



APRESENTAÇÃO

PRODUÇÃO PLANOS

O **plano** é o intervalo de imagens entre dois cortes. É a menor **unidade narrativa** do roteiro técnico, o qual guia toda a equipe de produção. Os planos têm especificações técnicas, como o **enquadramento**, o **ângulo**, e a **câmera**, podendo esta ser **fixa** ou em **movimento**. Cada tipo escolhido possui uma linguagem definida, expressando ao espectador uma sensação diferente. Cabe ao diretor escolher qual a ~~sensação~~ **sensação** que deseja causar à platéia. O enquadramento possui ~~diversas formas~~ **diversas formas** de composição, além do básico, a estética. As diversas formas de composição possuem determinadas **linguagens**. Quando se filma duas personagens conversando, por exemplo, filma-se a esquerda do primeiro ator e a direita do segundo ator. Quando o ator se afasta da câmera, há a sugestão da personagem estar partindo. No uso do extreme close-up, ou seja, o enquadramento bem no rosto do ator, é sugerida intimidade, pois é possível visualizar toda a expressividade do seu rosto. É por este motivo que programas feitos para a televisão usam este plano, uma vez que o televisor é um item doméstico. São os diversos **eixos** que orientam o espectador de uma certa ação. Assim como o enquadramento, o ângulo expressa determinada a linguagem ao espectador. Geralmente filma-se na altura no olhar do ator. Quando a filmagem ocorre abaixo desta linha imaginária, ela automaticamente sugere o olhar de uma criança. A grande maioria das linguagens está no subconsciente do espectador, cultivado e cultuado pelos filmes a que o mesmo assiste. Na criação de uma nova linguagem, esta pode demorar um tempo para ser compreendida. Acerca dos planos, os **fixos** sugerem um espectador **passivo**, testemunha de um evento. Já um plano em **movimento** torna-o **ativo**, participante da ação. Abaixo estão destacados os principais planos em movimento:

- Travelling - câmera se desloca por uma plataforma de trilhos (dolly), podendo ir para frente e para trás e também fazer curvas.
- Steadycam - equipamento acoplado ao corpo do cameraman, mantendo a câmera estável através de um sistema de amortecimento.
- Câmera na mão - cita a câmera subjetiva.
- Grua - equipamento com um braço longo podendo atingir grandes alturas.
- Panorâmica - fixo no eixo da câmera, gira da esquerda para a direita e vice-versa.
- Tilt - fixo no eixo da câmera, gira de cima para baixo e vice-versa.
- Zoom - efeito da lente que permite a aproximação ou o afastamento do objeto em questão.

A duração de cada etapa da produção depende da complexidade da história e da metragem do filme. Grandes produções levam muito mais tempo em todas as etapas, o excesso de efeitos visuais, por exemplo, pode estender excessivamente a pós-produção. Tudo começa com um **projeto**, podendo o mesmo ser apenas uma idéia, uma história ou até um roteiro literário. A partir disso, entra o produtor, que comprará os direitos da história e montará uma estratégia ainda que prematura da sua execução, incluindo a análise técnica, cronogramas de execução, decupagens diversas e orçamento preventivo. Com estes levantamentos, é iniciada a **captação** de recursos necessários para a execução. No período de **preparação** é feito um levantamento minucioso e contratada a equipe principal do filme: o roteirista, o diretor, o desenhista de produção. Montados os escritórios e visitadas as locações, feito todo o levantamento de necessidades através da decupagem de direção, roteiro técnico, análise técnica de direção, cronogramas, decupagens diversas e orçamento definitivo, começa então a **pré-produção**: é quando os equipamentos são alugados, os roles comprados, as locações alugadas, o elenco e a equipe técnica contratados, o estúdio alugado, o cenotécnico construindo sets de filmagem. Visitas finais às locações, testes de câmera, lentes, som, ensaios com o elenco, preparação dos boletins, checagem de equipamentos, negativos, lentes, reserva de locais de pós-produção. Na próxima etapa começam as **filmagens**, onde um sistema complexo e rígido acontece atrás dos bastidores, através de boletins, decupagens e uma equipe muito maior que as das outras fases. Deve-se checar todos os itens de decupagem de produção, verificar as ordens do dia, enviar diariamente os negativos filmados para o laboratório com os boletins de câmera, enviar para a administração o relatório de produção e despesa com o prazo de pagamento, estar atento ao cronograma do dia de filmagem e aos planos filmados, planejar com antecedência deslocamentos da equipe de uma locação à outra e ainda preparar a ordem do dia seguinte e entregá-la à equipe duas horas antes do término da filmagem. Depois da filmagem de cada cena, ocorre a **desprodução**, que trata da devolução dos materiais e equipamentos, da limpeza da locação, da lavagem do vestuário. As filmagens e a desprodução ocorrem simultaneamente. Por fim, a **pós-produção**, na qual é feita a edição, mixagem de som, efeitos visuais, corte do negativo, análise de cor, cópia 0 e cópias de distribuição. E finalmente as cópias para o público estão prontas para serem rodadas nas salas de exibição.

MOVIMENTOS

Expressionismo Alemão
Exprime o estado da alma das personagens, através do simbolismo das almas distorcidas (o onirismo, os desequilíbrios psicológicos, o fantástico, os monstros). Temática do irreal. Retrata pessimismo e incerteza, o homem impotente diante das forças externas (os monstros) e internas (o terror, a loucura). Tendência à ressurreição de velhos mitos e lendas medievais, para explicar o drama do homem. Supervvalorização da cenografia. Contraste de iluminação (escuridão e excesso de luz). Décor pintado. Massas, volumes e iluminação salientando o relevo. Distorção de linhas e formas, simbolizando demência. Personagens com maquiagem e vestuários irrealis. Interpretação exagerada, mecânica. O Gabinete do Dr. Galligari (1920), Robert Wiene. Nosferatu, o Vampiro (1922), F. W. Murnau. Metrôpolis (1926), Fritz Lang.

Construtivismo Russo
Contra todo o formalismo. Montagem como a essência do cinema. Define a arte cinematográfica como dialética. Utilização do ator amador. O Film de São Petersburgo (1927), Pudovkin. Encouraçado Potenkim (1926), Eisenstein.

Documentarismo Inglês
Forte aproximação da realidade. Procurou sintetizar as conquistas das montagens sinfônicas de Ruffman e das várias correntes, francesas e russas, assimilando a capacidade de análise de Flaherty e o humanitarismo de Cavalcanti. Provam que a realidade pode ser mais sedutora e fértil que o universo glamourizado de Hollywood. Drifters (1929), John Grierson.

Neo-realismo Italiano
Retrata fome, ruína social e o povo mais humilde. Realismo simples e despojado. Cinema feito na rua por atores não-profissionais. Resistência contra o fascismo, o desemprego, as dificuldades financeiras, a vida cotidiana. Oposto de hollywoodiano. Equipamentos simples, cenários reais (ruas e ruínas), tipos humanos autênticos, roteiro simples e comunicativo, ausência total de artificialismo. Mostra, sem retoques, as consequências da guerra e a urgente necessidade da criação de um novo mundo mais humano. Alemanha Ano Zero (1947), R. Rossellini. A Estrada (1954), F. Fellini.

Underground Americano
Despreza o circuito nacional de exibição, o financiamento das grandes produtoras, a censura, as normas técnicas e os padrões de expressão cinematográficos então vigentes. Liberdade total de criação. Qualquer técnica , até a filmagem de um instantâneo diferente por fotograma, era permitida, desde que fosse criativa e não padronizada. Inicialmente caseiro e exibido para um circuito restrito de amigos, criou cooperativas de produção e imprimiu revistas e jornais. Protesto contra o sistema, como um grito de libertação. Filme como uma arte democrática, e a câmara de filmar como um objeto doméstico. Beats, descontentamento com o sonho americano do bom mocismo. Tentativa de criação de um novo tipo de homem. Shadows (1957), John Cassavetes. Tempest (1968), Olwey-Brown.

Nouvelle Vague Francesa
Publicação da revista "Cahiers e Cinéma" em 1956, permite o aparecimento de críticos de cinema que se tornaram diretores. Entusiasmo pelos clássicos. Produção independente com filmes de ficção baseados em experiências individuais. Cinema de autor. Prega-se uma nova moral, onde a bigamia, a revolta e o anarquismo são os principais temas. Filmes intelectualizados com suporte sociológico, psicológico, literário e até jurídico. Despojamento das imagens. Roteiros menos rígidos, improvisação criativa do diretor no momento da filmagem. Câmera na mão, imprimindo à narração grande mobilidade. O tempo narrativo é alterado, desrespeitando os princípios básicos da montagem clássica. Os Imcompreendidos (1959), François Truffaut. À Bout de Souffle (1959), Jen-Lc Godard.

TRÊS DIMENSÕES DE UM MESMO PLANO CINEMA HISTÓRIA

Cinema. Uma existência de pouco mais de um século para a representação de arte mais popular e consumida mundialmente. Um mundo de glamour e tragédias, estrelas e fanáticos, fantasias e ilusões. Ao assistir a um filme, sonhamos e vivenciamos uma história e, embora saibamos tratar-se de uma ficção irreal construída através de **imagens** em movimento, 24 fotogramas por segundo, somos persuadidos a acreditar que o que passa na tela é real. Pois assim determinam os espaços de projeção: ao adentrarmos tais locais, as luzes da realidade se apagam e tudo ao nosso redor desaparece: as pessoas, as cadeiras e até a própria sala. A tela torna-se o centro do universo. Por um breve momento livramo-nos dos problemas do dia-a-dia, estresses e mágoas enquanto penetramos num universo de sensações e percepções impostas por uma equipe de profissionais e visão particular do diretor. Cada *frame* captado por nossos olhos aumenta a intimidade com as personagens e a história. Um mundo de **magia** em que o limite ultrapassa leis da física. Um mundo de **fantasia** em que no presente qualquer futuro é possível. Como num **sonho**: uma realidade que nos faz sorrir, chorar, odiar, e amar. Uma realidade **além** de qualquer realidade, onde co-existem apenas a **Imaginação** e a **criatividade**. Imaginação esta que milhares de pessoas continuam a consumir e que por fim tornam o cinema tão popular ainda que, ao mesmo tempo, tão precário. Onde a Indústria o tomou escasso de **idéias**. Onde leis foram estabelecidas, bloqueando um universo ainda por muito a ser explorado. Onde a produção em série tomou-se a nova ordem com seu foco para os números das bilheterias. Onde a própria arte deixou de existir. Mas ainda assim, mesmo que esporadicamente, alguns diretores, ligados ou não à indústria, ultrapassam estas barreiras e produzem **clássicos** que serão eternamente lembrados por gerações. Quando a **arte** e a **criatividade** triunfam para que o cinema continue a respirar e expirar sua magia.

Numa outra possibilidade, a **idéia** se traduz da forma mais próxima da subjetividade, sendo representada de maneira fictícia em plano de profundidade ilusória, ilusória tal qual sua matriz ideária, portanto capaz de aproximar-se tanto mais dela. Assim, nesta terceira forma representativa as duas primeiras se fundem: uma fielmente, plana, bidimensional; outra subjetivamente, tridimensional. Tendo agora, a terceira dimensão, um foco definido, induzido, capaz de transportar o espectador ao mesmo ponto de vista da **idéia** inicial .

Se a segunda representação, a maquete, se equipara à escultura, a primeira se iguala à cartografia. Logo, esta terceira, vai se colocando no mesmo nível da fotografia, assumindo um ponto de vista definido por seu idealizador que pode movimentá-lo, tal qual a sua vontade, virtualmente no espaço, possibilitando a seqüência de um caminho, cinematograficamente.

Configura-se aí um espaço indutivo de percepção infinitamente móvel, de penetrante visualização, como que a colocar os espectadores dentro de si, em um plano de compreensão mais próximo da visão humana; e capaz de propiciar o entendimento espacial sem para tanto realizá-lo, o espaço. Assim, o que se processa no espaço bidimensional tridimensionalizado é a **magia** de tornar-se real tudo que para ali seja devidamente conduzido, gerando ambientes que possam ser absorvidos do mundo real ou ambientes que possam ser idealizados, para ali, serem "realizados".

As três dimensões da percepção humana no espaço tem cada qual sua importância, sua utilização, enquadrando-se de diferentes maneiras diante do desafio da representação ou espacialização de uma idéia. Sendo possível, às vezes necessária, a interação entre elas para o domínio total do objeto.

A idéia, surgida na subjetividade da mente humana, é criada através de estímulos externos que a formam e conformam, de acordo com as necessidades que a estimulam, para servir a uma dada finalidade. Em arquitetura, a **idéia**, ou plano, se configura espacialmente: em três dimensões. E necessita de formatação que permita sua visualização para tornar-se objeto, coisa, seja figurativamente ou em espaço edificado. Neste processo, muitos podem ser os caminhos que conduzem à sua prévia legibilidade, atingindo diferentes objetivos, através de diferentes ferramentas geradoras de diversas sensações, capazes de reproduzir este ambiente ideal, para confrontá-lo consigo mesmo. Quando vislumbrada através de códigos pré-estabelecidos, a **idéia** tende a uma representação infiel de sua essência, pois necessita, neste processo, de uma **adaptação** aos meios representativos a que se submete sendo, para tanto, codificada. Deixando a cargo da representação a regência da compreensão, sempre a lapidar o produto final, a restringir sua abrangência a códigos específicos.

Disto, surgem as frações planas: formas de representação que apresentam o espaço através de duas dimensões, por visuais fixas externadas do objeto. Para que a idéia seja compreendida em sua totalidade é necessário seguir o caminho inverso, recompondo os planos numa descodificação. Só assim, o objeto pode vir a ser re-idealizado. D e outro modo, do ponto de partida pode-se seguir uma direção menos impositiva, através da qual é possível atingir-se nova legibilidade, dando mais liberdade a representação da **idéia** através de meios que a conformem como um todo, intelto. Que a componham em suas três dimensões, fluindo espacialmente, tal qual escultura, para ser apreciada em sua totalidade. Dentro deste contexto o **ideário** é representado pelo modelo, representação tridimensional física do espaço a ser apreciado de modo livre, desmedido, a partir dos mais variados pontos de percepção, necessitando para tanto ser materializado, trazido ao mundo real.

Numa outra possibilidade, a **idéia** se traduz da forma mais próxima da subjetividade, sendo representada de maneira fictícia em plano de profundidade ilusória, ilusória tal qual sua matriz ideária, portanto capaz de aproximar-se tanto mais dela. Assim, nesta terceira forma representativa as duas primeiras se fundem: uma fielmente, plana, bidimensional; outra subjetivamente, tridimensional. Tendo agora, a terceira dimensão, um foco definido, induzido, capaz de transportar o espectador ao mesmo ponto de vista da **idéia** inicial .

Se a segunda representação, a maquete, se equipara à escultura, a primeira se iguala à cartografia. Logo, esta terceira, vai se colocando no mesmo nível da fotografia, assumindo um ponto de vista definido por seu idealizador que pode movimentá-lo, tal qual a sua vontade, virtualmente no espaço, possibilitando a seqüência de um caminho, cinematograficamente.

Configura-se aí um espaço indutivo de percepção infinitamente móvel, de penetrante visualização, como que a colocar os espectadores dentro de si, em um plano de compreensão mais próximo da visão humana; e capaz de propiciar o entendimento espacial sem para tanto realizá-lo, o espaço. Assim, o que se processa no espaço bidimensional tridimensionalizado é a **magia** de tornar-se real tudo que para ali seja devidamente conduzido, gerando ambientes que possam ser absorvidos do mundo real ou ambientes que possam ser idealizados, para ali, serem "realizados".

As três dimensões da percepção humana no espaço tem cada qual sua importância, sua utilização, enquadrando-se de diferentes maneiras diante do desafio da representação ou espacialização de uma idéia. Sendo possível, às vezes necessária, a interação entre elas para o domínio total do objeto.



ARMAZENAM ARTES E PRODUCOES APRESENTA UMA PRODUCAO SMV UM FILME DE HUANG LING "O ULTIMO JOGAMENTO" HERLAND CHAVEZ ALISON DARBUGNA EDICAO HUANG LING MIXAGEM DE SOM JACKSON LEE PRODUZIDO POR JACSON LEE HISTORIA DE HUANG LING ROTEIRO DE HUANG LING DIRETO POR HUANG LING

