PARA
VÍDEOS INSPIRATIVOS ON-LINE**

Projeto de Conclusão de Curso (PCC)
submetido ao Programa de Graduação
da Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau de
Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Me. Flávio Andaló

Florianópolis
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Silva, Marcelo Artur Tavares da
Princípios da produção cinematográfica para vídeos
inspirativos on-line / Marcelo Artur Tavares da Silva ;
orientador, Flávio Andaló - Florianópolis, SC, 2016.
127 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão. Graduação em Design.

Inclui referências

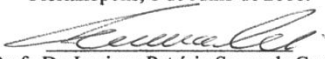
1. Design. 2. Princípios cinematográficos. 3. Vídeos
inspirativos. 4. Vídeos on-line. I. Andaló, Flávio. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Marcelo Artur Tavares da Silva

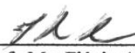
**PRINCÍPIOS DA PRODUÇÃO
CINEMATOGRAFICA PARA VÍDEOS
INSPIRATIVOS ON-LINE**


Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

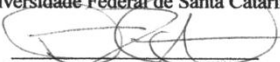
Florianópolis, 8 de Julho de 2016.


Prof., Dr. Luciano Patrício Souza de Castro
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:


Prof., Me. Flávio Andaló
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina


Prof., Me. Gustavo Eggert Boehs
Universidade Federal de Santa Catarina


Prof., Dr. William Machado de Andrade
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais, Artur Tavares da Silva e Marlene Tavares da Silva pela educação que me deram e pelas oportunidades que me proporcionaram, com muito esforço e alguns sacrifícios ao longo de toda a minha vida. Certamente sem eles não teria conseguido conquistar nada do que conquistei, incluindo a oportunidade de estudar em uma universidade de excelência como a UFSC. A minha irmã, Emelice Roseli Tavares da Silva por me apoiar a estudar.

Ao professor Flávio Andaló pela orientação no desenvolvimento deste PCC e por toda ajuda que me foi concedida sempre que precisei ao longo dos anos na faculdade. A professora Marília Matos por toda a ajuda em todos os momentos que precisei, desde o primeiro dia de aula do curso. Aos professores Gustavo Eggert Boehs e Wiliam Machado de Andrade pela ajuda sempre que precisei e também por aceitar fazer parte da banca deste PCC, contribuindo com conhecimento e experiência para o desenvolvimento de um projeto ainda mais sólido e enriquecedor.

A todos os amigos que fiz trabalhando no Núcleo Multiprojetos de Tecnologia Educacional da UFSC ao longo dos últimos anos de faculdade, que me fizeram crescer profissionalmente e me ensinaram a importância do trabalho coletivo e de trabalhar fazendo aquilo pelo qual se tem paixão.

E por fim agradeço a todos os amigos e professores que de algum modo me ajudaram a alcançar o conhecimento e experiência profissional que tenho hoje bem como a concluir este curso.

RESUMO

Este projeto de conclusão de curso aborda os princípios da produção cinematográfica na produção de vídeos inspirativos para publicação on-line e foi elaborado para dar solidez e fundamentação teórica às escolhas de produção cinematográfica de um vídeo inspirativo que mostra as belezas naturais e arquitetônicas da cidade de Florianópolis, bem como traços de sua cultura e a inserção da dança no seu cotidiano. Utilizando os pontos abordados por MASCELLI em seu livro “Os cinco Cs da cinematografia: técnicas de filmagem” e seguindo a mesma organização linear apresentada no livro, foi realizado um diagnóstico de dois vídeos inspirativos publicados on-line bem sucedidos e a partir deste diagnóstico foi possível entender a importância da aplicação dos princípios cinematográficos empregados em todas as etapas da criação de um vídeo. Pontos importantes sobre ângulos de câmera, composição, questões acerca da continuidade e corte, foram abordados com uma descrição teórica direta bem como expondo como foram aplicadas na prática e com qual objetivo.

Palavras chave: princípios, produção cinematográfica, ângulos, composição, corte, continuidade

ABSTRACT

This course completion project addresses the principles of film production in the production of inspirational videos for online publication and is designed to give solidity and theoretical foundation to film production choices of an inspirational video that shows the natural and architectural beauties of Florianópolis city, as well as traces of its culture and insertion of dance in its daily life. Using the points raised by Mascelli in his book "The Five Cs of cinematography: filming techniques" and following the same linear organization presented in the book, a diagnosis of two successful inspirational videos posted online has been made and from this diagnosis was possible to understand the importance of applying the film production principles used in all stages of creating a video. Important points about camera angles, composition, issues about continuity and cutting, were approached with a direct theoretical description and exposing how they were applied in practice and for what purpose.

Key words: principles, film production, angles, composition, cut, continuity

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	OBJETIVOS	12
3	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	12
4	JUSTIFICATIVA	13
5	DELIMITAÇÃO DE PROJETO	14
6	METODOLOGIA PROJETUAL.....	14
7	DIAGNÓSTICO	16
7.1	Ângulos de câmera e tamanho de objeto.....	17
7.1.1	Plano objetivo.....	17
7.1.2	Plano subjetivo	18
7.1.3	Plano <i>P.O.V.</i>	19
7.1.4	Tamanho do Objeto	21
7.1.5	Ângulo do objeto	25
7.1.6	Altura da câmera	26
7.1.7	Ângulo plano	26
7.1.8	Ângulo <i>plongée</i>	27
7.1.9	Ângulo <i>contreplongée</i>	28
7.1.10	Dupla Inclinação.....	29
7.1.11	Ângulo oblíquo.....	30
7.1.12	<i>Close</i>	32
7.1.13	<i>Superclose</i>	33
7.1.14	Plano detalhe	33
7.1.15	<i>Close</i> sobre o ombro.....	34
7.1.16	<i>Close cut-in</i>	35
7.1.17	<i>Close cut-away</i>	37
7.1.18	Ângulo da câmera em <i>closes</i>	38
7.1.19	Segundos planos em <i>closes</i>	39
7.2	Conclusão sobre ângulos.....	39
7.3	Continuidade	40
7.3.1	Continuidade Temporal e Espacial.....	41
7.3.2	Tipos de ação: Tempos de ação controlada e não controlada. 42	
7.3.3	Técnica de filmagem: Cena Máster e Ação Justaposta	42
7.3.4	Continuidade Direcional.....	43
7.3.5	Recursos de transição visual e sonora	51
7.4	Conclusão sobre Continuidade.....	53
7.5	Corte.....	53
7.5.1	Tipos de Edição.....	54
7.5.2	Montagem Paralela.....	55
7.5.3	Corte Durante a Ação	55

7.5.4	Corte e Continuidade.....	56
7.5.5	Planos com câmera móvel e com câmera fixa	56
7.5.6	Duração de Planos com Câmera Móvel	57
7.5.7	Planos de Cobertura	58
7.5.8	Fusões.....	58
7.5.9	Edição de Som e Fluxo de Som	58
7.5.10	Requisitos da Edição	59
7.6	Conclusão sobre Corte	60
7.7	Composição.....	60
7.7.1	Regras de Composição.....	61
7.7.2	Equilíbrio	65
7.7.3	Unidade	66
7.7.4	Centro de Interesse.....	67
7.7.5	Movimento dos Olhos	68
7.7.6	Enquadramento	68
7.7.7	Perspectiva	69
7.7.8	Moldura.....	69
7.7.9	Composição Dinâmica	70
7.7.10	Variedade de Composição.....	70
7.7.11	Profundidade	71
7.8	Conclusão sobre Composição	71
8	RELATÓRIO	72
8.1	Ângulos.....	72
8.1.1	Plano Objetivo.....	72
8.1.2	Plano subjetivo	74
8.1.3	Plano P.O.V.....	75
8.1.4	Tamanho do Objeto.....	75
8.1.5	Ângulo do objeto.....	81
8.1.6	Ângulo plano.....	82
8.1.7	Ângulo <i>plongée</i>	84
8.1.8	Ângulo <i>contreplongée</i>	84
8.1.9	Close.....	86
8.1.10	Superclose	87
8.1.11	Plano detalhe	88
8.1.12	<i>Close Cut-in</i>	90
8.1.13	Ângulo da câmera em <i>closes</i>	91
8.1.14	Segundos planos em <i>closes</i>	92
8.2	Continuidade.....	93
8.2.1	Continuidade temporal e espacial	93
8.2.2	Tipos de ação: ação controlada e ação não controlada.....	94

8.2.3	Continuidade direcional.....	95
8.2.4	Recursos de transição visual e sonora	98
8.3	Corte.....	99
8.3.1	Tipos de edição.....	99
8.3.2	Corte durante a ação.....	101
8.3.3	Corte e continuidade.....	101
8.3.4	Planos com câmera móvel e com câmera fixa.....	101
8.3.5	Duração dos planos com câmera móvel e com câmera fixa.....	103
8.3.6	Planos de cobertura	103
8.3.7	Fusões.....	103
8.3.8	Edição de som e fluxo de som.....	103
8.3.9	Requisitos da edição.....	103
8.4	Composição.....	104
8.4.1	Regras de composição.....	104
8.4.2	Equilíbrio.....	108
8.4.3	Unidade	110
8.4.4	Centro de interesse	110
8.4.5	Movimento dos olhos	112
8.4.6	Enquadramento.....	113
8.4.7	Perspectiva.....	113
8.4.8	Moldura	114
8.4.9	Composição Dinâmica	115
8.4.10	Variedade de composição.....	117
8.4.11	Profundidade	117
8.5	Conclusão.....	118
9	REFERÊNCIAS.....	120
10	Apêndice	122

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Exemplo de plano objetivo.....	18
Figura 2 – Exemplo de plano subjetivo	19
Figura 3 – Exemplo de plano <i>P.O.V.</i>	20
Figura 4 - Exemplo de plano <i>P.O.V.</i>	21
Figura 5 - Exemplo de grande plano geral.....	22
Figura 6 - Exemplo de plano geral.....	23
Figura 7 - Exemplo de plano médio.....	24
Figura 8 - Exemplo de <i>insert</i>	25
Figura 9 - Exemplo de ângulo do objeto.....	26
Figura 10 - Exemplo de ângulo plano.....	27
Figura 11 - Exemplo de ângulo <i>plongée</i>	28
Figura 12 - Exemplo de ângulo <i>contreplongée</i>	29
Figura 13 - Exemplo de dupla inclinação	30
Figura 14 - Exemplo de ângulo que precede ângulo oblíquo.....	31
Figura 15 - Exemplo de ângulo oblíquo.....	31
Figura 16 - Exemplo de <i>close</i>	32
Figura 17 - Exemplo de <i>super close</i>	33
Figura 18 - Exemplo de plano detalhe	34
Figura 19 - Exemplo de <i>close</i> sobre o ombro	35
Figura 20 - Exemplo de <i>close cut-in</i>	36
Figura 21 - Exemplo de <i>close cut-in</i>	36
Figura 22 - Exemplo de <i>close cut-away</i>	37
Figura 23 - Exemplo de <i>close cut-away</i>	38
Figura 24 - Exemplo de segundo plano para <i>close</i>	39
Figura 25 - Exemplo de direção dinâmica constante	45
Figura 26 - Exemplo de direção dinâmica constante	45
Figura 27 - Exemplo de direção dinâmica contrastante	46
Figura 28 - Exemplo de direção dinâmica contrastante	46
Figura 29 - Exemplo de direção neutra.....	47
Figura 30 - Exemplo de entrada e saída de objetos na cena.....	49
Figura 31 - Exemplo de contra plano.....	50
Figura 32 - Exemplo de contra plano.....	51
Figura 33 - Exemplo de dissolução.....	52
Figura 34 - Exemplo de câmera móvel	57
Figura 35 - Exemplo de linhas na composição	62
Figura 36 - Exemplo de formas na composição.....	63
Figura 37 - Exemplo de massa na composição	64
Figura 38 - Exemplo de movimento na composição.....	65
Figura 39 - Exemplo de equilíbrio simétrico na composição.....	66
Figura 40 - Exemplo de centro de interesse seguindo a regra dos terços.....	68
Figura 41 - Exemplo de moldura na composição.....	70
Figura 42 - Exemplo de profundidade na composição.....	71

Figura 43 - Exemplo de plano objetivo	73
Figura 44 - Exemplo de plano objetivo	73
Figura 45 - Exemplo de plano subjetivo.....	74
Figura 46 - Exemplo de plano subjetivo.....	75
Figura 47 - Exemplo de grande plano geral.....	76
Figura 48 - Exemplo de grande plano geral.....	76
Figura 49 - Exemplo de plano geral	77
Figura 50 - Exemplo de plano geral	78
Figura 51 - Exemplo de plano médio.....	79
Figura 52 - Exemplo de <i>two shot</i>	80
Figura 53 - Exemplo de <i>insert</i>	81
Figura 54 - Exemplo de ângulo do objeto.....	82
Figura 55 - Exemplo de ângulo plano.....	83
Figura 56 - Exemplo de ângulo plano.....	83
Figura 57 - Exemplo de ângulo plongée.....	84
Figura 58 - Exemplo de ângulo <i>contreplongée</i>	85
Figura 59 - Exemplo de ângulo <i>contreplongée</i>	85
Figura 60 - Exemplo de <i>close</i>	86
Figura 61 - Exemplo de <i>close</i>	87
Figura 62 - Exemplo de <i>super close</i>	88
Figura 63 - Exemplo de plano detalhe	89
Figura 64 - Exemplo de plano detalhe	89
Figura 65 - Exemplo de <i>close cut-in</i>	90
Figura 66 - Exemplo de <i>close cut-in</i>	91
Figura 67 - Exemplo de ângulo de câmera em <i>closes</i>	92
Figura 68 - Exemplo de segundo plano em <i>close</i>	93
Figura 69 - Exemplo de ação não controlada.....	95
Figura 70 - Exemplo de direção estática.....	96
Figura 71 - Exemplo de contra plano.....	97
Figura 72 - Exemplo de contra plano.....	98
Figura 73 - Montagem das transições sonoras	99
Figura 74 - Exemplo de corte de continuidade	100
Figura 75 - Exemplo de corte de continuidade	100
Figura 76 - Exemplo de corte durante a ação	101
Figura 77 - Exemplo de plano com câmera fixa	102
Figura 78 - Exemplo de plano com câmera móvel	102
Figura 79 - Exemplo de uso da linha na composição da cena	105
Figura 80 - Exemplo do uso da forma na composição da cena.....	106
Figura 81 - Exemplo do uso da massa na composição da cena	106
Figura 82 - Exemplo de movimento contrastante	107
Figura 83 - Exemplo de movimento contrastante	108
Figura 84 - Exemplo de equilíbrio na composição da cena	109
Figura 85 - Exemplo de desequilíbrio na composição da cena.....	109
Figura 86 - Exemplo de centro de interesse centralizado	111
Figura 87 - Exemplo de centro de interesse na regra dos terços	111

Figura 88 - Exemplo de contraste no movimento dos olhos	112
Figura 89 - Exemplo de contraste no movimento dos olhos	113
Figura 90 - Exemplo de perspectiva	114
Figura 91 - Exemplo de moldura	115
Figura 92 - Exemplo de composição dinâmica	116
Figura 93 - Exemplo de composição dinâmica	116
Figura 94 - Exemplo de profundidade	117

1 INTRODUÇÃO

Como pensar os princípios da produção cinematográfica para vídeos inspirativos on-line?

A ideia de inspirar por meio de uma peça audiovisual não é nova. Desde a massificação do consumo de conteúdo televisivo, peças publicitárias com este intuito já buscavam a conversão e a manutenção de consumidores. Com a tentativa de aproximação das marcas aos consumidores, buscando construir uma relação afetiva, peças com tom mais emocional começaram a se propagar pela televisão e nos últimos anos, pela *internet*. Obviamente o uso de imagens em movimento para emocionar espectadores vem de muito antes do surgimento da *internet* e mesmo da televisão: o cinema já fazia uso de recursos cinematográficos para este fim com maestria. Atualmente, este tipo específico de linguagem audiovisual está bastante presente em vídeos on-line.

A partir da década de 2000 com o surgimento de *sites* como o Youtube, peças cinematográficas publicadas livremente na *web* vêm ganhando ano a ano, mais espaço comercial e a atenção de empresas e do público em geral. Somente no Brasil em 2014 cerca de 70 milhões de pessoas assistiram vídeos on-line (fonte: DATAPOPULAR via Revista PEGN), sendo que em média estes espectadores passam 8,1 horas por semana assistindo vídeos (fonte: GOOGLE/PROVOKERS via Revista PEGN). Em 2014 anunciantes de vídeos on-line investiram, apenas no Youtube, cerca de 5,6 bilhões de dólares (fonte: EMARKETER via Revista PEGN). Números como estes impulsionam o uso e intenção de uso de vídeos on-line cada vez mais.

Com o aumento da demanda e consequentemente da oferta de conteúdo audiovisual na *internet*, começaram a aparecer com mais frequência vídeos com apelo emocional bastante forte. Estas peças, neste PCC denominados vídeos “inspirativos”, trazem consigo um forte apelo a um determinado estilo de vida, a busca pelos sonhos, a viver intensamente os bons momentos da vida ou ainda motivar a busca por alguma realização pessoal relevante. Poderíamos entender este tipo de peça, como sendo aquelas que são motivos de inspiração por alguma determinada razão, que estimulam a capacidade criativa ou que pretendem transmitir valores e sentimentos que vão ao encontro do que faz os espectadores se sentirem felizes ou motivados a estabelecerem metas ou ainda, partirem em busca de algo desejado.

Partindo deste contexto e do entendimento que o mercado para vídeos on-line está em expansão, surge a proposta de criar um vídeo inspirativo que consiga por meio de escolhas práticas fundamentadas teoricamente observando atentamente os princípios de produção cinematográfica como ângulo, continuidade, corte e composição, transmitir uma mensagem inspiradora, motivante e poética sobre a vida e a beleza de seus pequenos momentos por meio de imagens de pessoas dançando, contemplando a natureza ou algum momento especial e lugares bonitos aproveitando as locações da Ilha de Santa Catarina.

2 OBJETIVOS

Este projeto de conclusão de curso teve como objetivo a produção de um vídeo inspirativo de baixo orçamento, buscando trabalhar alguns dos princípios da linguagem cinematográfica como ângulo, continuidade, corte e composição. Para isso foi feito um referencial teórico exemplificado de dois vídeos inspirativos e foram identificados como tais princípios são trabalhados nestas peças, estabelecendo assim uma base sólida de conhecimento e entendimento acerca dos mesmos que pôde justificar teoricamente as escolhas tomadas na produção da peça. O projeto também busca mostrar que mesmo com um orçamento baixo é possível chegar a um resultado que atenda as expectativas, já que as escolhas são solidamente fundamentadas.

3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para alcançar o objetivo principal que era criar um vídeo inspirativo que tivesse suas escolhas do processo de produção cinematográfica fundamentadas em uma base sólida de conhecimento, foi essencial identificar padrões em vídeos inspirativos bem-sucedidos, sendo então necessário que objetivos específicos fossem alcançados, sendo eles:

Identificar como trabalhar os ângulos de câmera para esta peça

Identificar como trabalhar a composição para esta peça

Identificar soluções apropriadas para as questões de continuidade para esta peça

Identificar como trabalhar os cortes de cenas para esta peça

4 JUSTIFICATIVA

A escolha pelo tema se deu porque o mercado de vídeos on-line como visto na introdução, está em franca expansão e deve seguir com uma demanda bastante grande para este tipo de conteúdo. Este amplo mercado de trabalho repleto de oportunidades para pequenos produtores de conteúdo audiovisual concede ótimos espaços de crescimento e sucesso profissional.

Outro ponto importante foi a relação do tema com uma área específica do Design. As escolhas práticas que se dão na produção cinematográfica e que foram abordadas neste trabalho de conclusão, embora não sejam trabalhadas a fundo no Design, fazem parte das preocupações do designer de produção audiovisual. Composição, enquadramentos, ângulos, continuidade, corte entre outros são temas de estudo do Design, em especial dos designers de animação que aplicam tais conceitos direta e constantemente em seus projetos. Em produções cinematográficas de grande porte, onde as funções de pré-produção, produção e pós-produção são segmentadas, são justamente os designers de produção os responsáveis pela estética geral do filme, participando ativamente das decisões de todas as etapas de produção junto ao diretor. O estudo dos princípios da produção cinematográfica que foram construídos ao longo de mais de um século de cinema e que foram abordados neste PCC, é extremamente importante para que o designer de produção entenda as regras aplicadas à produção cinematográfica e para que possa eventualmente quando julgar necessário ter a liberdade de quebrá-las.

Vale ressaltar também, a experiência pessoal que o autor tem com produção audiovisual para a *internet* e sua motivação pessoal em trabalhar com este tipo de produção que o fizeram decidir por trabalhar este tema em específico, o qual acredita tenha o feito crescer profissionalmente, já que todo o conhecimento adquirido na elaboração deste projeto será bastante proveitoso na produção de projetos profissionais futuros.

5 DELIMITAÇÃO DE PROJETO

Este projeto de conclusão de curso se ateve essencialmente a produção cinematográfica de um vídeo inspirativo para publicação on-line, buscando fundamentar as escolhas práticas de produção e pós-produção teoricamente embasadas nos ensinamentos de MASCELLI, 2010, acerca dos princípios da produção cinematográfica mais especificamente ângulo, continuidade, corte e composição.

Foi realizada uma investigação sobre o tema buscando referências teóricas para as escolhas práticas de peças já publicadas e de sucesso na *internet* e posteriormente foi produzido um vídeo inspirativo que teve como tema a dança e uma visão poética e romântica sobre a vida mostrando as belezas da cidade de Florianópolis e sua cultura. Este vídeo foi gravado com roteiro original em locações externas e internas com a participação de bailarinos e atores profissionais, buscando a máxima qualidade técnica em todo seu processo de pré-produção, produção e pós-produção com escolhas sólidas baseadas neste PCC. O vídeo foi gravado em formato *widescreen* (termo em inglês que define tela panorâmica) e tema aproximadamente dois minutos de duração.

6 METODOLOGIA PROJETUAL

Para o desenvolvimento deste projeto foram utilizadas basicamente quatro etapas: criação e definição da ideia do tema; criação do roteiro de cenas para a captação; definição das locações e dos atores envolvidos; escolhas de edição e pós-produção.

Para a criação e definição da ideia foi utilizada a técnica criativa chamada Intuição Consciente (fonte: TÉCNICAS DE CRIATIVIDADE via Portal CMC), que prega que a solução de um problema está na nossa mente, bastando relaxar para encontrá-la, permitindo o uso da visualização e da imaginação para chegar a uma solução. A técnica é simples e consiste em encontrar um estado de relaxamento psicológico, preferencialmente em um ambiente calmo e sem ruídos que possam causar distração, fechar os olhos e concentrar-se no problema, neste caso a necessidade de um tema para o vídeo. O passo seguinte é imaginar diversos cenários de resolução detalhadamente, anotar estes cenários e em seguida apontar as possíveis soluções. No caso do tema para o vídeo inspirativo "*Island*" o ponto de partida para imaginar uma solução para a criação de um tema também levou em consideração as

limitações narrativas, editoriais, técnicas e financeiras do projeto. A solução final foi a obtenção do tema do vídeo: mostrar a cultura da cidade de Florianópolis, suas belezas naturais e a inserção da dança em seu cotidiano.

Para a criação do roteiro de cenas, bem como para as escolhas da edição da peça, foram utilizados os ensinamentos de MASCELLI, 2010, acerca dos princípios de produção cinematográfica como ângulos, continuidade, corte e composição apresentados no livro “Os cinco Cs da cinematografia: técnicas de filmagem”. As escolhas da pré-produção como, por exemplo, qual ângulo de câmera deveria ser utilizado em determinada cena e por qual motivo ou como se daria a continuidade na troca de cenas e seu impacto na narrativa foram pensadas de acordo com os pontos abordados no livro. As escolhas de pós-produção como o corte em determinado momento da cena, a aceleração ou desaceleração de determinada cena, também foram determinadas observando os pontos abordados no livro.

Para o planejamento da captação das cenas propostas no roteiro foi utilizada a técnica de filmagem chamada de Cena Máster também apresentada no livro. A Técnica de Cena Máster consiste em filmar toda a ação de maneira contínua do início ao fim e posteriormente repetir esta ação posicionando a câmera a partir de outros ângulos, quando necessário, para que se possa decidir sobre os cortes e uso dos planos para cada cena na etapa de pós-produção. Um ponto abordado por MASCELLI, 2010, em seu livro a respeito desta técnica de filmagem, é que ela deve ser usada apenas quando se tem atores profissionais na produção, tendo em vista que a repetição dos movimentos deve ser feita com maestria para evitar problemas na continuidade e prejuízos a narrativa. Como o projeto do vídeo inspirativo foi realizado com atores e bailarinos profissionais e com demais colaboradores da área audiovisual em situação de ação controlada estes problemas foram evitados. Com a adoção da técnica da cena máster foi possível conseguir muito mais opções para a etapa de pós-produção bem como maior variedade visual, tendo em vista que um vídeo inspirativo tem como característica um grande número de cenas curtas e variadas.

Para a definição das locações e dos atores envolvidos foram levadas em consideração algumas questões importantes pertinentes ao projeto. As locações deveriam atender o propósito narrativo do vídeo, mostrando elementos da cultura local como artesanato, arquitetura e paisagens naturais. Os bailarinos deveriam ser experientes e habituados à rotina de gravação tendo em vista a técnica de filmagem que foi

utilizada. Também foi considerado que por ser um projeto acadêmico que não possuía orçamento para contratar bailarinos nem para pagar pelo aluguel de locações, que fossem convidados bailarinos que aceitassem gravar as cenas e autorizassem a divulgação das mesmas sem receber um cachê propriamente para isso. O pagamento pela participação seria um ensaio fotográfico feito na própria locação da filmagem. As locações por sua vez deveriam ser locais públicos onde não houvesse a necessidade de despender recursos para que fosse realizada a captação.

7 DIAGNÓSTICO

Embora os meios de comunicação tenham mudado radicalmente nas últimas décadas assim como os meios de captação e de processamento de imagens, que com a revolução tecnológica passaram a ser totalmente digitais, os princípios da produção cinematográfica que são trabalhados desde os primórdios do cinema, a cerca de um século atrás, se mantém sólidos nos tempos atuais. Tais princípios são muito bem fundamentados teoricamente por conceitos baseados em pesquisas psicológicas e por inúmeras convenções, as quais a maioria das pessoas absorve naturalmente no convívio em sociedade como, por exemplo, a de posicionamento geográfico universal baseado na representação dos mapas adotados globalmente.

Os filmes ou vídeos atuais, porém, vem ganhando uma cadência cada vez mais dinâmica e acelerada, buscando a relação entre elementos, movimentos de câmera, efeitos especiais entre outras ferramentas para ganhar dramaticidade narrativa e contar a história de maneira mais rápida e envolvente(MASCELLI, 2010, p.11). Logicamente impulsionada pelo ritmo cada vez mais frenético da rotina da sociedade moderna que consome este tipo de peça, a falta de tempo gerada por esta rotina ou ainda a grande quantidade de produtos audiovisuais disponíveis e a concorrência entre eles, o fato é que muda a dinâmica do produto final, porém a maneira como o mesmo é concebido sofre poucas alterações no que diz respeito aos princípios adotados na execução de sua produção.

Nos últimos anos pudemos observar o surgimento dos vídeos “inspirativos”, vídeos com forte apelo emocional, que buscam expor o que a maioria das pessoas busca e considera importante: momentos de felicidade e alegria, conceitos um tanto quanto abstratos, não existindo uma preocupação racional e específica bem delimitada quanto ao motivo

da existência de cada uma destas peças. Trazer à tona sentimentos, emocionar, motivar e inspirar não é um conceito novo, ele é trabalhado no cinema há décadas. Saber como contar uma história, envolver o espectador, dirigir seu olhar, colocá-lo de um lado da história, sob certa perspectiva, é um desafio constante para fotógrafos, cineastas e diretores. Motivar alguém a buscar sua felicidade, inspirar por meio de imagens, fazer o espectador acreditar que pode alcançar suas metas: estas são as diretrizes quando se trata de vídeos inspirativos.

Entender os princípios que regem as escolhas quanto a ângulos de câmera, enquadramentos, uso de planos gerais, closes, escolhas de continuidade direcional, espacial e temporal entre tantos outros pontos fundamentados teoricamente é absolutamente necessário para que se possa alcançar o resultado desejado por tais peças audiovisuais que desejam inspirar o espectador. O diagnóstico elaborado neste PCC usa as ferramentas de análise da obra de MASCELLI para analisar vídeos inspiracionais e apresenta uma disposição organizada a partir da sequência de apresentação de tais ferramentas de análise do livro de MASCELLI, 2010.

7.1 Ângulos de câmera e tamanho de objeto

O posicionamento da câmera para captação das imagens determina qual será o ponto de vista do espectador sob a ação, cenário, atores e objetos. Nos vídeos inspirativos podemos identificar por meio da análise das cenas, que certas escolhas no que se refere a ângulos de câmera parecem seguir um parâmetro, já que todos almejam o mesmo objetivo: inspirar o espectador, motivá-lo, fazer com que a história seja contada de maneira poética, afim de envolver o público. Um ângulo de câmera determinado com planejamento pode agregar muita dramaticidade a cena e ajudar na narrativa.

Quando se pensa no tamanho do objeto na cena começamos a pensar no uso de planos como grande plano geral, plano geral, plano médio, *close*, *insert*, etc. Cada um destes tipos de plano serve bem para causar algum efeito dramático e psicológico e para ajudar na narrativa do vídeo.

7.1.1 Plano objetivo

Nos vídeos inspirativos podemos ver o uso bastante regular do plano objetivo, o qual trata a ação na terceira pessoa, ou seja, como se a

câmera fosse um transeunte observando a ação de outras pessoas, deixando o espectador apenas assistir a ação que acontece sem o envolvimento ativo da câmera. Neste tipo de tratamento ninguém olha diretamente para a câmera. A imagem a seguir de um vídeo inspirativo, retrata bem esta condição de espectador secreto assumida pelo público quando se faz o uso deste plano.

Figura 1 – Exemplo de plano objetivo



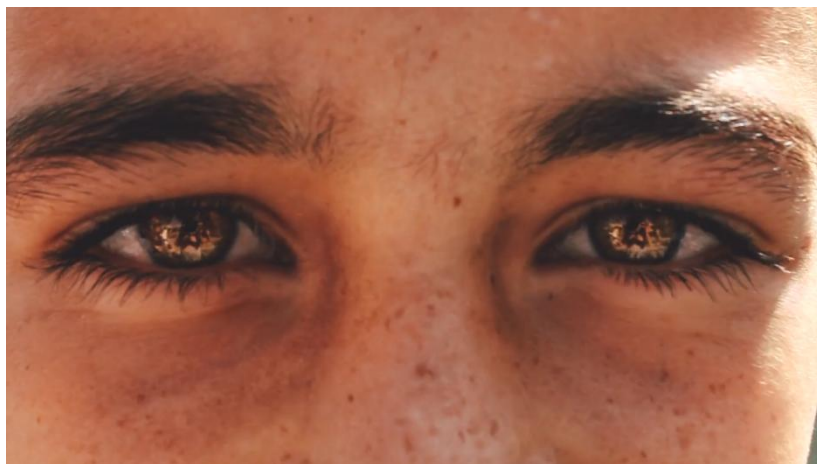
Fonte: *Framed* vídeo “Watchtower of Turkey”(00:27)

7.1.2 Plano subjetivo

Também é possível observar o uso do plano subjetivo, que traz mais personalidade para a cena, onde a câmera “se transforma” em um dos personagens e vive parte da história ou da ação. Isto faz com que o espectador se sinta dentro do filme e mais intimamente ligado com a história e com os personagens. Neste tipo de tratamento os atores ao contrário de outros planos, com exceção do plano ponto de vista, podem olhar diretamente para a câmera. O efeito com uma cena deste tipo onde o ator tem um momento “olho no olho” com o espectador é bastante forte e cria um relacionamento pessoal entre o ator e o público. Alternar entre câmera objetiva e subjetiva é bastante comum em vídeos inspirativos, já que o efeito que se tem com este tipo de abordagem tem um grande impacto dramático. Na imagem a seguir podemos observar este efeito em um vídeo inspirativo. “*Ao ser inseridos [sic] de modo*

abrupto num filme em que predominam tomadas objetivas, os planos subjetivos aumentam o interesse e o envolvimento do público” (MASCELLI, 2010, p.21).

Figura 2 – Exemplo de plano subjetivo



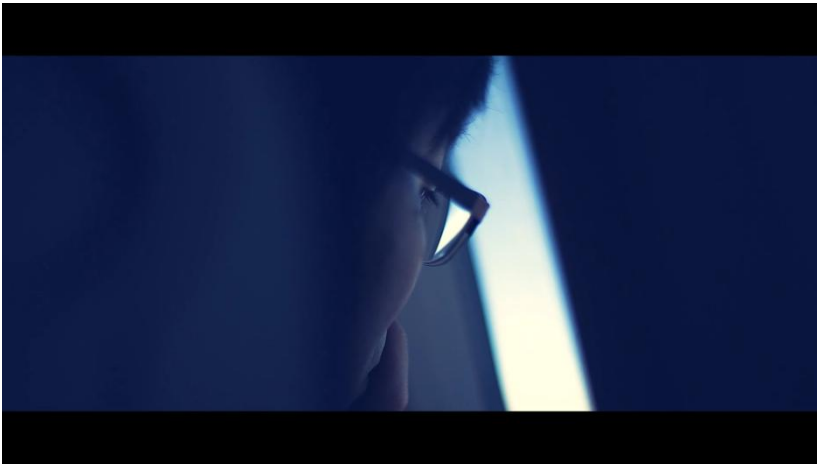
Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey”(00:22)

7.1.3 Plano *P.O.V.*

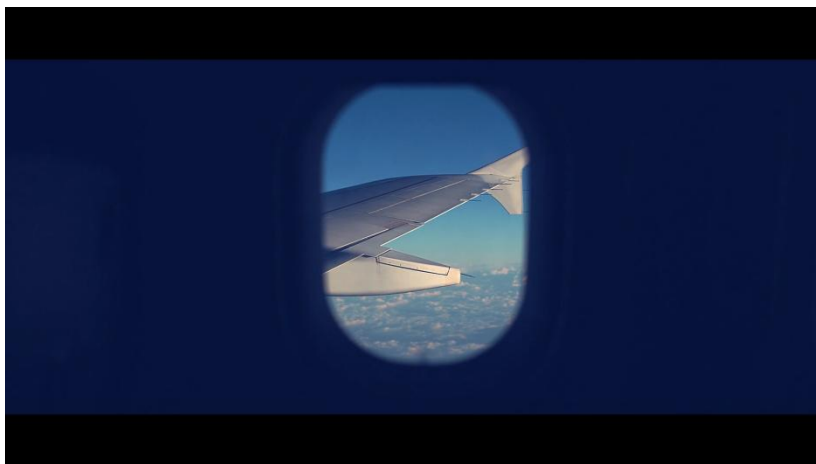
Os planos *P.O.V.* (*Point Of View* ou ponto de vista em português) são usados ocasionalmente nos vídeos inspirativos. Este tipo de plano tem basicamente dois tipos de uso: o primeiro serve para retratar o diálogo entre dois personagens, já que a câmera alterna de um enquadramento logo acima do ombro e ao lado da cabeça de um quando o outro está falando e vice-versa. Este tratamento serve também para colocar o espectador no lugar de um dos atores já que mostra o ponto de vista do mesmo frente à situação. Como nos vídeos inspirativos geralmente não existe diálogo, apenas a trilha sonora, efeitos sonoros especiais e em alguns casos algum tipo de narração, o uso deste primeiro tipo de plano fica condicionado a mostrar breves momentos de interação entre personagens. O plano *P.O.V.* pode ser usado quando se tem a necessidade de uma relação mais íntima do espectador com determinado ator o que pode ser útil em algum momento do vídeo. O segundo uso do *P.O.V.* é quando existe a necessidade de mostrar algo como um dos atores vê, enquanto vivenciam tal momento ou situação. Neste segundo

uso, a cena que mostra o ponto de vista é sempre precedida de uma que mostra tal ator olhando algo, que se vê em seguida no plano ponto de vista. Este segundo tipo de uso é feito com um pouco mais de regularidade nos vídeos inspirativos, como podemos ver na imagem a seguir. “Use planos ponto de vista sempre que for desejável envolver o espectador mais profundamente no acontecimento” (MASCELLI, 2010, p.29).

Figura3 – Exemplo de plano *P.O.V.*



Fonte: *Frame* do vídeo “Frames of Life” (00:16)

Figura 4 - Exemplo de plano *P.O.V.*

Fonte: *Framed* do vídeo “Frames of Life” (00:20)

7.1.4 Tamanho do Objeto

O tamanho do objeto na cena em relação ao quadro, é que vai determinar qual tipo de plano está sendo usado. O tamanho do objeto e consequentemente o plano usado, é importante, pois, cada tipo de plano causa um efeito distinto podendo ajudar a narrativa. Existe uma categorização destes tamanhos apresentando-se em planos como grande plano geral, plano geral, plano médio, *close*, *insert*, etc. Cada um destes tipos de plano serve bem para causar algum efeito dramático e psicológico e para ajudar na narrativa do vídeo.

7.1.4.1 Grande plano geral

Os grandes planos gerais podem causar impacto dramático já que exaltam a grandeza do cenário e de paisagens, sejam naturais ou de grandes monumentos construídos pelo homem ou ainda da ação retratada em cena. “*Pode-se usá-lo sempre que se quiser impressionar o público com a gigantesca extensão do cenário ou do acontecimento*”(MASCELLI, 2010, p.33).

Nos vídeos inspirativos se busca impressionar o espectador e prender sua atenção a narrativa, por isso o uso de grandes planos gerais é bastante comum, como podemos observar na imagem a seguir.

Figura 5 - Exemplo de grande plano geral



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (02:47)

7.1.4.2 Plano geral

Planos gerais por sua vez, ajudam a situar o espectador em uma situação e são ótimos quando se busca orientar o espectador depois da entrada ou saída de objetos ou atores de uma mesma cena. Eles também determinam a área onde a ação de uma cena deve acontecer e a posição de atores e objetos na mesma. Nos vídeos inspirativos os planos gerais são frequentemente usados para retratar pessoas, animais ou objetos vivenciando situações importantes para que o espectador entenda a mensagem que se quer passar e que são apresentadas em cenas breves, já que não existem diálogos e a evolução da narrativa se dá de maneira muito mais rápida se comparada a um filme. “*O lugar, as pessoas e os objetos em cena são mostrados num plano geral a fim de familiarizar o público*” (MASCELLI, 2010, p.34).

Figura 6 - Exemplo de plano geral



Fonte: *Framedo* vídeo “Frames of Life” (01:29)

7.1.4.3 Plano médio

Planos médios assim como planos gerais, nos vídeos inspirativos, são geralmente usados em cenas breves mostrando pessoas vivenciando alguma situação de importância para a narrativa. Planos médios são bastante usados nos filmes durante as cenas onde existe uma conversa entre dois ou mais personagens, porém, por conta da ausência de diálogo entre os personagens nos vídeos inspirativos, o uso de planos médios fica de certa maneira restrito a mostrar pessoas em determinadas situações em cenas de curta duração.

Figura 7 - Exemplo de plano médio



Fonte: *Framed* vídeo “Frames of Life” (01:00)

7.1.4.4 *Two-shot*

O *Two-shot* (tomada feita em plano médio mostrando dois atores de perfil na tela), bastante comum em filmes de Hollywood onde dois atores ficam frente a frente e dialogam, se encaram ou se beijam é raro em vídeos inspirativos, porém pode ser de grande valia se a narrativa puder fazer uso dele como, por exemplo, em cenas românticas.

7.1.4.5 *Insert*

Os *inserts*, planos onde objetos escritos ou impressos ou parte deles ocupam a tela inteira, são usados para ajudar o espectador a entender alguma informação importante para a narrativa. Apesar de pouco usados nos vídeos inspirativos podemos observar na imagem a seguir o uso de um *insert*, que neste caso tem grande serventia para a narrativa, pois expõe uma exotividade, no caso uma língua que faz parte da cultura do local, pouco usada em outras partes do mundo.

Figura 8 - Exemplo de *insert*

Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (01:56)

7.1.5 Ângulo do objeto

O ângulo do objeto em relação à câmera também deve ser pensado e planejado para a captação das imagens. Na produção cinematográfica sempre se busca filmar qualquer objeto ou atores em três dimensões, ou seja, apresentar altura, largura e profundidade, dando volume aos objetos e atores.

“A representação facial é melhor quando o ator é inclinado a 45° da câmera. A frente e a lateral do rosto, se iluminados corretamente, aparecerão preenchidos e os olhos serão totalmente exibidos” (MASCELLI, 2010, p.42).

Na imagem a seguir podemos ver um exemplo em um vídeo inspirativo.

Figura 9 - Exemplo de ângulo do objeto



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (01:14)

Esta “regra” cinematográfica é seguida ocasionalmente nos vídeos inspirativos já que se observam mais ângulos planos e subjetivos quando pessoas são mostradas em cena. Quando objetos e construções são retratados também é possível perceber que ângulos de 45° não dominam as cenas. Outro ponto a respeito dos ângulos dos objetos é a questão da perspectiva e da disposição destes objetos na cena afetando a composição, questão que será tratada mais adiante nesse PCC.

7.1.6 Altura da câmera

A altura da câmera em relação ao objeto pode dar efeitos significativos para a narrativa da história explorando fatores dramáticos, induzindo o público em sua percepção e sua reação à cena.

7.1.7 Ângulo plano

Um ângulo plano em relação à câmera por exemplo, pode aumentar a sensação de velocidade de um objeto em movimento. Outro uso interessante do ângulo plano, e bastante visto nos vídeos inspirativos, é quando temos a câmera subjetiva que é posicionada à frente do ator, em close na altura de seus olhos para captar a cena com maior intimismo como podemos observar na imagem a seguir.

“Da mesma forma que um indivíduo pode ser julgado pelo “modo como olha nos olhos”, grande parte do carisma de um ator num filme dramático, ou de alguém num documentário, é expressado [sic] pelos olhos” (MASCELLI, 2010, p.44).

Figura 10 - Exemplo de ângulo plano



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (00:34)

7.1.8 Ângulo *plongée*

O ângulo *plongée* (em francês, mergulho) acontece quando a câmera que filma o objeto está acima dele, e, portanto, apontada para baixo. Tal ângulo tem efeitos dramáticos e psicológicos como: ajudar a familiarizar o público com o lugar mostrado na cena, diminuir a importância de um objeto frente à grandeza do cenário ou da situação ou ainda fazer com que o movimento retratado pareça mais lento do que o normal, ou seja, desacelerar o movimento. “Ângulos de câmera *plongée* [sic] desaceleram o movimento do objeto filmado” (MASCELLI, 2010, p.50). Nos vídeos inspirativos podemos observar o uso bastante frequente de ângulos *plongée* com estes objetivos. Na imagem abaixo podemos observar um exemplo de ângulo *plongée* em um vídeo inspirativo.

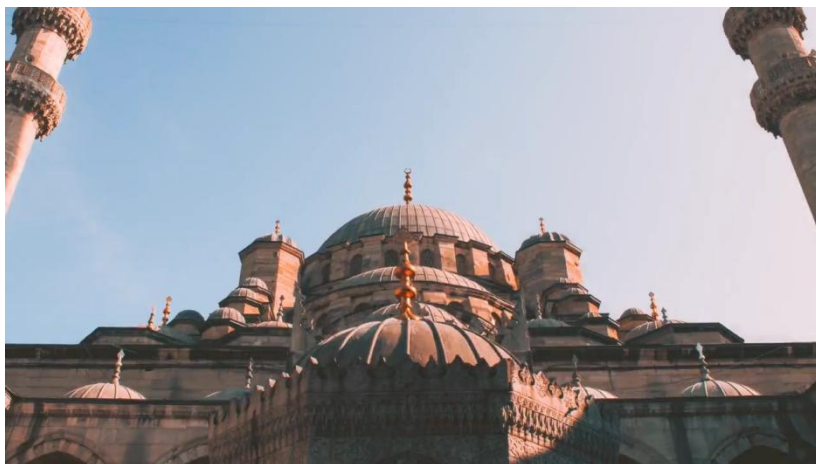
Figura 11 - Exemplo de ângulo *plongée*



Fonte: *Frame* do vídeo “Frames of Life” (00:06)

7.1.9 Ângulo *contreplongée*

O ângulo *contreplongée*, (em francês, contra mergulho) é justamente o oposto do *plongê*, ou seja, a câmera está abaixo do objeto filmado e, portanto apontada para cima. Os ângulos *contreplongée* causam efeitos opostos quando comparados com os ângulos *plongée*, ou seja, tendem a aumentar a velocidade do movimento do objeto filmado, aumentar sua importância na cena, produzir um efeito de imponência e espanto no público que se vê inferiorizado frente à grandeza do objeto retratado. Também são usados quando é necessário eliminar parte do cenário ao fundo, a linha do horizonte ou colocar o ator ou objeto contra o céu ou teto da locação, que estaria em segundo plano. Tais ângulos tendem a aumentar sensivelmente o impacto dramático da cena e por isso são usados com frequência nos vídeos inspirativos. Na imagem abaixo podemos notar o uso do ângulo *contreplongée* em um vídeo inspirativo, com um efeito de imponência e grandiosidade do que é retratado frente ao público.

Figura 12 - Exemplo de ângulo *contreplongée*

Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (01:16)

“Filmando de um ângulo baixo, é possível aumentar a altura e a predominância de estruturas naturais e construídas pelo homem”(MASCELLI, 2010, p.52).

7.1.10 Dupla Inclinação

A tomada em dupla inclinação traz a câmera em ângulo oblíquo em relação ao objeto filmado apontada para cima ou para baixo. Tem efeito bastante interessante, dando profundidade ao objeto ou personagem filmado trazendo mais solidez a representação do mesmo, já que mostra o maior número de facetas viável do objeto. A dupla inclinação também oferece uma distinção maior entre os objetos ou atores em relação ao cenário. Nos vídeos inspirativos a dupla inclinação é razoavelmente pouco usada já que o que se pretende não é dar realismo ou solidez as imagens e sim buscar o máximo impacto dramático. Uma exceção aqui é o posicionamento mais radical da câmera usando ângulos excepcionalmente altos ou baixos (*plongée* ou *contreplongée* extremos), gerando assim uma proporção dramática maior, como podemos observar na imagem a seguir.

Figura 13 - Exemplo de dupla inclinação



Fonte: *Frame* do vídeo “Frames of Life” (01:22)

“Ângulos muito altos ou muito baixos terão efeito mais drástico e devem ser utilizados apenas quando se deseja obter resultados de grande teor dramático”(MASCELLI, 2010, p.54).

7.1.11 Ângulo oblíquo

O ângulo oblíquo ou *Dutch angle* (em inglês: ângulo holandês) como é conhecido nos grandes estúdios de cinema, é quando o eixo vertical da câmera é radicalmente inclinado quando comparado ao eixo vertical do objeto ou cenário sendo retratado. Tem um forte impacto visual e grande teor dramático nas cenas já que os objetos ficam na diagonal apresentando um desequilíbrio na composição. Quando existe a inserção de uma cena filmada com ângulo oblíquo no meio de uma sequência de cenas com angulações de câmera em harmonia o impacto visual para o público será bastante grande. O uso constante deste ângulo pode causar desconforto no público. Nos vídeos inspirativos o uso do ângulo oblíquo não é comum, mas pode aparecer e trazer um elemento com tratamento diferenciado a fim de manter a atenção do público. “*Se precedidos de planos calmos, estáticos e pacíficos, que levam o público a acreditar que tudo está bem, essas cenas serão muito mais eficazes*” (MASCELLI, 2010, p.57).

Figura 14 - Exemplo de ângulo que precede ângulo oblíquo



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (00:51)

Figura 15 - Exemplo de ângulo oblíquo



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (00:52)

7.1.12 *Close*

O plano fechado, aqui tratado como *close*, é um recurso bastante usado na produção cinematográfica. Com ele é possível preencher a tela com um detalhe da ação ou de um objeto e dar ênfase a eles ajudando na narrativa da história. O *close* também consegue o efeito psicológico de aproximar o público da ação. O *close* tem grande efeito dramático e proporciona intelecção visual a ação ou objeto filmado, sendo, portanto, uma ferramenta de grande eficiência.

“O *close* pode transportar o espectador para dentro da cena, eliminar tudo que não for essencial naquele momento e isolar qualquer incidente significativo da narrativa que deva ser enfatizado” (MASCELLI, 2010, p.199).

Podemos observar que existem basicamente dois tipos de tamanhos de *close* diferentes nas produções cinematográficas, sendo eles: o *close* de cabeça e ombros ou apenas cabeça que é o mais conhecido e chamado apenas de *close* e o *superclose*, tratado logo a seguir. Nos vídeos inspirativos podemos ver o uso dos dois tipos de *close*, variando conforme a necessidade dramática pretendida em cada cena. Na imagem a seguir podemos observar um *close* em um vídeo inspirativo.

Figura 16 - Exemplo de *close*



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (02:20)

7.1.13 *Superclose*

No plano *superclose* a tela é preenchida basicamente pela face do ator eliminando o topo da cabeça da tela. Na imagem a seguir, por exemplo, podemos ver o uso do *superclose* logo no início do vídeo, sincronizado exatamente com o início da narração, sendo também o único elemento humano em meio a várias cenas de objetos e lugares, agregando assim, grande impacto dramático a abertura do vídeo.

Figura 17 - Exemplo de *superclose*



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (00:04)

“Se a intenção for chocar, confundir ou esconder informações do público, o close pode ser empregado como recurso dramático para introduzir uma sequência” (MASCELLI, 2010, p.223).

7.1.14 Plano detalhe

Quando se retrata um objeto ou parte do cenário com determinada aproximação bastante evidente, ela é chamada de plano detalhe. Seu uso é bastante comum nos vídeos inspirativos para revelar detalhes e retratar a beleza de pequenos objetos, plantas e do mundo natural. Como uma metáfora visual quando alternados com planos gerais ou grandes planos

gerais, tem grande impacto dramático e conseguem trazer variedade visual aos vídeos inspirativos.

“Para alcançar o verdadeiro sucesso, um filme deve surpreender visualmente o público apresentando novos pontos de vista, diferentes tipos de plano, imagens de tamanho variado, num padrão imprevisível” (MASCELLI, 2010, p.76).

Podemos observar na imagem a seguir o uso de um plano detalhe em um vídeo inspirativo.

Figura 18 - Exemplo de plano detalhe



Fonte: *Framedo* vídeo “Frames of Life” (02:24)

7.1.15 *Close sobre o ombro*

O plano fechado sobre o ombro, aqui tratado como *close* sobre o ombro, é bastante usado em produções cinematográficas especialmente onde acontecem diálogos entre dois ou mais personagens. Como nos vídeos inspirativos não existem diálogos entre os atores por este tipo de produção ter como característica o uso apenas da trilha sonora e ocasionalmente de alguma narração, não é comum observamos este tipo de *close*, salvo em casos onde se pretende apenas mostrar a interação entre dois personagens, seja para retratar uma situação cotidiana ou

inusitada. Na imagem a seguir podemos observar o uso deste tratamento em um vídeo inspirativo retratando uma situação cotidiana.

Figura 19 - Exemplo de *close* sobre o ombro



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (01:19)

7.1.16 Close cut-in

Dentro da sucessão de cenas existem dois tipos de planos *close*: o *cut-in* e o *cut-away*. O *cut-in* é o *close* que sucede uma cena com plano mais aberto mostrando parte da ação de maneira mais próxima podendo ser objetivo, subjetivo ou de um determinado ponto de vista. Este tipo de *close* é muito útil, já que tem o efeito de aproximar público da ação filmada. “O interesse dos espectadores aumenta quando eles são trazidos para perto da cena” (MASCELLI, 2010, p.206).

É bastante usado nas produções cinematográficas na partes onde existem diálogos entre dois ou mais atores, porém como nos vídeos inspirativo não acontecem diálogos, seu uso fica restrito e acaba sendo pouco utilizado. Na imagem a seguir podemos ver um exemplo de *close cut-in* em um vídeo inspirativo.

Figura 20 - Exemplo de *close cut-in*



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (01:22)

Figura 21 - Exemplo de *close cut-in*



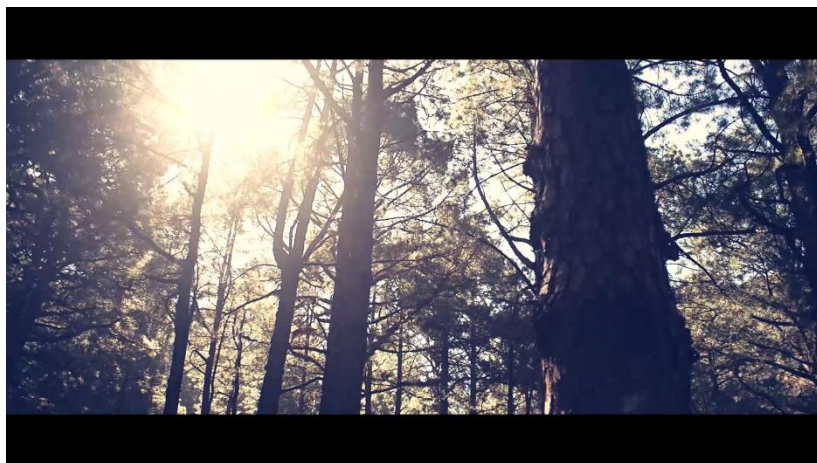
Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (01:23)

7.1.17 Close cut-away

Já o plano *close cut-away* tem ligação com a cena mostrada ao público anteriormente mas não a compõe, mostrando uma ação secundária que se desenrola ao mesmo tempo em um lugar diferente, tais ações podem estar separadas por muita ou pouca distância, mas estão ligadas por meio da narrativa. Nos vídeos inspirativos seu uso não é frequente, mas pode ser observado ocasionalmente quando se pretende distrair o público e cobrir uma mudança inadvertida na direção do movimento em cena. “*Representa uma ação secundária acontecendo ao mesmo tempo em outro lugar*” (MASCELLI, 2010, p.209).

Um ponto importante a ser considerado é que nos vídeos inspirativos é pouco usual existir uma sequência de cenas que retratem a mesma situação ou a evolução de uma mesma ação, e por isso, tanto o uso de *closes cut-in* quanto *cut-away* ficam um tanto quanto restritos sendo observados apenas esporadicamente. Na imagem a seguir podemos ver um exemplo do uso de *close cut-away* em um vídeo inspirativo.

Figura 22 - Exemplo de *close cut-away*



Fonte: *Framedo* vídeo “Frames of Life” (02:06)

Figura 23 - Exemplo de *close cut-away*



Fonte: *Framedo* vídeo “Frames of Life” (02:09)

7.1.18 Ângulo da câmera em *closes*

O ângulo da câmera e tamanho da imagem em *closes* são outros pontos que merecem atenção na hora de filmar. Tanto em *closes* com planos subjetivos quanto objetivos, existe a preferência por filmar na altura dos olhos do ator retratado.

“Closes subjetivos são mais bem filmados da altura dos olhos da pessoa fotografada. Dessa forma, o sujeito que está sendo filmado estabelece uma relação olho no olho com a lente e, portanto, com cada membro do público” (MASCELLI, 2010, p.215).

Ângulos abaixo ou acima da altura dos olhos podem indicar que o indivíduo que faz parte da ação retratada é mais alto ou mais baixo que o ator que olha. Nos vídeos inspirativos tal indicação pode ser usada partindo dos mesmos princípios dos ângulos *plongée* e *contreplongée* já abordados neste trabalho.

7.1.19 Segundos planos em *closes*

Segundo plano para *close* trata-se do fundo ao qual o personagem está disposto a frente, ou seja, o segundo plano, considerando que o personagem sendo enquadrado em *close* é o primeiro. Os segundos planos para *closes* devem ser pensados com antecedência, pois podem prejudicar a clareza da cena, como em casos onde os segundos planos tragam elementos gritantes e façam o público se distrair do ator em *close*. Para enfatizar a importância do *close* e mostrar a expressão facial com clareza, busca-se sempre um segundo plano neutro para os *closes*. Esta máxima é adotada nos vídeos inspirativos como podemos observar na imagem a seguir. “*Sempre que possível, os segundos planos devem ser superfícies discretas e de pouco contraste*” (MASCELLI, 2010, p.222).

Figura 24 - Exemplo de segundo plano para *close*



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (02:19)

7.2 Conclusão sobre ângulos

Podemos ver que os *closes* têm grande utilidade para acrescentar valor dramático aos vídeos inspirativos. Com *closes* o diretor pode mostrar ações e reações de maneira mais íntima bem como revelar particularidades de objetos. Como os vídeos inspirativos buscam sempre

o alto teor dramático em suas cenas para desenvolver a narrativa de maneira eloquente os closes são uma ferramenta de grande importância.

Podemos observar também, que o público é afetado emocionalmente pelos ângulos de câmera, e saber usar este importante aspecto da produção cinematográfica para ajudar na narrativa do que se pretende transmitir ao espectador é fundamental para o sucesso da peça considerando que o intuito dos vídeos inspirativos é justamente estabelecer uma relação mais pessoal e íntima com o espectador. Atrair o espectador inspira-lo, motivá-lo, causar o interesse por certa dimensão de uma situação específica, ou ainda fazê-lo se sentir intimamente parte dela, são objetivos que podem ser alcançados através de ferramentas como o ângulo da câmera na captação da cena.

“O uso cuidadoso de ângulos de câmera confere variedade e impacto à narrativa. Devem-se escolher ângulos de câmera planejados para captar, sustentar e apontar o caminho para o interesse contínuo do público” (MASCELLI, 2010, p.77).

A escolha de ângulos e o uso previamente planejado da câmera também podem aumentar o interesse do público em objetos estáticos ou que teriam menos apelo estético caso fossem retratados de maneira qualquer. Grandes planos gerais de lugares paradisíacos exibindo a natureza abundante trazem variedade visual e podem ter um impacto dramático muito grande no espectador por exemplo. Buscar trazer o público para dentro da ação e dar uma visão poética sobre uma determinada situação, são outros aspectos bastante trabalhados nos vídeos inspirativos. Em muitas cenas podemos observar a participação efetiva da câmera que tem o intuito de ajudar na narrativa.

7.3 Continuidade

O caráter contínuo de uma produção cinematográfica, conhecido como continuidade, é um dos fatores mais importantes de um filme. A maneira como os fatos são retratados na tela, a relação entre imagem, trilha, efeitos sonoros, narração na busca constante por atrair o público e apresentar a ação de maneira fluída e coerente são preocupações da continuidade em uma produção cinematográfica. Nos vídeos inspirativos, assim como nos filmes, a história não pode ser contada em apenas uma cena, se faz necessário uma sequência de cenas, e é de

extrema importância para a clareza da narrativa que esta sequência seja coesa. Em grande parte das produções cinematográficas o planejamento de como a história será contada em forma de um roteiro de continuidade, é imprescindível para que não haja incoerência na narrativa e para que o objetivo de inspirar o espectador seja inteiramente alcançado, entretanto alguns tipos de peça peculiares não tem uma preocupação tão rígida a cerca da continuidade com os vídeos inspirativos. A seguir veremos como as questões acerca da continuidade são pensadas na produção dos vídeos inspirativos.

7.3.1 Continuidade Temporal e Espacial

A continuidade temporal e espacial de um filme dá a possibilidade de que a história seja contada situando a ação em qualquer lugar e em qualquer momento, ou seja, o filme pode levar o espectador a acompanhar determinada história que se passa no futuro em uma região remota da galáxia ou no passado em algum vilarejo interiorano, o que é chamado de tempo ideal. Na produção cinematográfica o tempo é dividido em categorias: presente, passado, futuro e condicional, onde o tempo é distorcido, condicionado por outro elemento e é bastante usado para mostrar fatos do ponto de vista peculiar de um personagem como em uma lembrança ou pesadelo.

Nos vídeos inspirativos podemos observar que a ação é representada nos tempos presente e condicional. No tempo presente os fatos acontecem de modo congruente e direto, como se a ação estivesse ocorrendo agora. Este tratamento aproxima o público da ação, aumenta o impacto dramático e faz com que o espectador se interesse pela história e tenha disposição e curiosidade de acompanhar sua conclusão. *“Ao observar os fatos dessa maneira, o espectador tem a sensação de participar do que está sendo mostrado na tela”* (MASCELLI, 2010, p.81).

Outra razão para o uso constante deste tipo de tratamento é o fato dos vídeos inspirativos terem como principal objetivo inspirar o público a aproveitar o presente, as pequenas alegrias do cotidiano da vida e motivá-lo a viver o agora. A continuidade em tempo condicional também é bastante usada nos vídeos inspirativos. O uso de cenas em câmera lenta, câmera acelerada e sequência de cenas curtas que mudam em um ritmo bastante rápido fazem com que o tempo seja distorcido no vídeo, bastante diferente da vida real. *“É possível representar os acontecimentos numa câmera lenta angustiante, ou numa série de*

flashes, em que as imagens mudam em ritmo acelerado” (MASCELLI, 2010, p.86).

Podemos observar que a continuidade em tempo passado e futuro não são usadas em vídeos inspirativos.

A continuidade espacial se preocupa em manter a coerência da narrativa conforme as cenas mostram lugares diferentes. Nos vídeos inspirativos, usualmente muitos lugares diferentes são mostrados em determinados momentos, em uma sequência de cortes rápidos de cenas curtas, ou seja, não existe uma continuidade espacial definida com rigor. Ainda que nos filmes a representação de locais e mesmo de viagens passando por lugares diferentes sejam filmadas mostrando apenas cenários de interesse, este tipo de tratamento mais radical quanto ao espaço mostrado é atípico na produção cinematográfica e particular deste tipo de peça. Veremos mais a respeito dos cortes utilizados nos vídeos inspirativos e seus efeitos mais adiante a partir do item 7.5 Corte.

7.3.2 Tipos de ação: Tempos de ação controlada e não controlada

A ação na produção cinematográfica é dividida basicamente em ação controlada, onde o diretor pode gerir os acontecimentos, e ação não controlada onde o diretor da peça não tem controle sobre os fatos que precisam ser captados. Nos vídeos inspirativos podemos observar tanto a ação controlada quanto a ação não controlada. Em caso de cenas com atores e cenas que mostram apenas cenários naturais ou construídos pelo homem, o diretor tem um grande nível de comando, já em caso de captação de transeuntes em locais públicos, por exemplo, o nível de controle é quase nulo.

7.3.3 Técnica de filmagem: Cena Máster e Ação Justaposta

A técnica de cena máster é a captação do começo ao fim da ação de uma única posição. Pode ser filmada com uma câmera e tendo a ação, ou partes dela, repetida para diferentes ângulos de câmera ou ainda com várias câmeras captando simultaneamente, onde a necessidade de repetição da ação pode ser eliminada. A escolha por uma ou mais câmeras também leva em consideração a possibilidade e a dificuldade de repetição da ação com exatidão. A grande vantagem da cena máster é o grande leque de possibilidades dado ao editor na montagem final da peça, já que se têm as cenas captadas do início ao fim em ângulos

diferentes. A principal desvantagem é a repetição da ação com exatidão que pode ser custosa e em casos de ação não controlada, impossível.

Já a técnica de ação justaposta divide a ação em partes e determina previamente os ângulos que devem ser usados para cada uma. Posteriormente as cenas são gravadas de modo que a ação do final de cada cena sobreponha a ação do início da cena seguinte dando margem de corte ao editor. A grande vantagem desta técnica é a liberdade em relação à ação já que a mesma tem de ser repetida com exatidão apenas próxima ao corte entre as cenas e torna a captação mais simples por ser mais linear. A principal desvantagem é a dificuldade na edição já que a captação tem de ser realizada com extremo cuidado e planejamento, pois uma cena captada de maneira errada pode acabar prejudicando enormemente a narrativa uma vez que com esta técnica, a sequência de cenas é encadeada.

Nos vídeos inspirativos não existem muitas situações onde um mesmo fato se desdobra em uma sequência de cenas. Usualmente cada cena é única e contribui de maneira independente para a narrativa. Nas raras situações que contam com uma sequência de cenas para retratar a mesma ação, não é possível definir por meio da simples observação qual técnica é usada, podendo ser útil tanto uma quanto outra ou ainda uma junção das duas sendo proveitoso uma para cada determinada situação a ser captada. No entanto é válido abordar estas técnicas de filmagem e sua relação com a continuidade para esclarecer e explanar o uso da técnica cena máster, presente na metodologia projetual deste trabalho.

7.3.4 Continuidade Direcional

Nas produções cinematográficas a direção em que um objeto, personagem ou veículo se movimenta é de extrema importância. Os filmes são compostos basicamente de sequências de cenas de ângulos diferentes que contam uma história. Quando cenas são exibidas imediatamente uma após a outra onde o personagem é visto indo em direções opostas na tela ou olhando em direções opostas sem que haja uma justificativa para esta mudança a continuidade direcional é quebrada e o espectador pode se desviar da ação ou se confundir, o que é bastante prejudicial à narrativa. A seguir veremos quais são as questões de continuidade direcional e como elas são tratadas nos vídeos inspirativos.

7.3.4.1 Direção da Imagem

A direção de imagem pode ser dinâmica quando os objetos se movem e estática quando os objetos estão parados. Na direção dinâmica o movimento pode ser constante e uma mesma direção, contrastante em direções opostas ou neutro quando se aproxima ou se afasta da câmera. No caso de planos contrastantes quando o mesmo objeto é observado indo em direções opostas em cenas diferentes o público tende a ter a percepção de que ele está retornando ao ponto de partida, ou ainda que dois objetos estejam indo de encontro um ao outro. A direção de um objeto também pode determinar a localização de um ponto de referência para o espectador como, por exemplo, à direita a casa de um personagem e à esquerda o seu trabalho. Assim quando os objetos se movimentarem para a esquerda ou direita na tela, se não houver justificativa contrária como diálogo ou *inserts*, por exemplo, o espectador será induzido a entender que o objeto se desloca à casa ou ao trabalho. Devido a estas questões, a direção dos objetos em movimento tem grande importância, devendo ser planejada para que o objetivo da narrativa seja plenamente alcançado.

Nos vídeos inspirativos podemos observar algo raro em produções cinematográficas: o uso da direção dinâmica constante, contrastante e neutra sem que a narrativa seja prejudicada. Isto acontece por que nos vídeos inspirativos é raro uma mesma ação com os mesmos personagens ser apresentada em uma sequência de cenas. Usualmente neste tipo de peça, várias ações em locais diferentes e com personagens diferentes são retratadas em cenas curtas, fazendo com que não exista a necessidade de acompanhar a mesma ação por muito tempo e reduzindo as chances de qualquer tipo de problema de continuidade direcional quanto aos objetos. O espectador não mergulha intimamente na ação de um objeto ou veículo específico o qual tem de acompanhar por muito tempo e nem toma referências quanto à localização de determinada área. A seguir podemos ver o uso de direção dinâmica constante e contrastante em vídeos inspirativos.

Figura 25 - Exemplo de direção dinâmica constante



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (01:18)

Figura 26 - Exemplo de direção dinâmica constante



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (02:18)

Podemos observar nas imagens acima que o veículo se move da direita para esquerda sempre que é apresentado no vídeo. Pode se

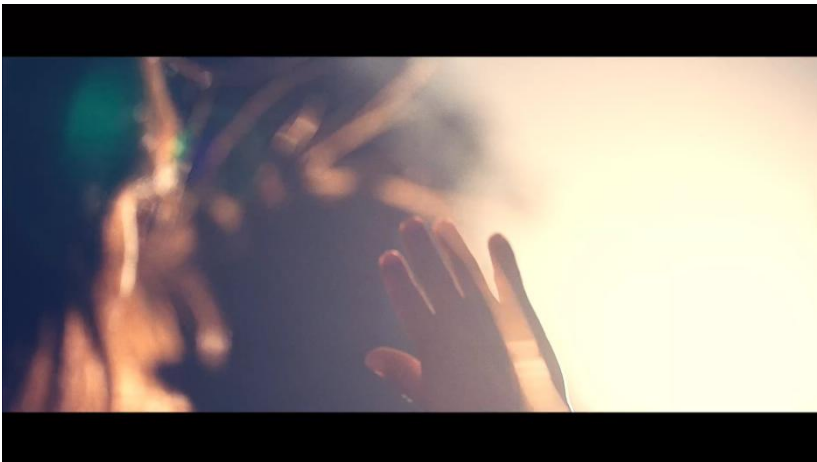
observar também a inversão ótica da segunda imagem (pelos números pintados no veículo), a fim de que se obtenha a direção constante.

Figura 27 - Exemplo de direção dinâmica contrastante



Fonte: *Frame* do vídeo “Frames of Life” (01:37)

Figura 28 - Exemplo de direção dinâmica contrastante



Fonte: *Frame* do vídeo “Frames of Life” (01:38)

Podemos observar na imagem acima a mudança na direção do olhar da atriz em cena da direita para a esquerda na primeira cena e da esquerda para a direita na segunda. Como ela aparece apenas em alguns momentos do vídeo e o público não acompanha sua trajetória, apenas alguns momentos de sua ação retratados em cenas curtas, sendo que a narrativa não é prejudicada pela mudança de direção.

Os planos neutros podem ser inseridos para que se obtenha variedade visual entre cenas onde a direção é inversa e se pretende diminuir o efeito contrastante entre elas. Objetos que se aproximam ou se afastam da câmera em planos neutros também proporcionam uma profundidade maior do que a observada em planos onde os objetos unicamente se movem na tela da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda. O diretor também pode optar por um plano neutro onde o objeto se aproxima da câmera para aumentar o impacto dramático da cena, já que o espectador fica frente à ação. Nos vídeos inspirativos também podemos observar planos neutros como na imagem a seguir onde um trem avança em direção a câmera em uma cena curta. “*Planos frontais de aproximação colocam o espectador no centro morto, com a ação avançando sobre ele*” (MASCELLI, 2010, p.108).

Figura 29 - Exemplo de direção neutra



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (02:19)

Já na direção estática um ponto importante observado é para onde a atenção dos personagens está voltada, como por exemplo, seu olhar ou

ainda para onde o veículo está voltado. Estas questões devem ser pensadas para atender o mesmo propósito das cenas onde existem movimentos, sejam eles constantes ou contrastantes já que são fundamentadas sobre os mesmos princípios.

7.3.4.2 Eixo de ação

Nas produções cinematográficas um recurso bastante útil para a continuidade direcional é a adoção do eixo de ação no planejamento da captura das imagens. O eixo de ação basicamente traça uma linha sobre o movimento do objeto que diz onde a câmera deve ser posicionada para atender aos requisitos de continuidade direcional da narrativa. Como nos vídeos inspirativos é incomum que a ação de um personagem ou objeto seja acompanhada ao longo de várias cenas, este recurso acaba não sendo muito útil salvo em casos onde se pretende retratar um personagem ao longo de uma sequência de cenas.

7.3.4.3 Entradas e saídas

Sempre que um objeto em movimento é retratado ele deve entrar e sair do quadro para que o espectador tenha a impressão de avanço da ação. Quando um objeto ou personagem é retratado este recurso é importante para a continuidade e a clareza da narrativa na maior parte das produções.

Entretanto, nos vídeos inspirativos, como já foi abordada anteriormente, a ação de um objeto ou personagem raramente é acompanhada em uma sequência de cenas. Por este motivo as entradas e saídas de quadro não precisam seguir rigorosamente este tratamento, sem que haja prejuízo à continuidade e à narrativa. Podemos observar tanto as entradas e saídas de objetos em movimento no quadro como também um tratamento com o objeto em movimento sempre retratado no centro do quadro, como na imagem a seguir.

Figura 30 - Exemplo de entrada e saída de objetos na cena



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (01:45)

Alguns recursos para a inversão da direção da imagem como uso de closes de algum personagem reagindo à mudança de direção e a retratação do objeto fazendo uma curva podem ser usados, mas não são observados nos vídeos inspirativos já que não existe a sequência da ação entre as cenas.

7.3.4.4 Continuidade Geográfica

Devido ao conceito composicional já fixado ao longo de muitas décadas quanto a direção geográfica, especialmente levando em consideração os mapas geográficos adotados no mundo todo, quando é necessário retratar o movimento de um objeto ou personagem que vai se deslocar de uma região à outra, é necessário ficar atento a direção da imagem. Por exemplo, já está convencionado que o sul é sempre retratado em direção descendente e o norte ascendente, assim como o leste a direita e o oeste à esquerda. Planejar a captação tendo a direção geográfica é importante para a continuidade da peça. Nos filmes esta preocupação pode se dar quando a história contém um deslocamento grande que deva ser retratado informando o espectador do destino. Não é comum observar este tipo de situação nos vídeos inspirativos, mas este ponto deve ser considerado.

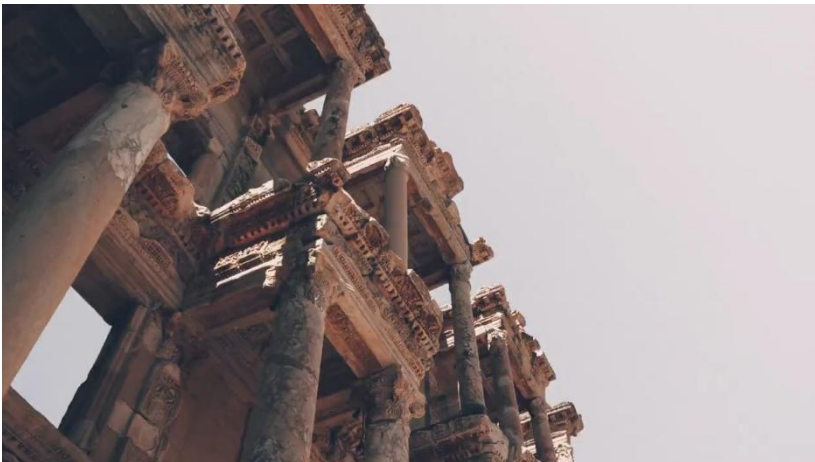
7.3.4.5 Contra-planos

Nas produções cinematográficas quando é necessário filmar contra-planos, ou seja, planos onde a câmera é posicionada do lado oposto ao que estava na cena anterior que retratava o mesmo lugar ou objeto, usualmente é necessário cuidado para não confundir o espectador devido aos problemas já abordados sobre direção da imagem. Entretanto em alguns casos contra-planos podem ser feitos sem grandes preocupações como no caso de tomadas únicas destes planos ou de cenários com características únicas.

Nos vídeos inspirativos podemos observar este tipo uso de contra-planos sem qualquer prejuízo a continuidade, como a captação de contra-planos na mesma tomada que apresentava o plano inicial, ou seja, sem a existência de cortes entre o primeiro e o segundo plano, bem como de cenários singulares como nas imagens a seguir.

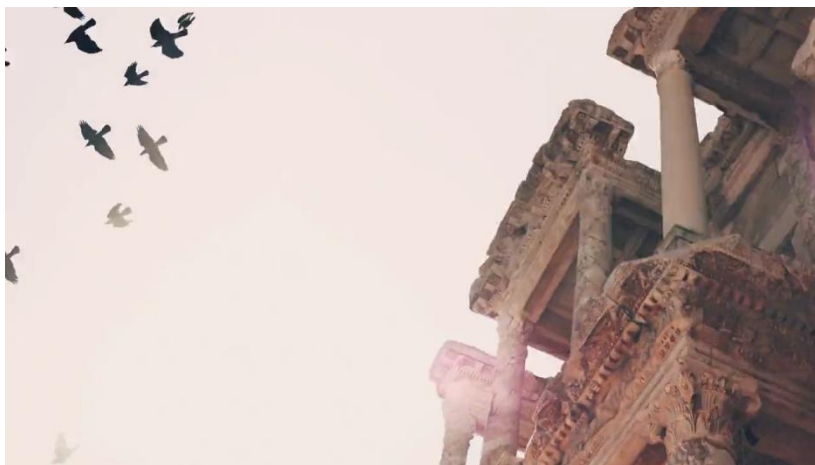
“É possível inverter a câmera com segurança e sem confusão em qualquer cenário ou sala com uma característica distintiva - tal como uma escada, uma porta grande, uma lareira, estantes de livros, etc.” (MASCELLI, 2010, p.151).

Figura 31 - Exemplo de contra plano



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (01:56)

Figura 32 - Exemplo de contra plano



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (01:57)

As tomadas únicas são geralmente feitas com a câmera estabilizada e posteriormente a imagem é acelerada na edição para que ganhe o efeito hoje conhecido como *timelapse* ou lapso temporal, onde as imagens ganham a sensação como se a movimentação da câmera tivesse ocorrido em um curto espaço de tempo.

7.3.5 Recursos de transição visual e sonora

Os recursos de transição visual como *fade* (fusão), *dissolve* (dissolução) e *wipe* (cortina) são usados nos filmes para unir tempo e espaço. Nos vídeos inspirativos é incomum observamos o uso de *fade* com exceção para início e fim do vídeo. No decorrer do vídeo são usados cortes secos, que serão abordados mais à frente neste PCC. Já a dissolução, juntamente com o corte seco, é bastante usada nos vídeos inspirativos e apresenta um curto período de sobreposição. Esta sobreposição de imagens consegue suavizar o corte entre cenas especialmente as que têm centro de interesse visual diferente e manter o fluxo narrativo. Podemos observar na imagem a seguir um exemplo de dissolução na mudança de cenas em um vídeo inspirativo, onde uma cena interna é sobreposta a uma externa.

Figura 33 - Exemplo de dissolução



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (03:15)

A cortina ou *wipe*, efeito onde uma cena aparenta empurrar a anterior para fora do quadro não é comumente usada nos vídeos inspirativos. O que podemos observar com frequência é a transição de cena feita quando a câmera faz um movimento brusco onde a imagem sofre um desfoque devido ao movimento e é cortada para uma cena que aparenta continuar o movimento com a imagem desfocada até chegar a seu ponto de interesse onde ela volta a ganhar foco, trazendo assim um efeito de continuidade visual interessante mesmo não havendo a sobreposição das imagens. Apesar do efeito similar, tecnicamente não se trata de uma transição cortina.

As transições sonoras são bastante importantes nos vídeos inspirativos já que não existe diálogo, apenas o uso de trilhas, efeitos sonoros e ocasionalmente narrações. Podemos observar que as mudanças de cenas sempre acontecem em sincronia com o ritmo da trilha, levando em consideração também a narração no que diz respeito às imagens que aparecem no quadro. Existe uma harmonia entre o que é ouvido e o que é visto na tela. Quando por exemplo a trilha ganha um ritmo mais acelerado e frenético podemos notar que a transição das cenas acompanha este ritmo e tende a ficar mais rápida com cenas mais curtas e aceleradas e quando a trilha parece mais calma e vagarosa as cenas ficam mais longas e lentas.

7.4 Conclusão sobre Continuidade

Podemos observar várias preocupações acerca da continuidade em produções cinematográficas para que se mantenha a clareza da narrativa e a atenção do público. Nos vídeos inspirativos, algumas destas preocupações são extintas já que não existem diálogos entre os personagens e geralmente nenhuma ação específica é acompanhada ao longo de um grande número de cenas. Entretanto, apesar das peculiaridades deste tipo de peça já abordadas, existe uma narrativa que deve ser respeitada. Sendo assim algumas questões devem ser observadas, como por exemplo, a escolha da melhor técnica de filmagem para a produção, direção da imagem e seus efeitos de retorno ou de encontro entre os objetos ou personagens, a continuidade geográfica quando for necessário identificar o deslocamento de um objeto ou personagem e as questões acerca da ação controlada e não controlada no planejamento das gravações.

7.5 Corte

A edição de um filme ajuda a fazer com que a história seja contada de maneira que atenda aos requisitos da narrativa. Alguns autores comparam a edição de um filme com o processo de lapidação de um diamante no qual a pedra bruta é transformada em uma jóia desejada por meio do que se retira dela. *“Um diamante em estado bruto é praticamente irreconhecível. Ele precisa ser cortado, polido e lapidado para que se possa apreciar sua beleza inerente”* (MASCELLI, 2010, p.169).

No processo de edição de um filme, o corte é parte crucial já que vai determinar quais cenas serão mantidas e quais serão descartadas, qual será a duração exata de cada cena, como as questões de continuidade serão trabalhadas entre outras preocupações. Montar o filme para que a sequência de cenas conquiste a atenção do público e conte a história de maneira interessante para o público é uma preocupação do editor do filme que vai determinar os cortes das cenas do produto final na etapa de edição.

Nos vídeos inspirativos podemos observar algumas características quanto à edição da peça assim como pudemos observar determinadas características nas etapas de produção já abordadas. A seguir vamos ver quais são estas características relativas à etapa de edição.

7.5.1 Tipos de Edição

Na etapa de pós-produção temos dois tipos de edição: corte de continuidade no qual a narrativa é dependente da sequência de cenas apresentada e o corte de compilação no qual a narração se encarrega da narrativa deixando as cenas como uma mera ilustração da história.

7.5.1.1 Corte de Continuidade

O corte de continuidade é composto por cortes contínuos no qual a ação acontece entre os planos e o corte *cut-away* no qual a ação apresentada não faz parte do plano anterior. No corte contínuo existe uma grande preocupação com a continuidade já que as cenas são uma sucessão de situações, partes do mesmo fato, ou seja, a ação apresentada acontece no decorrer da troca cenas. Os olhares, os ângulos, a direção dos objetos entre outras questões tem de ser avaliada antes da gravação para que as cenas se encaixem perfeitamente na edição e para que não haja desencontros e a história se desenrole de maneira coerente. Já no uso de cortes *cut-away* a ação mostrada não faz parte do plano anterior e não precisa ser encaixada para que a sucessão de cenas faça sentido. Nas produções cinematográficas de ficção, o corte de continuidade é usualmente empregado, já que está se retratando uma história contínua que se desenrola em ações sucessivas.

Nos vídeos inspirativos, entretanto, não existem diálogos e também não existe uma história que demande uma sucessão de cenas que retratem uma ação contínua, portanto o corte de continuidade não é usualmente empregado, salvo em pequenas sucessões de cenas secundárias, que ajudam a contar a história, mas que não são o foco principal do vídeo.

7.5.1.2 Corte de Compilação

No corte de compilação as preocupações vistas anteriormente acerca da continuidade narrativa são raramente vistas já que neste tipo de tratamento a unidade à narrativa é dada pela narração e pelo uso da trilha sonora. O corte de compilação é bastante dependente da trilha e de uma eventual locução para que o que está sendo mostrado faça sentido já que as cenas que se sucedem no vídeo não precisam apresentar uma conexão aparente.

“Os cortes de compilação apresentam poucos problemas de continuidade, uma vez que os

planos individuais simplesmente ilustram o que está sendo ouvido e não necessitam[*sic*] ter ligação visual um com o outro” (MASCELLI, 2010, p.175).

Nos vídeos inspirativos o corte de compilação é o tratamento mais usado na edição já que tais peças não tem uma história contínua, diálogos e raramente apresentam uma sucessão de situações que pertençam a mesma ação. Como já abordado neste tipo de tratamento editorial a trilha é de extrema importância para que haja unidade a peça. A narração também ajuda neste processo de tornar a peça coerente para o público, porém nem sempre este recurso é observado nos vídeos inspirativos.

7.5.2 Montagem Paralela

Na montagem paralela duas ou mais ações são retratadas alternadamente com se ocorressem paralelamente seja para aumentar o interesse e a tensão acerca de um tema, transmitir conflito, aumentar o suspense, fazer comparações ou simplesmente representar contraste entre dois ou mais objetos ou situações. “*No linguajar de produtores, isso é conhecido como o tratamento “enquanto isso, não longe dali...” “[...]”* (MASCELLI, 2010, p.177).

Este tipo de tratamento é bastante comum em produções cinematográficas de ficção, porém não é usualmente observado em vídeos inspirativos já que ação retratada neste tipo de peça é independente e raramente parte de uma ação maior que futuramente deve ser compreendida numa sucessão de cenas.

7.5.3 Corte Durante a Ação

O corte durante a ação pode dar dinamismo a cena, mascarar a mudança de planos e o corte propriamente, porém esta decisão cabe sempre ao editor devendo o diretor gravar as cenas com os movimentos do início ao fim. Nas produções cinematográficas, outra preocupação é a posição do objeto ou do ator para que o corte seja efetivo, já que como visto anteriormente em continuidade o objeto em movimento deve entrar e sair do quadro para que se tenha a impressão de movimento.

Nos vídeos inspirativos as cenas são bastante curtas e o corte quase sempre acontece durante a ação. Este tratamento traz dinamismo à peça e seu uso é uma das características dos vídeos inspirativos.

7.5.4 Corte e Continuidade

Como podemos observar as escolhas editoriais referentes ao corte estão bastante relacionadas às questões de continuidade. O planejamento e as preocupações acerca da linearidade e da coerência que se espera de um filme para que a narrativa tenha clareza e não distraia o espectador pode ser comparada a montagem de um quebra-cabeça.

“Um filme é um quebra-cabeças personalizado em que os produtores confeccionam peças individuais. Cada peça requer atenção especial, para que se combine de maneira harmoniosa com as demais ao redor” (MASCELLI, 2010, p.181).

Embora nos vídeos inspirativos tais preocupações acerca da continuidade relacionadas ao corte não sejam válidas pelas características já abordadas deste tipo de peça, é importante observar as questões de corte e continuidade nos momentos onde o corte contínuo for aplicado para evitar esforços desnecessários na pós-produção.

7.5.5 Planos com câmera móvel e com câmera fixa

Planos com câmera móvel e com câmera fixa devem ser analisados com cuidado na edição, pois a intercalação entre eles pode distrair o espectador. Por isso geralmente nas produções cinematográficas se busca suavizar o corte para que se mantenha a atenção do público. Quando o objeto está em movimento não existem muitos problemas acerca do corte, porém quando o objeto está em repouso deve haver cuidado na edição acerca da sequência de planos. Estas preocupações são importantes para manter a clareza da narrativa em filmes com uma história contínua.

“É muito desconcertante cortar do plano com câmera fixa de um objeto estático a um plano com câmera móvel que começa a se mover imediatamente, ou passar do plano com câmera móvel de um objeto estático a um plano com câmera fixa” (MASCELLI, 2010, p.185).

Nos vídeos inspirativos, entretanto, vemos justamente o contrário: o uso da intercalação de cenas com câmeras móveis e câmeras

fixas sem que haja prejuízo a narrativa. A principal razão para que isso aconteça é que a sequência de cenas raramente retrata uma ação contínua.

7.5.6 Duração de Planos com Câmera Móvel

O uso de câmera móvel na captação de imagens deve ser planejado com antecedência já que implica que a cena seja usada por completo, ou seja, não é aconselhável que a cena seja interrompida no meio do movimento da câmera por um corte já que isto pode distrair o público. A câmera móvel deve ser aplicada quando a sua movimentação ajudar a contar a história e sirva como uma ferramenta para a narrativa. “*A câmera deve filmar ações significantes durante o percurso - e não no destino*” (MASCELLI, 2010, p.186).

Na imagem a seguir podemos observar em um vídeo inspirativo, um exemplo claro do uso da câmera móvel obedecendo esta orientação, onde a câmera segue o movimento dos pés caminhando sobre a areia, sendo o ato de caminhar, a movimentação do personagem o foco de atenção.

Figura 34 - Exemplo de câmera móvel



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (01:24)

As preocupações acerca da câmera móvel são descartadas quando os cortes são orientados pela trilha sonora que é o caso dos vídeos

inspirativos que utilizam o ritmo da trilha para orientação dos cortes de cena.

7.5.7 Planos de Cobertura

Cenas extras filmadas além do que se tinha descrito ou planejado previamente com o intuito de “cobrir” qualquer falha ou erro de continuidade que possam ser identificadas posteriormente, especialmente na etapa de edição do filme, são chamadas de planos de cobertura. Nos vídeos inspirativos tais planos não são adotados usualmente devido às características peculiares deste tipo de peça já abordadas anteriormente, como a ausência de uma sequência de cenas que retratem a mesma ação.

7.5.8 Fusões

As fusões, ou sobreposição de cenas entre o final de uma e o começo de outra (também denominada de dissolução e vista anteriormente quando o tema continuidade foi tratado) conseguem cobrir cortes bruscos, mudanças de direção e outros problemas identificados apenas na etapa de edição quando a captação não obteve êxito em seu planejamento ou execução. Porém além de seu uso corretivo as fusões também podem ter utilidade na edição quando se pretende suavizar a continuidade quando ocorrer o corte entre cenas curtas, como as apresentadas nos vídeos inspirativos.

“Também podem ser empregadas numa montagem ou comercial de televisão para mesclar uma série de cenas curtas de assuntos variados em continuidade visual mais suave” (MASCELLI, 2010, p.190).

7.5.9 Edição de Som e Fluxo de Som

Existem diferenças na edição de um filme quanto ao corte entre uma produção onde a edição é orientada pela trilha e um filme “silencioso”, ou seja, onde a trilha sonora não orienta a edição. Em filmes silenciosos o corte é sempre pensado para atender a narrativa, transmitir o significado da ação da melhor maneira podendo-se diminuir ou expandir o tempo da ação na tela, o que dá liberdade ao editor em suas escolhas.

Já em filmes onde a edição é orientada pela trilha sonora como é o caso dos vídeos inspirativos, a edição fica limitada a usar tal cena ou não já que o tempo de duração dela está condicionado à trilha. Porém nos vídeos inspirativos o editor tem certa liberdade mesmo preso a trilha quando realiza os cortes, já que não é necessário fazer uso do corte contínuo e já que este tipo de peça não necessita deste tratamento pelas suas características já abordadas.

Apesar dos cortes estarem condicionados a trilha, podemos observar nos vídeos inspirativos que existe variedade visual na edição. O uso de lapso temporal, câmera acelerada contrastando com câmera lenta, cenas mais longas e cenas mais curtas em constante contraste conseguem dar riqueza ao vídeo vencendo a limitação de se editar preso a trilha. Com isto temos a percepção de uma história que também é contada pela trilha em vez de uma simples sequência de cenas que aparecem sincronizadas pelo ritmo da música. Este tipo de tratamento é o que traz dinamismo aos vídeos inspirativos.

“Som e imagem não devem ser editados de maneira paralela, em que os elementos sonoros e visuais começam e terminam juntos em cada plano individual. Para ser mais eficaz, o som deve fluir através das cenas” (MASCELLI, 2010, p.192).

7.5.10 Requisitos da Edição

Os requisitos da edição requerem atenção na concepção de um filme, sendo eles técnicos, estéticos e narrativos. Os requisitos técnicos dizem respeito ao padrão de cor das cenas, iluminação, exposição, etc. Tais requisitos técnicos não podem possuir falhas e devem ser planejados com cuidado na etapa de pré-produção. Qualquer falha técnica pode fazer o filme perder qualidade e conseqüentemente não obter o sucesso almejado. Nos vídeos inspirativos assim como em quaisquer outras produções cinematográficas profissionais, não é possível identificar qualquer falha técnica.

Os requisitos estéticos buscam sempre trazer ao filme as imagens mais belas possíveis com as escolhas de cores, cenários, composições e todas as outras partes que compõe o filme de acordo com este objetivo. Nos vídeos inspirativos podemos observar a preocupação constante em trazer belas imagens já que o intuito de tais peças é justamente inspirar, motivar o público e cativá-lo por meio do que é apresentado na tela.

Os requisitos narrativos se preocupam em contar uma história que seja coerente e que o público consiga compreender. Não apenas o ângulo da câmera, a trilha, mas as escolhas de edição também têm impacto no cumprimento deste objetivo. Prender a atenção do espectador e fazer com que ele tenha interesse pelo que está sendo apresentado é de extrema importância para o sucesso do filme. *“O editor de filmes deve ter um lema: “Faça rir ou faça chorar, mas faça com que se importem!””* (MASCELLI, 2010, p.195).

Apesar de não ter uma história contínua para contar, os vídeos inspirativos apresentam uma narrativa coerente e uma mensagem atraente de acordo com suas peculiaridades.

7.6 Conclusão sobre Corte

A etapa de edição de um filme é de extrema importância, já que esta etapa que vai definir como será o filme, o produto final entregue ao público. O corte das cenas e a montagem do filme devem atender a requisitos para que se obtenha uma peça coerente, dentro dos padrões propostos em sua concepção. A técnica usada nesta etapa bem como as preocupações acerca da continuidade, da narrativa e de outros fatores devem ser pensados e planejados com antecedência para que esta etapa seja realizada da melhor maneira possível e não tenha que perder tempo corrigindo falhas de planejamento. Nos vídeos inspirativos podemos observar algumas peculiaridades quanto ao corte que foram mencionadas anteriormente e que demandam organização e planejamento desde a concepção, ainda que as escolhas relativas ao corte só se dêem na etapa de pós-produção no final do processo de criação da peça.

7.7 Composição

A distribuição dos elementos que compõe a cena na tela é chamada de composição. Nas produções cinematográficas existe a busca constante para que o que está sendo apresentado na tela esteja de acordo com a proposta da narrativa e a composição tem papel fundamental nesta busca. A boa composição dá suporte para que a história seja contada e entendida da melhor maneira, nem sempre a composição deve ser harmoniosa e sim estar de acordo com a proposta do roteiro. A composição pode trazer a sensação de conformidade, simetria e equilíbrio ou exatamente o oposto, devendo-se atentar para o que é

pedido pela narrativa. Um ponto importante é levar em conta o movimento da câmera, dos atores e dos objetos na tela. Planejar com antecedência como será a composição com a imagem em movimento é fundamental para que os objetivos da narrativa sejam alcançados. Qualquer movimentação seja da câmera ou dos atores tem que fazer sentido frente à narrativa para que a cena seja bem-sucedida.

“Boas cenas cinematográficas são resultado de composições planejadas e movimentos significativos dos atores e/ou da câmera” (MASCELLI, 2010, p.228).

Entender as regras de composição é fundamental para que se possa chegar a um bom resultado final na produção seja seguindo tais regras ou as transgredindo. Nos vídeos inspirativos podemos observar as regras de composição sendo usadas para um determinado fim, e também a transgressão destas regras também com propósitos definidos.

7.7.1 Regras de Composição

Apesar de a composição ser um processo artístico, podemos observar algumas regras de composição que podem ajudar a contar a história retratada na tela. Linha, forma, massa e movimento formam uma linguagem de composição universal com efeito psicológico semelhante entre os espectadores. Estes elementos podem transmitir o caráter, a atmosfera da situação, agregar impacto dramático a cena, ajudar a dirigir a atenção do público e até mesmo comunicar o estado de humor pretendido na cena, como veremos a seguir.

As linhas de composição podem ser reais como as de contorno de algum objeto na cena ou imaginárias, como a linha traçada de um ponto a outro na tela seguindo o olhar do espectador. Tais linhas podem ser verticais, horizontais, diagonais, retas, curvas ou uma combinação de algumas destas. O espectador tende a interpretar cada linha de maneira diferente como, por exemplo, linhas retas são associadas à masculinidade e força enquanto linhas curvas sugerem feminilidade e delicadeza. O uso desta relação das linhas com o efeito psicológico causado no público deve ser planejado de acordo com os objetivos da narrativa no processo de composição da cena. Nos vídeos inspirativos podemos observar o emprego bem definido das linhas de composição que ajudam a aumentar a ênfase dramática das cenas como na imagem a seguir onde a cena busca transmitir harmonia e equilíbrio.

Figura 35 - Exemplo de linhas na composição



Fonte: *Frame* do vídeo “Frames of Life” (02:51)

“Longas linhas horizontais sugerem calma e tranquilidade” (MASCELLI, 2010, p.232).

A Forma na composição pode ser entendida como a dos objetos retratados em cena e também a forma criada pelo movimento do olho do espectador ao observar a forma criada pelo espaço entre os objetos, sendo ela abstrata, não necessariamente a forma de tais objetos existentes em profundidade no cenário. Estas formas podem ser quadradas, circulares, triangulares ou outras, sendo cada um destes tipos podem ter um efeito psicológico diferente para o público, como por exemplo, a forma triangular, que transmite força, estabilidade, solidez e conseguem prender a atenção do público em um ponto da composição. A seguir podemos observar um exemplo do uso de formas triangulares em um vídeo inspirativo.

Figura 36 - Exemplo de formas na composição



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (01:58)

Na composição a massa se refere ao peso visual de um objeto, um grupo de objetos ou uma área, e se refere também a uma unidade singular. Em uma composição a massa pode prender a atenção do público devido ao seu contraste, cor, tamanho, isolamento, iluminação ou coesão. Uma massa clara filmada contra um segundo plano escuro, por exemplo, consegue grande destaque na cena, já que é bastante contrastante. A seguir podemos observar um exemplo de massa contrastante em um vídeo inspirativo.

Figura 37 - Exemplo de massa na composição



Fonte: *Frame* do vídeo “Frames of Life” (00:39)

Os movimentos feitos pelos olhos ao analisarem uma cena na composição tem efeitos psicológicos e estéticos para o público. Tais movimentos podem ser horizontais, verticais, diagonais, curvos, circulares, em cascata, de pêndulo, de dispersão e interrompidos variando também de direção. Cada um deles tem um efeito estético e psicológico distinto podendo ser usado para enfatizar algo de acordo com a narrativa. Movimentos horizontais da esquerda para a direita, por exemplo, são fáceis de seguir devido ao padrão de leitura ocidental que segue este movimento e transmitem suavidade sem demandar muito esforço do público. A seguir podemos ver um exemplo de um movimento horizontal da esquerda para a direita em um vídeo inspirativo.

Figura 38 - Exemplo de movimento na composição



Fonte: *Frame* do vídeo “Frames of Life” (00:34)

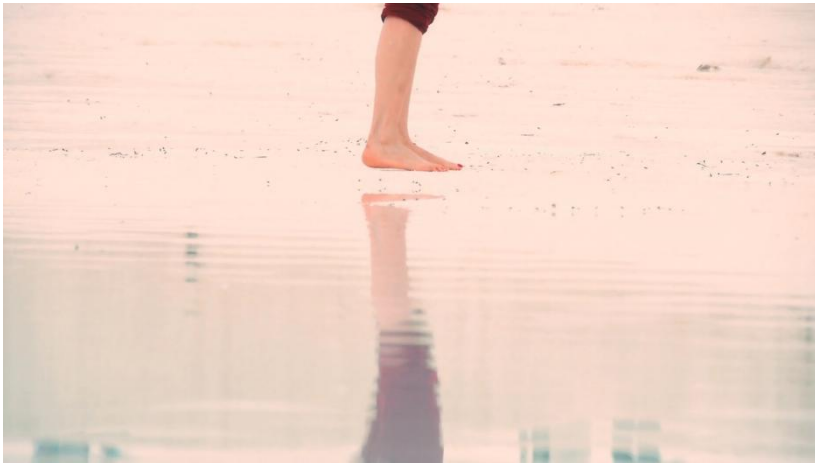
“Uma vez que movimentos da esquerda para a direita oferecem menos resistência, devem ser usados para planos panorâmicos de viagens ou ações tranquilas similares” (MASCELLI, 2010, p.236).

7.7.2 Equilíbrio

Definido como um estado de harmonia onde as partes mantêm o todo estável, o equilíbrio na composição, assim como na natureza, também é influenciado pela lei da gravidade, da atração e por forças de compensação (MASCELLI, 2010). O equilíbrio é notado de maneira subconsciente, de maneira agradável e harmoniosa e o desequilíbrio na composição atrai o olhar do público e causa irritação, nem sempre aparente e óbvia, sendo muitas vezes usada justamente com este propósito. Os elementos presentes na composição têm um peso psicológico de acordo com suas características de cor, tamanho, forma, movimento, direção, contraste e posicionamento, sendo sua distribuição na tela o que determina o equilíbrio. Certas máximas como a de que um pequeno objeto em movimento se destaca mais do que um grande objeto estático, fundamentam as escolhas de composição quanto ao equilíbrio na produção cinematográfica, sendo que os vídeos inspirativos não fogem a estas regras.

O equilíbrio pode ser simétrico, quando os lados da composição são semelhantes e, portanto, tem o mesmo peso visual, e assimétrico, quando os lados são diferentes, porém tem objetos com pesos visuais que se compensam. Nos vídeos inspirativos podemos ver tanto composições equilibradas quando se busca transmitir tranquilidade, como composições desequilibradas, quando se busca intrigar e aguçar o olhar do espectador respeitando as demandas conforme a narrativa. A seguir podemos ver um exemplo de composição com equilíbrio simétrico em um vídeo inspirativo, na cena o objeto em movimento está centralizado, e os lados da composição são bastante semelhantes.

Figura 39 - Exemplo de equilíbrio simétrico na composição



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (00:43)

7.7.3 Unidade

Outro ponto importante relacionado à composição é a unidade visual. A integração entre os elementos apresentados na cena bem como a coerência ao longo do filme quanto a cor, iluminação, tratamento da imagem, entre outros pontos constituem uma unidade visual se planejados e produzidos de acordo com as regras e princípios apresentados até aqui. A discordância entre as imagens quebra a unidade visual e enfraquece a narrativa. Nos vídeos inspirativos, apesar de uma variedade bastante grande de tipos de cena e elementos apresentados,

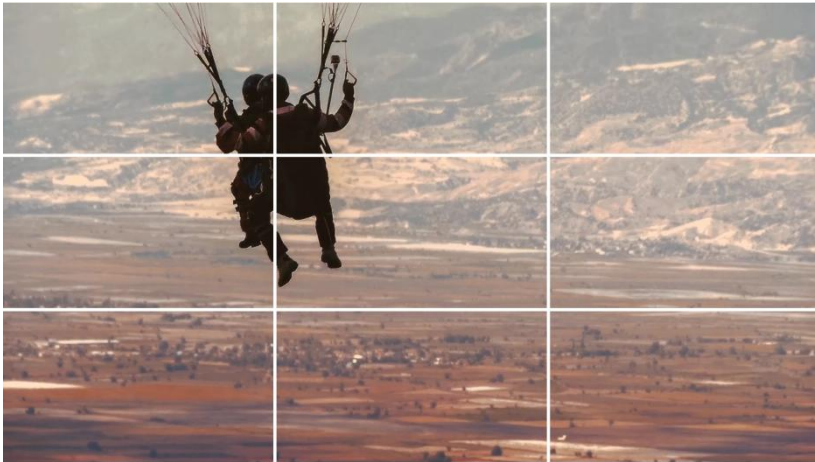
podemos notar uma unidade visual pelas características de cor, ângulos utilizados e efeitos cinematográficos entre outros.

7.7.4 Centro de Interesse

Na composição cinematográfica sempre se busca trabalhar com apenas um centro de interesse em cada cena, isto é, apenas um ponto no quadro que atraia e prenda a atenção do espectador. Mais de um centro de interesse pode prejudicar a cena. *“Dois ou mais objetos, figuras ou ações igualmente dominantes numa única cena competem entre si pela atenção do espectador, tornando a imagem menos eficiente”*(MASCELLI, 2010, p.247).

As exceções a utilização de apenas um centro de interesse são cenas que transmitam o sentimento de perturbação, violência e desequilíbrio, como a de uma multidão em pânico, um batalhão avançando em direção a uma batalha, entre outras situações semelhantes. O posicionamento do centro de interesse também é de suma importância na composição, sendo a regra dos terços bastante usada podendo-se variar para outros tipos de grade visual para posicionamento do centro de interesse a fim de dar variedade visual a progressão de cenas, ou ainda na mesma cena já que os atores e objetos podem ser movimentar de um posicionamento a outro na mesma cena bem como a própria câmera pode se movimentar ou usar recursos como o foco seletivo. Na imagem a seguir podemos ver um exemplo de centro de interesse em um vídeo inspirativo, onde o objeto é posicionado segundo a regra dos terços.

Figura 40 - Exemplo de centro de interesse seguindo a regra dos terços



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (01:30)

7.7.5 Movimento dos Olhos

O movimento dos olhos dos espectadores ao explorar a cena deve ser levado em consideração pelo diretor ao compor uma cena. Como os atores ou objetos estarão dispostos, a direção do olhar dos atores, a direção do movimento de cada objeto, entre outros fatores, devem ser considerados e planejados para que o espectador não precise ir de um extremo a outro do quadro a cada troca de cena, o que geraria desconforto e prejudicaria a narrativa. O estudo e o planejamento do centro de interesse de cada cena são fundamentais para que esta organização seja bem-sucedida. Nos vídeos inspirativos a variação do centro de interesse se dá de maneira suave ainda que muitas vezes tal transição seja acelerada pela progressão rápida de cenas, existe uma clara suavização em tais mudanças.

7.7.6 Enquadramento

O enquadramento na composição é o posicionamento dos objetos filmados no quadro (MASCELLI, 2010). O quanto de espaço entre o limite do quadro e o objeto ou ator filmado segue certas regras como a de dar mais espaço na direção onde o ator olha do que a contrária no quadro que o mostra. O enquadramento correto ajuda na narrativa assim

como o incorreto pode prejudicar o entendimento do público acerca do objetivo da ação filmada. Cenas onde os objetos estão em movimento e mudam seu posicionamento no quadro necessitam de planejamento cuidadoso. Nos vídeos inspirativos podemos observar o enquadramento cuidadoso nas cenas seguindo as condições reivindicadas pela narrativa para dar o impacto dramático necessário a cada cena.

7.7.7 Perspectiva

Na composição cinematográfica a perspectiva diz respeito à aparência dos objetos filmados conforme a distância e posição relativa ou condições atmosféricas, sendo a perspectiva dividida entre linear e atmosférica. A perspectiva linear gera convergência de linhas paralelas na composição, conferindo a aparência de profundidade e ajudando o espectador a supor a distância apresentada bem como o tamanho dos objetos e cenário. Já a perspectiva atmosférica se refere ao clareamento dos objetos conforme sua distância da câmera. Este efeito natural pode ser notado quando há neblina fazendo com que a visibilidade seja dificultada conforme a distância aumenta, embora não necessite desse fenômeno específico para que seja percebida já que a atmosfera também causa este efeito. Nos vídeos inspirativos podemos observar os dois tipos de perspectiva sendo a atmosférica, por exemplo, observada em grandes planos gerais que buscam impactar o público com cenários grandiosos.

7.7.8 Moldura

As molduras na composição são qualquer elemento visual em primeiro plano que cerque o quadro seja em parte ou completamente. A moldura faz com que o olhar do espectador seja mais direcionado ao centro de interesse e ajuda a manter a atenção nele. A moldura também pode ajudar na captação da cena servindo como referência ou mesmo protegendo a lente da luz do sol. Uma moldura parcial pode ajudar o público a definir primeiro e segundo plano para que haja uma noção de espaço em cenários abertos e ajudar na narrativa. Nos vídeos inspirativos podemos observar o uso de molduras totais e parciais como na imagem a seguir.

Figura 41 - Exemplo de moldura na composição



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (00:38)

7.7.9 Composição Dinâmica

A composição dinâmica, quando uma cena com elementos em um determinado ritmo pacato é subitamente transformada quando um objeto entra em cena em movimento é uma escolha que pode dar grande impacto dramático ao filme. Nos vídeos inspirativos podemos observar o uso deste recurso não apenas com a entrada de algum objeto na cena quebrando o ritmo mais lento e pacato apresentado no início dela como também a mudança de velocidade da própria cena passando de uma velocidade de reprodução da ação lenta (*slowmotion*) para a velocidade normal, criando impacto dramático e ajudando na narrativa.

7.7.10 Variedade de Composição

Na produção cinematográfica é importante manter a unidade visual para que a integração das cenas seja bem-sucedida e não prejudique a narrativa, porém é necessário também que haja variedade visual sendo aí compreendida a variedade de ângulos, tamanhos de imagem e também de composição para que o filme não se torne monótono e previsível. Nos vídeos inspirativos podemos observar uma grande variedade visual que se aproveita do fato de não haver a necessidade de uma continuidade rigorosa já que não está sendo seguida

uma história linear nem sendo retratada a progressão de ações de personagens.

7.7.11 Profundidade

Na produção cinematográfica se busca sempre a composição de cenas com profundidade para que haja dinamismo e variedade visual nas cenas. A distribuição de objetos e atores, o ângulo da câmera, a iluminação, o uso de molduras em primeiro plano, entre outros fatores ajudam a criar a sensação de profundidade na cena. Nos vídeos inspirativos podemos observar que a maior parte das cenas apresenta profundidade como na imagem a seguir.

Figura 42 - Exemplo de profundidade na composição



Fonte: *Frame* do vídeo “Watchtower of Turkey” (01:35)

7.8 Conclusão sobre Composição

A composição é um dos fatores mais importante de uma produção cinematográfica. Trabalhar as cenas pensando nas regras de composição, na unidade visual, no equilíbrio visual, no enquadramento, perspectiva, no centro de interesse e no movimento do olho do espectador ao examinar a cena mantendo o dinamismo e a variedade visual é fundamental para o sucesso na transmissão da mensagem pretendida pela narrativa. Nos vídeos inspirativos podemos observar o

trabalho cuidadoso e bem planejado de todos estes pontos na busca pelo objetivo principal de tais vídeos: inspirar o público. O planejamento por meio de organizadores gráficos como *storyboards* são fundamentais no processo de pré-produção para que as escolhas de composição sejam bem-sucedidas.

8 RELATÓRIO

Como visto na parte do referencial teórico exemplificado deste projeto foram analisadas as questões formais a cerca dos ângulos de câmera, composição, continuidade e corte de alguns vídeos inspirativos. Baseado no resultado deste referencial, foram determinadas escolhas para a produção do vídeo inspirativo “Island”. A seguir uma análise do vídeo inspirativo “Island” relatando as escolhas a cerca dos princípios cinematográficos propostos anteriormente no referencial, demonstra como o vídeo foi construído. Para a total compreensão das escolhas também faz-se necessário entender que o vídeo foi construído a cerca da temática “Ilha de Santa Catarina”, sendo que a pretensão era mostrar a cidade de Florianópolis e alguns de seus traços característicos como paisagens naturais, pontos turísticos, arquitetura, arte e seu povo.

8.1 Ângulos

8.1.1 Plano Objetivo

O plano objetivo foi o mais usado neste vídeo. Em todos os vídeos inspirativos que foram referência para este trabalho, a maior parte das cenas fez uso deste plano, fazendo desta recorrência um padrão aqui implementado.

Figura 43 - Exemplo de plano objetivo



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:18)

Figura 44 - Exemplo de plano objetivo



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:35)

8.1.2 Plano subjetivo

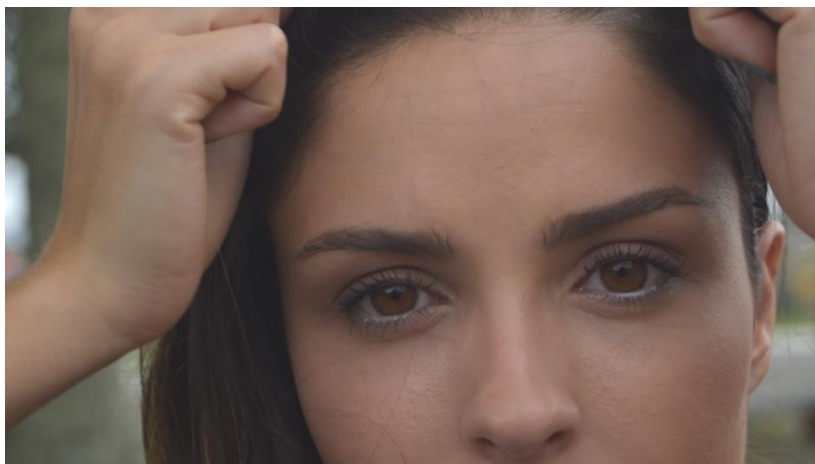
O plano subjetivo foi utilizado em dois momentos neste vídeo e a intenção foi obter um efeito psicológico de ligação com o público, possibilitando estabelecer uma conexão emocional do público com a narrativa. Como o ponto de destaque do vídeo era a dança, para as cenas em que se fez uso do plano subjetivo foram escolhidos justamente momentos em que bailarinos aparecem em cena, numa tentativa de aproximar a dança do espectador.

Figura 45 - Exemplo de plano subjetivo



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:33)

Figura 46 - Exemplo de plano subjetivo



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:55)

8.1.3 Plano P.O.V.

Neste vídeo, o plano P.O.V. não foi utilizado. Como este plano é pouco usado neste tipo de peça e as cenas onde os bailarinos aparecem neste vídeo prezaram por mostrá-los dançando, o uso deste plano neste vídeo foi descartado não afetando a narrativa.

8.1.4 Tamanho do Objeto

8.1.4.1 Grande plano geral

O grande plano geral foi usado em várias cenas neste vídeo. A escolha de utilizá-lo foi tomada já que se pretendia mostrar além da dança, paisagens naturais e construídas da Ilha de Santa Catarina. Outro ponto importante na escolha por este plano foi o grande impacto dramático que ele pode conferir à narrativa, característica presente em todos os vídeos inspirativos analisados.

Figura 47 - Exemplo de grande plano geral



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:22)

Figura 48 - Exemplo de grande plano geral



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:54)

8.1.4.2 Plano geral

O plano geral foi utilizado em várias cenas neste vídeo. A intenção do uso deste plano foi a de situar o espectador e mostrá-lo um pouco da cultura, da arquitetura e do modo de vida das pessoas na Ilha de Santa Catarina por meio de cenas retratando pessoas em ações do dia-a-dia como na feira e caminhando pelas ruas, contextualizando assim a narrativa.

Figura 49 - Exemplo de plano geral



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:26)

Figura 50 - Exemplo de plano geral

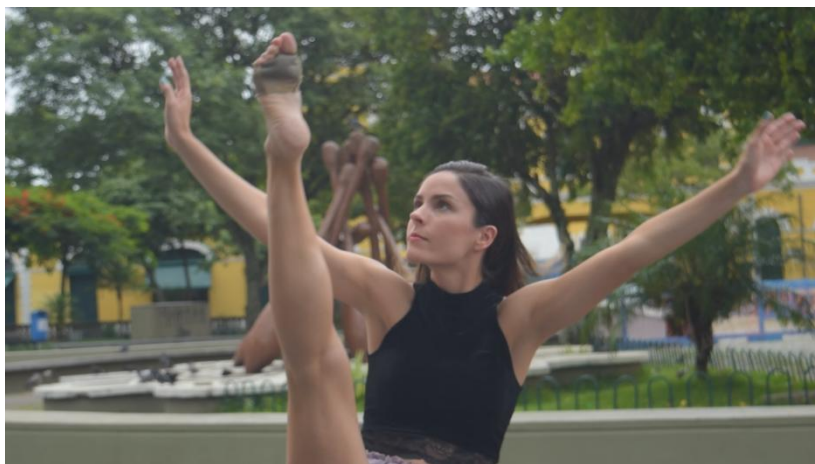


Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:35)

8.1.4.3 Plano médio

O plano médio foi usado em apenas três cenas neste vídeo. A falta de diálogos entre personagens neste vídeo faz com que o uso do plano médio fique restrito. No caso da cena retratada na imagem, foi feita a escolha pelo plano médio para que o movimento fosse retratado de maneira mais próxima, aproximando mais o público da bailarina quando comparado a um plano geral, por exemplo, buscando assim um efeito dramático maior.

Figura 51 - Exemplo de plano médio



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:47)

8.1.4.4 Two shot

Este plano foi usado em três cenas neste vídeo. Apesar da falta de diálogo entre os dois personagens eles interagem por meio da dança, da linguagem corporal. A intenção aqui era de mostrar uma conexão entre os bailarinos, entre o movimento de seus corpos e emocionar o espectador.

Figura 52 - Exemplo de *two shot*

Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:43)

8.1.4.5 *Insert*

Este plano foi utilizado em uma cena deste vídeo. A cena em questão serviu para mostrar ao espectador em que cidade o vídeo foi gravado, situando o público que os elementos mostrados no vídeo foram captados em Floripa, abreviação internacionalmente conhecida da cidade de Florianópolis.

Figura 53 - Exemplo de *insert*

Fonte: *Frame* do vídeo "Island" (01:37)

8.1.5 Ângulo do objeto

O ângulo de aproximadamente 45° do objeto em relação a câmera abordado no diagnóstico foi utilizado em um número reduzido de cenas, assim como em todos os vídeos analisados no diagnóstico. Na cena a seguir podemos observar seu uso com a intenção de apresentar a estrutura de maneira mais detalhada, com profundidade.

Figura 54 - Exemplo de ângulo do objeto

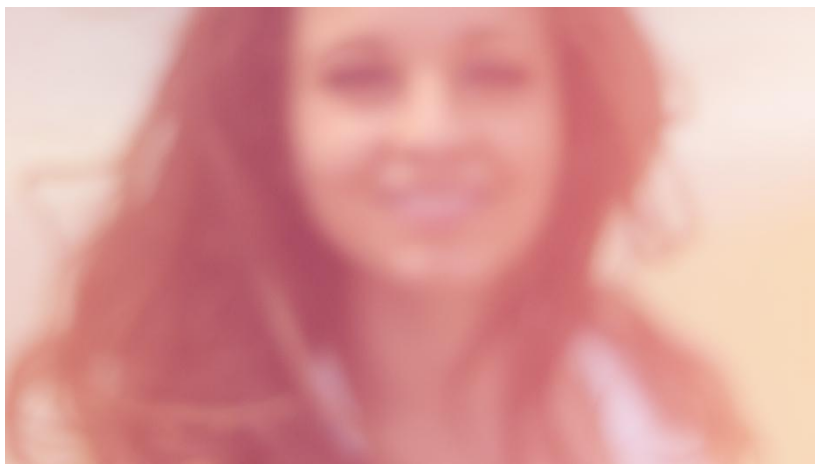


Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:35)

8.1.6 Ângulo plano

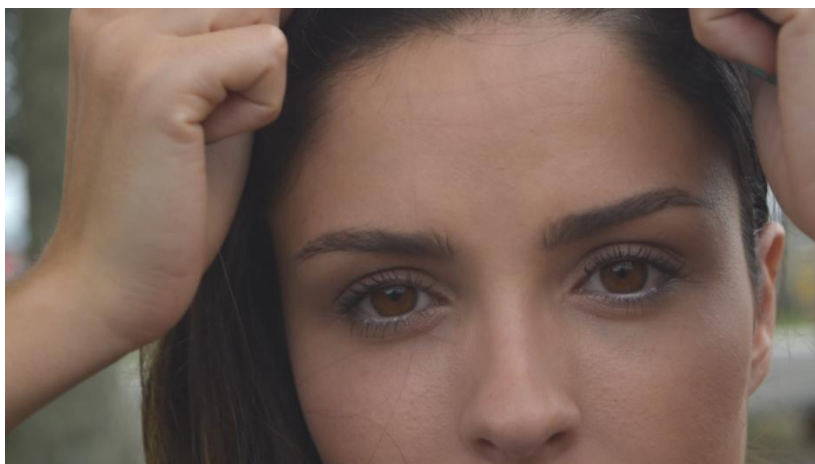
O ângulo plano foi utilizado neste vídeo em algumas cenas. A intenção foi de criar uma relação mais intimista com o espectador, para isso, foi feito o uso deste ângulo em cenas de *close* e *superclose* como podemos ver na imagem a seguir.

Figura 55 - Exemplo de ângulo plano



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (02:03)

Figura 56 - Exemplo de ângulo plano



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:53)

8.1.7 Ângulo *plongée*

O ângulo *plongée* foi utilizado em uma das cenas deste vídeo. A intenção aqui foi a de mostrar a grandeza do cenário e situar o público, mostrando uma parte bastante conhecida da cidade, ajudando a contextualizar a narrativa.

Figura 57 - Exemplo de ângulo *plongée*



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:54)

8.1.8 Ângulo *contreplongée*

O ângulo *contreplongée* foi utilizado em várias cenas ao longo de todo este vídeo. A intenção do uso deste plano foi a de aumentar a importância dos objetos retratados, buscando causar uma sensação de imponência dos objetos e lugares retratados frente ao espectador.

Figura 58 - Exemplo de ângulo *contreplongée*



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:14)

Figura 59 - Exemplo de ângulo *contreplongée*



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:05)

8.1.9 Close

O *close* foi utilizado em duas cenas neste vídeo. A intenção aqui foi a de aproximar o público dos personagens e dar ênfase a ação retratada. Como o foco do vídeo era a dança, o *close* foi utilizado justamente em cenas onde os bailarinos aparecem dançando.

Figura 60 - Exemplo de *close*



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:33)

Figura 61 - Exemplo de *close*



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:52)

8.1.10 Superclose

O plano *superclose* foi utilizado em uma cena deste vídeo. A intenção aqui foi causar um grande impacto dramático e estabelecer uma conexão pessoal com o público por meio do efeito “olhos no olhos”.

Figura 62 - Exemplo de *super close*



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:55)

8.1.11 Plano detalhe

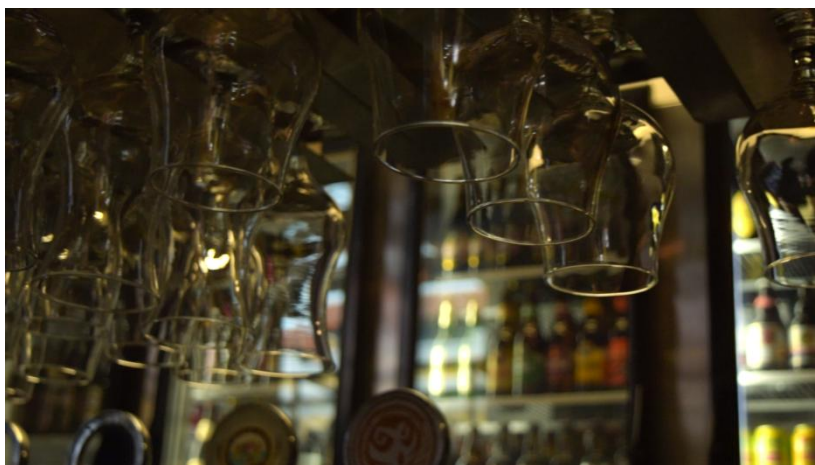
O plano detalhe foi utilizado em duas cenas neste vídeo. A intenção aqui foi apresentar alguns elementos importantes para a narrativa de maneira mais próxima, além de dar variedade visual ao vídeo já que foram precedidos e / ou sucedidos de grandes planos gerais e planos gerais.

Figura 63 - Exemplo de plano detalhe



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:26)

Figura 64 - Exemplo de plano detalhe



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:36)

8.1.12 *Close Cut-in*

O plano *close cut-in* foi utilizado em uma cena neste vídeo. A intenção aqui era retratar de maneira mais próxima o movimento do corpo da bailarina, buscando um maior impacto dramático e ajudando a construir a narrativa.

Figura 65 - Exemplo de *close cut-in*



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:47)

Figura 66 - Exemplo de *close cut-in*



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:49)

8.1.13 Ângulo da câmera em *closes*

Nas quatro cenas onde existem *closes* neste vídeo, todas foram filmadas à altura dos olhos. A intenção em manter este padrão, apresentado no diagnóstico dos vídeos analisados, foi a de estabelecer uma relação mais pessoal com o espectador.

Figura 67 - Exemplo de ângulo de câmera em *closes*

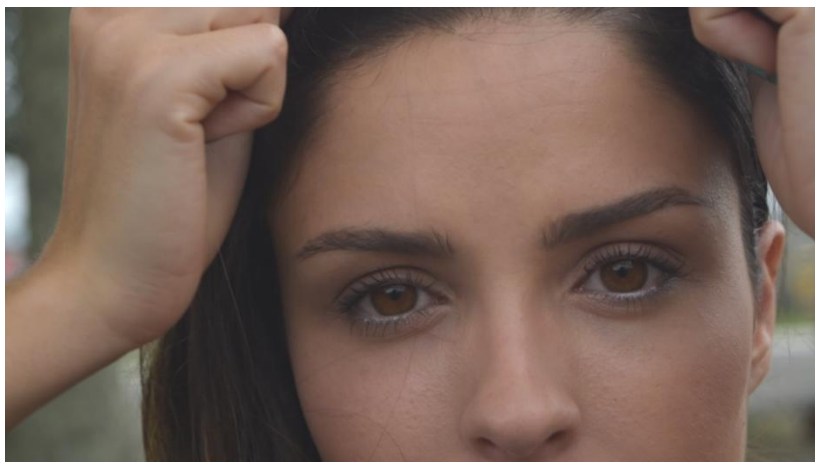


Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:33)

8.1.14 Segundos planos em *closes*

Nas quatro cenas deste vídeo que apresentam close, houve a preocupação com o segundo plano para que não houvesse elementos de distração ao fundo, mantendo assim a clareza da narrativa. A escolha do ângulo da câmera bem como das configurações da câmera e da lente para que fosse obtido um efeito com baixa profundidade de campo, resultando em um segundo plano com bastante desfoque, fizeram com que os segundos planos de closes atendessem esses objetivos.

Figura 68 - Exemplo de segundo plano em *close*



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:55)

8.2 Continuidade

A seguir veremos como foram pensadas as questões acerca da continuidade na produção deste vídeo.

8.2.1 Continuidade temporal e espacial

Neste vídeo as ações representadas foram sempre trabalhadas nos tempo presente e condicional. A escolha do tempo presente além de seguir o padrão dos vídeos analisados no diagnóstico visto anteriormente se deu também, pois essa opção tende a aproximar o público da narrativa, aumentar o impacto dramático e ajuda a prender o interesse do espectador para a sequência do vídeo. Também é coerente já que um dos intuitos dos vídeos inspiracionais é o de levar o espectador a aproveitar o presente, valorizar os pequenos momentos e não de refletir o passado ou planejar o futuro. Já o uso do tempo condicional se deu quando se fez uso de aceleração e desaceleração das imagens captadas a fim de aumentar a dramaticidade da cena, dar tempo ao público para apreciar algo retratado ou por uma questão estética, como o aproveitamento de algum movimento de bailarinos ou objetos na cena.

Apesar da preocupação quanto à continuidade espacial seja bastante reduzida nos vídeos inspirativos, houve uma preocupação na montagem da edição, para que o vídeo tivesse coerência narrativa e não confundisse o público no decorrer das cenas. Para isso foram separadas as cenas por locações, iniciando na praia e passando para o centro da cidade. A exceção dessa evolução foi a última cena do vídeo, onde voltamos a ver uma cena gravada na praia. A intenção aqui, foi evitar que o vídeo alternasse de locações bastante distintas a cada troca de cena, o que poderia confundir o público.

8.2.2 Tipos de ação: ação controlada e ação não controlada

Neste vídeo houve o uso dos dois tipos de ação na captação das imagens. Nas cenas gravadas com os bailarinos a ação era sempre controlada, já que eles estavam sob a direção do diretor, ou seja, as cenas puderam ser ensaiadas e repetidas várias vezes. Nas cenas onde apenas objetos, monumentos e estruturas arquitetônicas foram representadas também houve um nível de controle bastante grande, já que eram locais públicos e o diretor pode repetir as tomadas quantas vezes fossem necessárias. Já nas cenas onde foram representados animais e transeuntes a ação era não controlada e algumas tomadas previstas não aconteceram da maneira como foram exatamente planejadas, assim como algumas imprevistas acabaram sendo captadas e foram utilizadas, como é o caso da cena a seguir captada aproveitando o momento e a ação que se apresentou frente à câmera.

Figura 69 - Exemplo de ação não controlada



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:32)

8.2.3 Continuidade direcional

8.2.3.1 Direção da imagem

Neste vídeo podemos observar tanto a direção estática como a dinâmica constante, contrastante e neutro. Assim como nos vídeos analisados no diagnóstico, a utilização de todas as direções da imagem não atrapalha a narrativa. Outra característica deste vídeo que foi adotada é a presença de várias cenas onde a direção da imagem é estática que juntamente com os movimentos de câmera suave, ajuda a atenuar qualquer tomada contrastante.

Figura 70 - Exemplo de direção estática



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:41)

8.2.3.2 Eixo de ação

O eixo de ação não foi usado neste vídeo. Este recurso não foi utilizado não apenas pela falta de uma sequência de cenas retratando um personagem se movendo, mas também por uma peculiaridade deste vídeo: os momentos onde houve uma sequência de cenas mostrando a ação de algum personagem foram justamente as cenas de dança, onde não poderíamos aplicar o uso desta ferramenta já que durante a execução dos movimentos os bailarinos trocam de direção constantemente.

8.2.3.3 Entradas e saídas

Neste vídeo não foi utilizado um padrão ou delimitação no que diz respeito às entradas e saídas de personagens de cena. Como visto no diagnóstico as entradas e saídas de personagens na cena, neste tipo de peça, não segue um padrão, dando ao diretor e ao editor, liberdade de escolha.

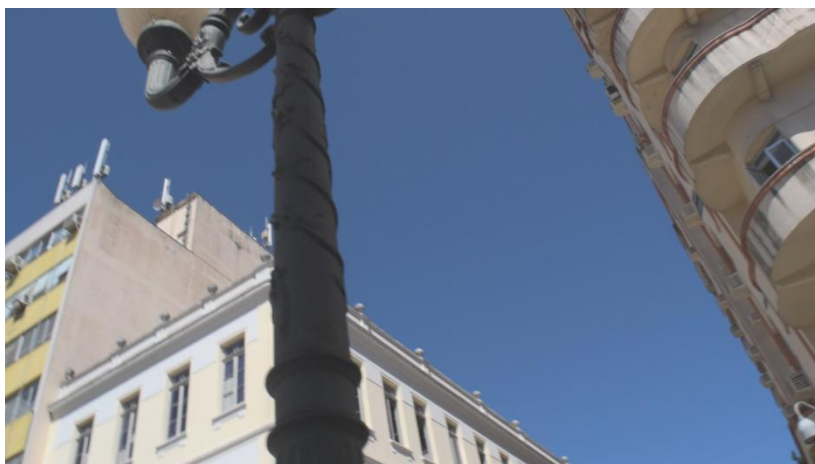
8.2.3.4 Continuidade geográfica

Neste vídeo não houve uma delimitação quanto às questões ligadas a continuidade geográfica, já que, assim como os vídeos analisados anteriormente no diagnóstico, não existem razões para esta preocupação pelas peculiaridades deste tipo de peça.

8.2.3.5 Contra planos

O contra plano foi utilizado neste vídeo em uma cena de tomada única. A intenção aqui foi conferir variedade visual a peça.

Figura 71 - Exemplo de contra plano



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:30)

Figura 72 - Exemplo de contra plano



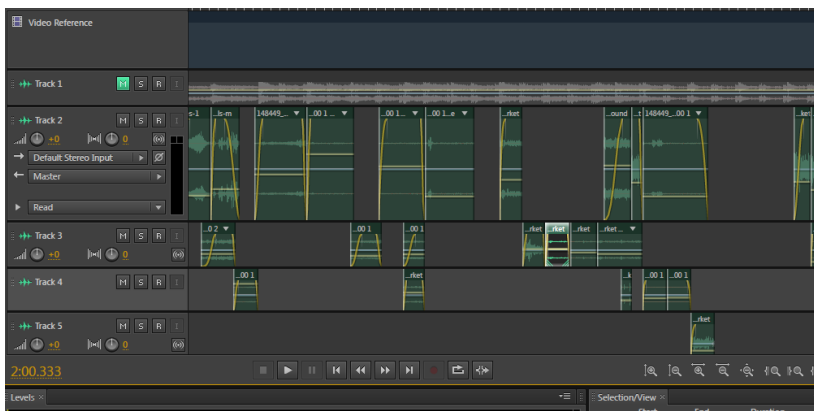
Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:32)

8.2.4 Recursos de transição visual e sonora

Neste vídeo foram utilizados vários recursos de transição visual e sonora, como por exemplo, o *fade* (fusão) logo no início do vídeo. Em algumas cenas a transição é feita quando existe um movimento da câmera, desfocando a imagem, que volta a ganhar foco na cena seguinte e assim suavizando o corte. Não foi utilizada dissolução entre as cenas.

A trilha foi utilizada para o corte, fazendo com que a duração das cenas e os cortes fossem orientados pelo ritmo da música, além da duração de cada cena também ser orientada pelo ritmo da música, sendo menor nas partes mais aceleradas e frenéticas da música. A trilha para este vídeo foi escolhida depois das gravações. Os bailarinos não sabiam qual era tal trilha e tiveram liberdade para fazer os movimentos. Como as cenas eram relativamente curtas, mesmo as mais longas, o corte sempre acontecia durante a ação e não houve problemas quanto à sincronização dos movimentos com a música. Quanto aos elementos sonoros deste vídeo, eles foram trabalhados exaustivamente em software de edição de som, para que houvesse não apenas uma transição mais suave entre as cenas, o que foi alcançado com curvas de volume a cada transição de cena, mas também para compor a atmosfera que se pretendia levar ao público, enriquecendo o vídeo.

Figura 73 - Montagem das transições sonoras



Fonte: Captura de tela da montagem das transições sonoras

8.3 Corte

O corte neste vídeo foi totalmente orientado pela trilha como abordado no ponto anterior. Não somente o corte em si, mas a duração das cenas e mesmo os efeitos de aceleração e desaceleração das imagens seguiram as nuances da trilha.

8.3.1 Tipos de edição

8.3.1.1 Corte de continuidade

O corte de continuidade foi empregado em dois momentos neste vídeo: na primeira sequência de cenas que retratam bailarinos na praia e na segunda sequência que retrata a segunda bailarina. Nestes dois momentos, entre as cenas que retravam uma sequência não propriamente linear de movimentos, houve uma preocupação quanto à direção do movimento, dos corpos e ângulos de câmera que foram empregados, para que as cenas pudessem ter continuidade e os movimentos pudessem ter um efeito de fluxo contínuo constante e não houvesse prejuízo a narrativa. Este ponto foi peculiar neste vídeo e dissonante em relação ao que foi apurado no diagnóstico dos vídeos que foram analisados, que mostravam que, este tipo de corte não era empregado nas partes principais das peças analisadas.

Figura 74 - Exemplo de corte de continuidade



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:43)

Figura 75 - Exemplo de corte de continuidade



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:44)

8.3.1.2 Corte de compilação

No restante do vídeo foi empregado o corte de compilação e a orientação do corte foi dada pela trilha sonora. Não foi utilizada montagem paralela neste vídeo.

8.3.2 Corte durante a ação

Neste vídeo o corte em cenas onde havia objetos ou personagens em movimento se deu quase sempre durante a ação. A intenção aqui foi deixar o vídeo mais dinâmico e prender constantemente a atenção do público.

Figura 76 - Exemplo de corte durante a ação



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:32)

8.3.3 Corte e continuidade

A relação do corte e da continuidade foi pensada neste vídeo a cada transição de cena, sobretudo nos dois momentos em que foi aplicado o corte de continuidade. A intenção aqui foi deixar estes dois momentos de sequência de cenas fluído e coerente com a narrativa.

8.3.4 Planos com câmera móvel e com câmera fixa

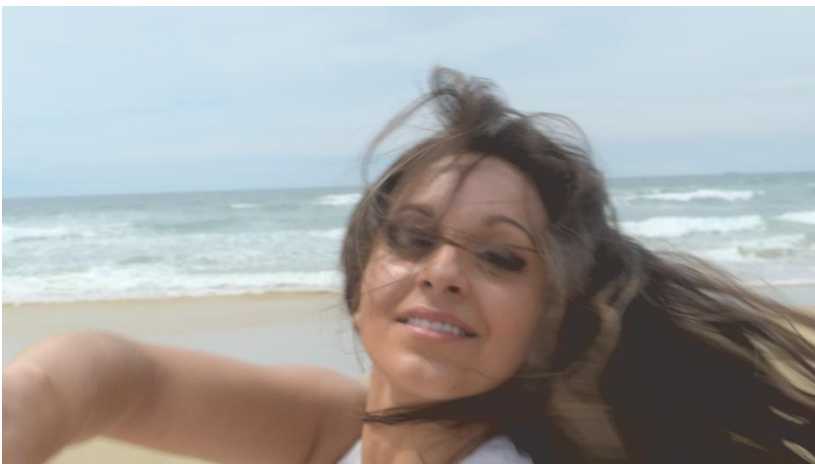
Neste vídeo foram usados tanto planos com câmera móvel como com câmera fixa. Como não havia restrições para a intercalação destes dois planos considerando a peculiaridade deste tipo de peça, a escolha em cada cena atendeu critérios de continuidade, ângulos e estéticos sem que fosse prejudicada a narrativa.

Figura 77 - Exemplo de plano com câmera fixa



Fonte: Frame do vídeo “Island” (00:01)

Figura 78 - Exemplo de plano com câmera móvel



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:33)

8.3.5 Duração dos planos com câmera móvel e com câmera fixa

As preocupações acerca da duração dos planos com câmera móvel descritas no diagnóstico anterior, não são observadas neste vídeo, já que os cortes foram orientados pela trilha sonora.

8.3.6 Planos de cobertura

Não foram necessários planos de cobertura na produção deste vídeo devido à peculiaridade nas características do mesmo, descritas no diagnóstico. Apesar de haver duas sequências de cenas onde foi utilizado o corte de continuidade, o planejamento eficaz feito na concepção do roteiro de cenas e na captação se mostrou suficiente para que não houvesse problemas na edição, não existindo a necessidade de planos de cobertura.

8.3.7 Fusões

Não foram utilizadas fusões neste vídeo, pois não houve a necessidade de cobrir nenhum erro de captação. Houve também a escolha estética pelo não uso deste recurso.

8.3.8 Edição de som e fluxo de som

Neste vídeo a edição foi orientada pela trilha como já abordado anteriormente, mas não apenas o corte das cenas. A duração das cenas, a velocidade de cada uma, sendo em várias cenas aplicados efeitos de aceleração para obtenção do lapso temporal bem como da desaceleração para obtenção do efeito de *slow motion* (câmera lenta), foram pontos analisados durante o processo de pós-produção. Desta maneira, mesmo preso a trilha, o vídeo pode ganhar variedade visual e dinamismo sem que a mudança nas cenas se tornasse previsível para o público.

8.3.9 Requisitos da edição

Os requisitos desta produção foram satisfatoriamente cumpridos. Quanto aos requisitos técnicos, houve o enfrentamento de alguns problemas na captação das imagens devido ao baixo orçamento da produção. Os principais problemas foram a exposição da câmera e a

falta de estabilização adequada para a câmera na captação. Mas tais problemas já haviam sido previstos da elaboração do roteiro de cenas e puderam ser contornados na pós-produção com efeitos de recuperação da imagem (brilho, contraste, correção de cores) e da estabilização digital das imagens (estabilizador de distorção). Quanto aos requisitos estéticos não houve problemas e as etapas de captação e pós-produção saíram como o previsto. Quanto aos requisitos narrativos também não foram encontrados problemas, já que tudo que se planejou mostrar foi retratado e também pela peculiaridade deste tipo de peça.

8.4 Composição

A composição da maior parte das cenas deste vídeo foi planejada com antecedência na elaboração do roteiro de cenas, já que havia conhecimento de como eram exatamente as locações onde se daria a captação. Nas raras cenas captadas onde a composição não foi planejada, como por exemplo, no caso de algo interessante acontecendo naquele momento e que não havia sido previsto, como um pássaro voando, os padrões e a orientação obtida a partir do diagnóstico foram, quando possível, colocados em prática.

8.4.1 Regras de composição

As regras de composição foram usadas na captação das cenas deste vídeo para transmitirem efeitos psicológicos de acordo com o que se pretendia na evolução da narrativa. Por exemplo, na cena a seguir, buscava-se transmitir um sentimento de harmonia e estabilidade. Para isso, a câmera foi nivelada de acordo com a linha do horizonte, criando uma simetria horizontal entre as linhas imaginárias do horizonte e das ondas se quebrando. Aqui foi necessária uma estabilização, tanto na hora da captação, quanto na pós-produção para obtenção de uma tomada com movimento suave que mantivesse tais linhas niveladas.

Figura 79 - Exemplo de uso da linha na composição da cena



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:47)

Quanto à forma na composição das cenas deste vídeo, podemos observar um exemplo claro na cena a seguir do uso da forma triangular. A intenção aqui foi não apenas transmitir a sensação de solidez e calma, mas também direcionar o olhar do espectador para a porta do museu, já que a cena seguinte se passa justamente dentro do museu, garantindo assim a contextualização da sequência e ajudando na evolução da narrativa.

Figura 80 - Exemplo do uso da forma na composição da cena



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:17)

Neste vídeo apenas uma cena teve sua composição pensada a partir da massa exposta em cena. A intenção aqui foi a de dar destaque ao monumento. Apesar das árvores em segundo plano, podemos observar o contraste da massa do monumento com o céu ao fundo.

Figura 81 - Exemplo do uso da massa na composição da cena



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:09)

Os movimentos dos objetos e personagens em cena foram planejados para atender os efeitos psicológicos que se pretendiam alcançar ao longo da evolução da narrativa do vídeo. Por exemplo, na cena seguinte buscava-se um contraste para a quebra de ritmo da trilha e da inserção de uma sequência de cenas importante para o vídeo. Para alcançar este contraste por meio do movimento, a câmera começa com um movimento panorâmico horizontal da direita para esquerda e na mesma tomada surge um personagem em um movimento rápido horizontal da esquerda para a direita, logo antes do corte para a primeira cena de dança do vídeo.

Figura 82 - Exemplo de movimento contrastante



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:30)

Figura 83 - Exemplo de movimento contrastante



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:32)

8.4.2 Equilíbrio

Neste vídeo o equilíbrio na composição foi planejado para atender a evolução da narrativa sendo que em algumas cenas foi utilizado o equilíbrio simétrico e assimétrico a fim de transmitir um efeito de harmonia e tranquilidade e em outras o desequilíbrio a fim de atrair o olhar do espectador, direcionando para algum objeto ou personagem.

Figura 84 - Exemplo de equilíbrio na composição da cena



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:40)

Figura 85 - Exemplo de desequilíbrio na composição da cena



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:26)

8.4.3 Unidade

A unidade visual foi planejada já na elaboração do roteiro de cenas para que fosse obtida sem a necessidade de grandes esforços na pós-produção. As locações escolhidas para a gravação tinham determinado padrão arquitetônico semelhante, o tipo de movimento de câmera suavizado em todas as cenas, o padrão de cor implementado na gradação das cenas com a saturação elevada e um ajuste dos níveis de brancos e pretos, a câmera e as lentes usadas na captação para que fossem gerados arquivos com a mesma profundidade de cor e as mesmas possibilidades de alteração na pós-produção foram as principais questões analisadas, planejadas e implementadas para que o vídeo obtivesse unidade visual. A utilização dos efeitos chamados *Light Leaks* também contribuiu nesse sentido.

8.4.4 Centro de interesse

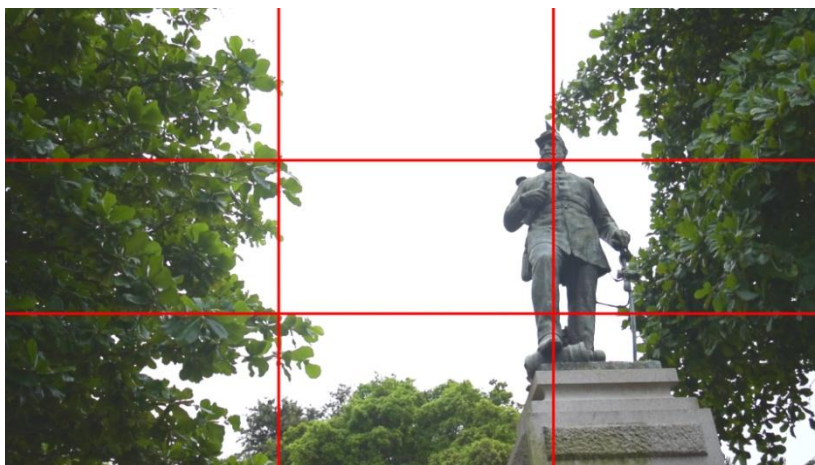
Na composição das cenas deste vídeo foi utilizado apenas um centro de interesse para facilitar o entendimento do espectador e prender sua atenção. O centro de interesse da maior parte das cenas foi posicionado no centro do quadro e também utilizando a regra dos terços em um dos pontos de encontro das linhas. Outras grades foram utilizadas pontualmente em cenas isoladas. A variação destes centros de interesse ajudou na variedade visual da composição das cenas ao longo do vídeo.

Figura 86 - Exemplo de centro de interesse centralizado



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:41)

Figura 87 - Exemplo de centro de interesse na regra dos terços



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:05)

8.4.5 Movimento dos olhos

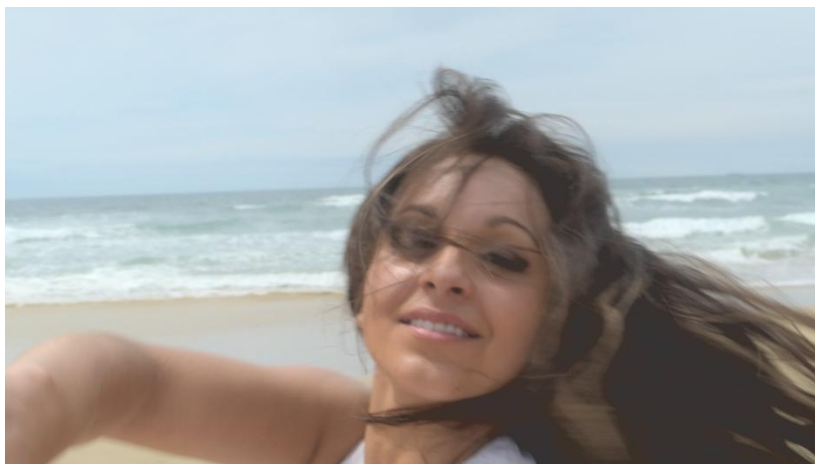
O planejamento da composição dos pontos abordados até aqui influenciou o movimentos dos olhos dos espectadores ao observarem a transição das cenas deste vídeo. A suavização deste movimento foi obtida em quase todas as cenas com exceção das cenas onde se buscou justamente criar um ponto de atração para algum objeto ou personagem de maior importância no vídeo, seja na mesma cena ou na cena seguinte como no exemplo a seguir.

Figura 88 - Exemplo de contraste no movimento dos olhos



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:32)

Figura 89 - Exemplo de contraste no movimento dos olhos



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:33)

8.4.6 Enquadramento

O enquadramento das cenas deste vídeo seguiu a obtenção de imagens esteticamente agradáveis atendendo também os requisitos de composição, ângulos e continuidade já abordados neste relatório. Como nas cenas com personagens os mesmos não dialogavam, apenas dançavam, muitas das preocupações a cerca do enquadramento, como a de dar espaço para a direção do olhar do personagem retratado, foram reduzidas ou extinguidas. Um ponto importante a ser mencionado é que na maior parte das cenas externas parte do quadro mostra o céu. A intenção era o de criar um efeito psicológico que remetesse o espectador a uma cidade ensolarada e simpática.

8.4.7 Perspectiva

Podemos observar neste vídeo os dois tipos de perspectivas abordados no diagnóstico anterior. Veremos mais a frente em Profundidade a respeito da perspectiva linear. Podemos observar na imagem a seguir um exemplo de perspectiva atmosférica neste vídeo, onde a montanha mais ao fundo aparece estar esbranquiçada, devido à enorme distância entre a câmera e montanha, ajudando a transmitir o

efeito de grandiosidade em um cenário retratado em um grande plano geral.

Figura 90 - Exemplo de perspectiva



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:51)

8.4.8 Moldura

Neste vídeo podemos observar a utilização de molduras em algumas cenas. Por exemplo, na cena retratada na imagem a seguir foi utilizada uma estrutura arquitetônica construída como moldura. A intenção aqui foi direcionar o olhar do público para o elemento principal da cena, o ciclista, que se movimenta ao longo da tomada e sai da moldura no fim da cena.

Figura 91 - Exemplo de moldura



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:11)

8.4.9 Composição Dinâmica

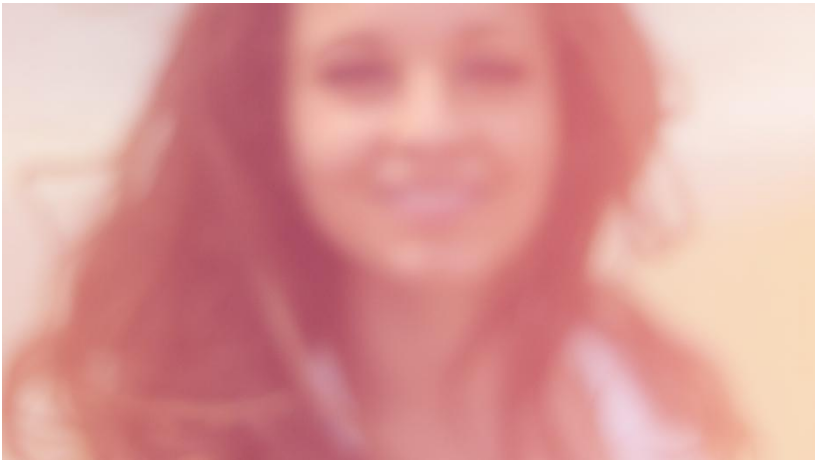
A composição dinâmica, ou seja, a quebra do ritmo de uma cena por meio da aceleração, desaceleração da imagem ou de um objeto que entra em cena em movimento, foi utilizada em vários momentos neste vídeo. A intenção de seu uso foi a de aumentar o impacto dramático na cena ou na transição de cenas. Nas imagens a seguir podemos observar dois momentos em que se fez uso da composição dinâmica. Na primeira imagem vemos um personagem entrando em cena em uma mudança de movimento da câmera, já na segunda houve uma desaceleração da imagem no meio da cena.

Figura 92 - Exemplo de composição dinâmica



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (00:32)

Figura 93 - Exemplo de composição dinâmica



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (02:03)

8.4.10 Variedade de composição

Neste vídeo foi implementada uma grande variedade visual, com o uso de ângulos contrastantes, como o grande plano geral e plano detalhe, a composição dinâmica, os cortes com cenas mais longas e cenas mais curtas, entre outros aspectos. A narrativa não foi prejudicada e pela peculiaridade deste tipo de peça, já abordada no diagnóstico anterior, a variedade de composição pôde ser implementada sem grandes preocupações.

8.4.11 Profundidade

Neste vídeo foram utilizados ângulos de câmera para que a composição da maior parte das cenas apresentasse profundidade. A intenção na busca pela profundidade foi criar dinamismo e variedade visual nas cenas. A seguir podemos observar um exemplo bem claro do efeito de profundidade em uma das cenas deste vídeo, onde as linhas da composição parecem convergir para um mesmo ponto a medida que se distanciam da câmera.

Figura 94 - Exemplo de profundidade



Fonte: *Frame* do vídeo “Island” (01:08)

8.5 Conclusão

A criação de um vídeo inspirativo para publicação on-line deve ser pensada e planejada levando em consideração muitos aspectos técnicos, editoriais e narrativos. O diagnóstico realizado neste trabalho foi de extrema importância para entender como este processo se dá, em especial as questões acerca da produção cinematográfica e seus princípios. Os pontos abordados neste trabalho sobre a produção cinematográfica estão presentes em qualquer produção audiovisual e o entendimento destas técnicas, ferramentas e regras é fundamental para o sucesso de qualquer produção, portanto, o estudo aqui realizado será de grande utilidade já que tem vasta aplicabilidade, tanto na produção de vídeos como em animações. Entender como ângulos, composições, cortes e elementos de continuidade, afetam direta e radicalmente a narrativa é imprescindível para que qualquer história que se objetiva contar, seja compreendida pelo público da maneira pretendida.

A metodologia adotada para a produção do vídeo foi cumprida em todos os seus passos e deu ao projeto a solidez e a condição necessária para que fosse possível obter um produto bem elaborado e que atendeu seus objetivos. A elaboração da idéia seguiu uma técnica simples, porém eficaz, a criação do roteiro de cenas ajudou na organização e direcionamento dos esforços de captação, assim como mostrou os desafios que poderiam ser enfrentados nas etapas seguintes. A técnica de captação Cena Máster apresentada no livro “Os Cinco C’s da Cinematografia” deu opções na etapa de edição e foi bastante útil uma vez que possibilitou variações de composições e continuidade fluída quando necessário. A escolha dos atores e das locações segundo os critérios técnicos, editoriais, narrativos e financeiros do projeto se mostrou acertada, uma vez que não foi necessária nenhuma grande mudança para obtenção das cenas propostas no roteiro.

O objetivo principal deste PCC que era estabelecer uma base sólida de conhecimento e entendimento para fundamentar as escolhas tomadas no processo de produção cinematográfica foi alcançado. O entendimento dos pontos abordados neste projeto de conclusão de curso ajudou na produção do projeto em todas as etapas, desde o planejamento até a edição, como observado no relatório. Por meio da análise de vídeos inspirativos publicados on-line bem-sucedidos, foi possível identificar determinadas recorrências de elementos quanto à produção

cinematográfica e a partir do diagnóstico e entendimento dos motivos que fundamentam estas escolhas e promovem estas recorrências foi possível direcionar grande parte do planejamento e das definições quanto aos ângulos, composições, cortes e elementos de continuidade que poderiam ser usados de acordo com a narrativa. Portanto, os objetivos específicos que se constituíam em identificar como trabalhar os ângulos de câmera e a composição, identificar soluções apropriadas para as questões de continuidade e como trabalhar os cortes de cenas para esta peça, foram todos alcançados.

Ainda que enfrentando muitas limitações técnicas e financeiras, foi possível produzir um vídeo inspirativo para publicação on-line, aplicando todos os aprendizados, técnicas e ferramentas abordadas neste PCC, obtendo um produto audiovisual de qualidade e também uma grande experiência na produção cinematográfica. Sendo assim conclui-se que este PCC atendeu além de seu objetivo principal, que era a produção de um vídeo inspirativo e seus objetivos específicos adjacentes, uma meta implícita na produção de um projeto acadêmico de conclusão de curso, que é o de preparar o acadêmico para o mercado de trabalho dando-lhe a experiência e o conhecimento básico necessário para a produção de projetos em sua área de expertise.

9 REFERÊNCIAS

CHOWDHRY, Amit; **Video Advertising Industry Heats Up This Year.** 2014; Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/amitchowdhry/2014/11/12/yahoo-acquires-brightroll/>> Acesso em 23 de Agosto 2015.

DALESSANDRI, Leonardo; **Watchtower of Turkey.** 2014; Disponível em: <<https://vimeo.com/108018156>> Acesso em 05 de Setembro 2015.

FOWLER, Peter; **Summer in Hawaii.** 2014; Disponível em: <<https://vimeo.com/104678839>> Acesso em 05 de Setembro 2015.

FOWLER, Peter; **What's Your Story?** 2015; Disponível em: <<https://vimeo.com/134701785>> Acesso em 05 de Setembro 2015.

GHEERAERT, Gunther; **By the Way.** 2015; Disponível em: <<https://vimeo.com/118094805>> Acesso em 20 de Setembro 2015.

GHEERAERT, Gunther; **Frames of Life.** 2014; Disponível em: <<https://vimeo.com/83795090>> Acesso em 05 de Setembro 2015.

GHEERAERT, Gunther; **M U S E.** 2015; Disponível em: <<https://vimeo.com/124496416>> Acesso em 04 de Outubro 2015.

GHEERAERT, Gunther; **Rise Up.** 2014; Disponível em: <<https://vimeo.com/108329954>> Acesso em 04 de Outubro 2015.

JARBOE, Greg; **Online Video: How Consumers Use Resources to Research and Buy.** 2015; Disponível em: <<http://www.reelseo.com/online-video-consumers-shop/>> Acesso em 05 de Setembro 2015.

JARBOE, Greg; **The Future of Digital Video: Why Brands Need to Follow the Consumer.** 2015; Disponível em: <<http://www.reelseo.com/future-digital-video-brands-consumer/>> Acesso em 05 de Setembro 2015.

MARSHALL, Carla; **By 2019, 80% of the World's Internet Traffic Will Be Video [Cisco Study].** 2015; Disponível

em:<<http://www.reelseo.com/2019-internet-video-traffic/>> Acesso em 05 de Setembro 2015.

MARSHALL, Carla; **We're All Watching More Video on Our Smartphones and Tablets [Study]**. 2015; Disponível em: <<http://www.reelseo.com/increase-mobile-video-consumption/>> Acesso em 05 de Setembro 2015.

MASCELLI, Joseph V.; **Os cinco Cs da cinematografia**: técnicas de filmagem. São Paulo: Summus Editorial, 2010.

RODRIGUES, Jairo; GOMES, Thomaz; **Raio-X do mercado de vídeos online**. 2015; Revista Pequenas Empresas & Grandes Negócios. Disponível em: <<http://revistapegn.globo.com/Dia-a-dia/noticia/2015/02/raio-x-do-mercado-de-videos-online.html>> Acesso em 23 de Agosto 2015.

RODRIGUES, Jaqueline Fonseca; **Influência das Técnicas de Criatividade nos Resultados de Inovações em uma Empresa do Ramo Metalúrgico em Ponta Grossa – PR**. 2009; Disponível em: <http://www.pg.utfpr.edu.br/ppgep/dissertacoes/diss_2009/dissertjaque.pdf> Acesso em 10 de Janeiro de 2016.

Statistics and Market Data on Video & Entertainment. 2015; Disponível em:<<http://www.statista.com/markets/424/topic/542/online-video-entertainment/>> Acesso em 23 de Agosto 2015.

Técnica de Intuição Consciente, 2015; Disponível em: <<http://www.portalmc.com.br/tecnica-de-intuicao-consciente/>> Acesso em 10 de Janeiro de 2016.

Vídeos Online é o novo foco nas estratégias de branding das empresas. 2012; Disponível em: <<http://sambatech.com/blog/insights/videos-online-e-o-novo-nas-estrategias-de-branding-das-empresas/>> Acesso em 23 de Agosto 2015.

10 Apêndice

Roteiro de cenas e ficha técnica

Cenas de dança

Casal de bailarinos dançando na praia (estilo de dança: zouk)

Bailarinos: Ricardo Torri e Larissa Secco

Locação escolhida: Praia da Joaquina

Data da captação: 19/12/2015

Motivo da escolha da locação: local público, cenário de beleza natural, poucos transeuntes

*Movimentos pré-definidos pelo diretor, passíveis de alteração

Total de cenas planejado para captação: **10**

Cena01 plano: close nos pés, movimento: pés fazendo s, câmera: móvel

Cena02 plano: médio, movimento: bailarinos dançando juntos, câmera: móvel

Cena03 plano: geral, movimento: bailarinos dançando juntos, câmera: móvel

Cena04 plano: médio, movimento: cambré da bailarina, câmera: móvel

Cena05 plano: geral, movimento: giro da bailarina, câmera: móvel

Cena06 plano: close no rosto, movimento: giro da bailarina, câmera: móvel

Cena07 plano: subjetivo, close no rosto, movimento: bailarina parada, câmera: móvel

Cena08 plano: geral, movimento: bailarinos dançando com pés na água, câmera: fixa

Cena09 plano: contreplongée, movimento: posição gaiivota, câmera: móvel

Cena10 plano: médio, movimento: bailarinos andando frente ao mar, câmera móvel

Bailarina dançando no centro da cidade (estilo de dança: contemporâneo)

Bailarina: Hanna Feltrin

Locação escolhida: Largo da Alfândega

Data da captação: 20/03/2016

Motivo da escolha da locação: local público, cenário mostrando ponto turístico da cidade, poucos transeuntes na data e horário escolhido (domingo)

*Movimentos pré-definidos pela bailarina, passíveis de alteração

Total de cenas planejado para captação: **6**

Cena01 plano: geral, contreplongée, movimento: chutes, câmera: fixa

Cena02 plano: médio, movimento: braços e pernas paralelos, câmera: fixa

Cena03 plano: médio, contreplongée, movimento: braços levantando, câmera: móvel, acompanhando ação

Cena04 plano: subjetivo, médio, movimento: braços em frente ao peito, câmera: móvel

Cena05 plano: superclose, movimento: mãos revelando rosto, câmera: móvel

Cena06 plano: geral, movimento: giros, câmera: fixa

Cenas da cidade

Cenas captadas pela cidade mostrando traços da cidade como pontos turísticos, arquitetura, modo de vida e povo de Florianópolis.

Locações

Praia da Joaquina

Praia de Jurerê Internacional

Lagoa da Conceição

Largo da Alfândega

Mercado Público

Fundação Badesc

Praça da XV de Novembro
 Jardim Rita Maria
 Avenida Beira mar
 Avenida Paulo Fontes
 Praça Getúlio Vargas
 Rua Felipe Schmidt
 Palácio Cruz e Sousa

Total de cenas planejado para captação: **30**

1. barcos no trapiche da lagoa (plano geral, câmara móvel)
2. barcos no trapiche da lagoa (plano geral, câmara fixa)
3. praia com turistas (grande plano geral, plongée, câmara móvel)
4. pés caminhando na areia (plano detalhe, câmara móvel)
5. Praia da Joaca alto das dunas (grande plano geral)
6. turistas jogando na praia (plano geral, câmara móvel)
7. ondas quebrando (plano geral, câmara móvel)
8. frutas na praia (plano detalhe)
9. bandeiras ao vento na praia (plano geral)
10. vista da beira mar (grande plano geral, plongée, câmara móvel)
11. Palácio Cruz e Sousa (plano geral, contreplongée, câmara móvel)
12. jardim do Palácio Cruz e Sousa (plano geral, câmara móvel)
13. estátua na praça XV de Novembro (plano geral, contreplongée, câmara móvel)
14. moldura construída na praça XV de Novembro (plano geral, câmara fixa)
15. prédios no centro (plano geral, contreplongée, câmara móvel, contra plano)
16. Fundação Badesc (plano geral, contreplongée, câmara móvel)
17. Exposição Fundação Badesc (plano geral, câmara móvel)
18. artesanato da ilha (plano detalhe, câmara móvel)
19. copos no bar no mercado municipal (plano detalhe, contreplongée, câmara móvel)
20. estátua Rita Maria (plano geral, contreplongée, câmara móvel)

21. coqueiros ao vento (plano geral, contreplongée, câmera móvel)
22. pessoas andando calçadão (plano geral, câmera móvel)
23. fonte na praça Getúlio Vargas (plano geral)
24. camiseta florianópolis ou floripa (insert)
25. aves voando na praia (contreplongée, câmera móvel)
26. feira no centro da cidade (plano geral, câmera móvel)
27. cabelos longos ao vento contra o sol (close, ângulo plano)
28. torres do mercado municipal (plano geral, contreplongée, câmera móvel)
29. timelapse nuvens (grande plano geral, plongée, câmera fixa)
30. fonte do Largo da Alfândega (plano geral, câmera móvel)

Total de cenas planejadas para captação no roteiro de cenas: **46**

Bailarinos

Ricardo Torri

Larissa Seco

Hanna Feltrin

Os bailarinos foram selecionados de acordo com a proposta de trabalhar com profissionais experientes e que aceitassem fazer parte do projeto voluntariamente, abrindo mão da remuneração em dinheiro. Nestes casos, houve um escambo envolvendo um ensaio fotográfico para os bailarinos que aceitassem participar do projeto.

Lista de equipamentos utilizados

Nikon D5300

Nikkor 50mm e 18-55mm

Double Shoulder Rig

Trilha

Música: “Brooks”

Compositor: Kai Engel

A trilha foi escolhida a partir do acervo do site FMA

(<http://freemusicarchive.org/>), sendo que esta música está licenciada pela Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

A música foi escolhida por ter pelo menos dois momentos de ritmo, sendo um mais calmo e outro mais acelerado para que todos os elementos que se pretendia colocar no vídeo pudessem de fato ser utilizados.