

6. FILMAGEM: OPÇÕES CRIATIVAS

Se não filmo direito uma cena da maneira como a planejei, faço-o de novo até sair direito. Às vezes, filmo uma cena quatro ou mais vezes. Não me contento com nada mais ou menos direito, pois sei que depois me odiarei por não haver refilmado no local e no momento.

— de *The “Professional” Amateur Film* por Kerry Levitt

O cineasta, trabalhando com imagens e sons, tem quase o mesmo número de opções criativas que o pintor com tinta e espaço, o compositor musical com som e tempo, ou o escritor com palavras e idéias. Quanto mais você souber a respeito dessas opções, melhor poderá comunicar-se pelo veículo cinematográfico. Este capítulo trata de um grupo importante de opções cinematográficas: as opções da cena.

OPÇÕES DA CENA

Cena é uma tomada, um pedaço contínuo de filme exposto que registra um objeto durante um único período de funcionamento da câmara. A maioria das cenas, depois da montagem, tem duração de cinco a dez segundos. Existe muita coisa — muita mesmo — que o cineasta pode “dizer” (revelar profundamente) durante aqueles cinco ou dez segundos.

Enquadramento e composição

Em primeiro lugar, o cineasta precisa decidir como preencherá aquele retângulo, mais largo do que alto, que vê quando mira o assunto através da câmara. *Enquadramento* refere-se à maneira como a câmara é colocada em relação ao assunto e ao fundo — com que tamanho aparecerá o objeto, se será visto de frente ou em ângulo, e quanto do fundo será revelado. Enquadramento depende de movimento da câmara ou do objeto. Movimento significativo durante a cena pode mudar o enquadramento, para melhor ou para pior.

O fato é que, geralmente, objeto e fundo devem ser enquadrados de alguma maneira sensata e propositada. O cineasta não apanha simplesmente a câmara e começa a filmar; ele põe seu objeto no lugar e mira-o através da câmara, contra um fundo, de várias distâncias e ângulos, até o quadro parecer certo, até ter algum fundamento lógico. Algumas vezes, pelo menos. Na realidade, muitas cenas são enquadradas sem grande trabalho: o cineasta simplesmente centraliza o objeto a uma distância ou ângulo apropriado e passa a ensaiar ou filmar. Se está filmando dois objetos, simplesmente os equilibra nas metades direita e esquerda do quadro. Muitas vezes, o fundo não tem grande importância. Portanto, muitos enquadramentos são puramente funcionais, óbvios e intuitivos; só ocasionalmente uma cena é preparada com grande consciência artística. Com toda probabilidade, o objetivo na maioria das cenas é *econômico* e mais do que artístico. Muitos cineastas principiantes poderiam dizer (revelar) em suas cenas mais do que dizem. Por exemplo, em lugar de simplesmente centralizar o objeto no quadro, o cineasta poderia propositadamente colocá-lo de um lado e utilizar o resto do espaço para introduzir alguma coisa de importância. Em um filme intitulado “Saída”, o rosto pensativo de uma moça é visto a pequena distância, mas colocado do lado direito do quadro a fim de deixar espaço para parte da cabeça de um rapaz, visto de trás, na metade esquerda do quadro. Assim a cena não apenas revela a moça meditando, mas também o homem olhando a moça meditar — enquadramento econômico.



Enquadramento em profundidade. A ação que abrange um grande território é, apesar disso, contida no quadro pelo alinhamento dos personagens a distâncias diferentes de câmara.

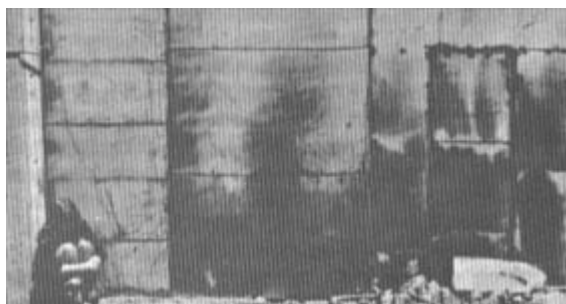
Outra maneira como cineastas usam economicamente o quadro do filme é para explorar profundidade. Objetos são colocados no primeiro plano, no plano americano e no plano de fundo, mantendo alguma relação entre si. Filmagem em exterior especialmente oferece oportunidades para enquadrar objetos em profundidade. Quando filma em interior, o cineasta muitas vezes não pode recuar sua câmara o suficiente para captar um campo de visão largo. Em lugar de enfileirar objetos da esquerda para a direita, o cineasta coloca-os a diferentes distâncias da câmara em linha mais ou menos reta e filma-os em ângulo ligeiramente oblíquo para captá-los todos no quadro. Se pudesse observar um cineasta experiente preparando cenas, você notaria como ele às vezes coloca objetos com muito cuidado, movendo uma pessoa ou coisa alguns rigorosos centímetros de um lado para outro ou de trás para a frente, e como ele próprio toma posição com sua câmara, talvez se curvando, deitando de bruço ou se

pendurando sobre o capô de um carro — tudo para enquadrar objetos e fundo economicamente. Não em todas as cenas, naturalmente, mas em algumas importantes.



Crítica social instantânea de “A Travessia”. A pedestre, já diminuída pelo grande sinal de conversão à esquerda, está na iminência de desaparecer atrás do caminhão que faz a volta. Massa, perspectiva, colocação e movimento, tudo tem potencial de comunicação.

Quando o enquadramento se torna especialmente consciente no sentido artístico, quando se esforça por alguma coisa além de mera expressão econômica, quando tenta sugerir ou simbolizar idéias abstratas através da interação de formas, cores, linhas e texturas, então passa a ser algo chamado *composição*. A matéria toda de composição artística poderia arrastar-nos para águas muito profundas. Dizem, por exemplo, que objetos colocados contra um horizonte alto com pouco céu visível no quadro parecem oprimidos, enquanto objetos colocados contra um horizonte baixo com muito céu parecem animados e dominadores. Pessoalmente sou cético quanto a tais generalidades, e abordo composição mais intuitivamente; penso que a maioria dos outros cineastas faz o mesmo. Cineastas relacionam-se diferentemente com espaço, massa e posição: alguns parecem ter genuíno talento para composição artística e provavelmente poderia ser (ou são) bons pintores ou escultores; outros simplesmente enquadram objetos de maneira funcional e econômica, sem convidar-nos a ver significação oculta no quadro. Eu acho que, para você considerar ou não o quadro do filme como um pintor considera sua tela, depende de seu lastro e sua disposição. Enquadramento econômico, sim; composição artística, talvez.



Artístico ou econômico? Talvez as duas coisas. A situação da moça é acentuada de duas maneiras: ela parece “presa” no canto do quadro e o próprio quadro é dominado por um fundo desolado.

Distâncias da câmara

Expressões como *primeiro plano* ou *plano de detalhe* e *plano geral* são tão conhecidas nesta era consciente de cinema, que dificilmente precisarei defini-las. Considere, porém, se quiser, os efeitos de filmar o objeto em distâncias

diferentes. Personagens em plano geral são vistos da cabeça aos pés (ou mesmo menores). Planos gerais servem a estes propósitos: a) estabelecem cenários na mente dos espectadores; b) mostram movimento geral — andar, correr etc.; c) mostram pessoas em relação umas com as outras, em relação a coisas importantes e em relação a um cenário. Planos gerais neste sentido são as generalidades da linguagem cinematográfica. Primeiros planos ou planos de detalhe parecem ter sido filmados muito mais perto dos objetos e são numerosas vezes usados para revelar expressões faciais e estados de espírito. São também valiosos para destacar detalhes importantes — mãos segurando nervosamente uma carta, a própria carta e assim por diante. Mas não podem mostrar movimento geral porque a coisa que se move foge do quadro muito depressa. E resultam em cenas ruins para revelar cenários e mostrar pessoas e coisas em relações recíprocas.

Planos americanos são muitas vezes planos conciliatórios: aproximam-se o suficiente para revelar alguns detalhes, mas não tanto, a ponto de excluir coisas ou pessoas de interesse secundário ou aspectos significativos do cenário. Ou, dizendo-se de maneira diferente, planos americanos recuam o suficiente para mostrar pessoas, coisas e cenário em várias relações, mas não tanto, a ponto de excluir detalhes importantes. Tipicamente, enquadram duas pessoas do joelho para cima em um cenário: suficientemente perto para mostrar rostos, mas suficientemente longe para manter o par dentro do quadro.

O importante é variar a distância de suas cenas para atender a seus propósitos. Um filme rodado quase inteiramente em planos gerais, teria falta de intimidade e de impressão de detalhe. Um filme rodado quase inteiramente em primeiros planos (o que raramente é feito) resultaria claustrofóbico, estático e com falta de impressão de lugar. Mas isso depende realmente de seu filme. Se está explorando o cenário ou lidando com seqüências de ação ou seqüências cômicas que dependem de movimento geral, você provavelmente tomará numerosos planos gerais. Mas se seu filme é mais psicológico do que físico mais íntimo do que público, mais orientado para a personalidade do que para lugar ou ação, então provavelmente precisará de numerosos primeiros planos.

Ângulos de câmara

A maioria das cenas é tomada da altura dos olhos. Mas há ocasiões em que cenas em ângulo alto ou baixo podem servir-lhe melhor. Geralmente, personagens filmados de um ponto acima do nível dos olhos parecem menores ou mais intimidados do que personagens filmados de frente. Personagens filmados de baixo parecem mais altos, mais arrojados, mais dominadores. Filmar de ângulo baixo também lhe dá oportunidade de jogar com fundos diferentes. Você pode filmar um personagem contra nuvens ou céu, ou contra galhos de árvore. Pode fazê-lo para obter um efeito animador (como nas cenas

do bêbado em “O Despertar”) ou apenas porque não gosta do fundo que obteria se filmasse de frente.

Cenas de ângulo baixo muitas vezes são usadas para mostrar personagens a curta distância e cortar propositadamente sua cabeça de modo a destacar alguma coisa no fundo. Se o personagem entra em uma cena vindo de trás da câmara colocada mais ou menos no nível do chão, só suas pernas e pés serão vistos a princípio no quadro. À medida que se distancia da câmara, seu corpo e sua cabeça aparecerão gradualmente. Westerns usam freqüentemente essa técnica em cenas nas quais alguém puxa rapidamente o revólver: Um pistoleiro está no fundo extremo; o outro pistoleiro entra em uma cena de ângulo baixo, vindo de trás da câmara. O plano corta sua cabeça de modo a destacar sua mão, a arma e o coldre.



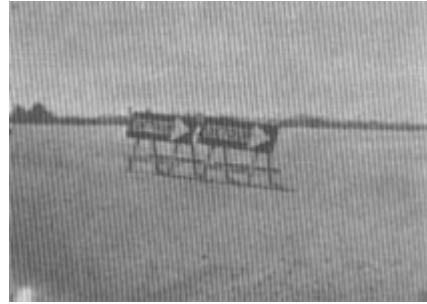
Esta cena em ângulo baixo, de “Viagem Circular”, não apenas apresenta a moça alegre, mas também a enquadra contra o céu e os caibros queimados da estrutura.



Sem revelar diretamente! Nesta cena de “Viagem Circular”, a maior parte do homem tinha sido excluída da atenção direta para destacar a mulher. A cena apresenta, principalmente, uma interessante combinação de linhas verticais e texturas variadas.

Ponto de vista: planos objetivos e subjetivos

A maioria das cenas que você filma não tem ponto de vista determinado, exceto o da câmara e, mais tarde, o dos espectadores. Essas são chamadas cenas *objetivas*. Mas algumas cenas que você filma podem representar o ponto de vista de personagens no filme e são chamadas *cenas subjetivas*. Exemplos assim são encontrados em “Tarde Cinza”: plano americano da mulher olhando para a esquerda; plano geral dos acompanhantes do féretro; mulher novamente, olhando para a direita; plano geral de outros acompanhantes do féretro. Assim, a segunda e a quarta cena dos acompanhantes, representam o que a mulher vê. Obviamente, cenas de ponto de vista são mais importantes, essenciais, mesmo nos filmes que apresentam caracterização forte e estados psicológicos.



Cena subjetiva de “Rota Violenta”. O motorista olha – e os espectadores vêem o que ele vê.

Profundidade de campo

No último capítulo, eu mencionei que uma aplicação da objetiva zoom é aumentar ou diminuir a chamada profundidade de campo ou distância do foco. Cenas com grande profundidade de campo podem conservar bem em foco objetos a distâncias consideravelmente diferentes em relação à câmara. Em cenas com pequena profundidade de campo, um objeto a certa distância fica em foco, enquanto um segundo objeto ou área de interesse desfoca. Como poderá você usar criativamente esta informação? Imagine um personagem espiando de trás de uma árvore no fundo de uma cena, e olhando para um segundo personagem que atiza uma fogueira no primeiro plano. Há três maneiras de filmar isso. Primeiro, se ambos os personagens são mantidos em foco, o operador de câmara pretende destacar ambos. A figura maior no primeiro plano naturalmente atrairá atenção primeiro, mas não demorará muito para que os espectadores notem a figura no fundo. Segundo, se a figura do fundo é propositadamente filmada fora de foco, o operador de câmara pretende fixar a atenção dos espectadores na figura em primeiro plano. (Ou se a figura em primeiro plano é filmada fora de foco, a intenção é dirigir a atenção para a figura do fundo.) Terceiro, o foco poderá mudar no meio da cena, do primeiro plano para o fundo — ou vice-versa — a fim de dirigir a atenção dos espectadores de uma figura para outra na mesma tomada.

Perspectiva

Como mencionei no último capítulo, cenas de teleobjetiva diminuem a distância aparente e retardam movimento na direção da câmara ou na direção contrária; cenas de grande angular aumentam a distância aparente e aceleram movimento na direção da câmara ou na direção contrária. Qualquer câmara de Super 8 mm que possa fazer zoom até uma distância focal de 30 mm ou 40 mm é capaz de produzir bons efeitos de teleobjetiva. Infelizmente, raras câmaras de 8 mm têm objetivas zoom com distâncias focais suficientemente curtas para produzir efeitos de grande angular convincentes. Quando digo “suficientemente

curtas”, refiro-me a regulagens de grande angular nas proximidades de 6 ou 7mm.

Se você deseja filmar realisticamente, sem distorção de profundidade ou movimento, regule a objetiva zoom para cerca de 13 mm — chamada distância focal normal. De vez em quando, porém, talvez você deseje deformar profundidade e movimento para algum propósito criativo. “Nordeste”, descrito no Capítulo 1, contém várias cenas de cartazes e tráfego pesado, filmadas em teleobjetiva para encurtar a perspectiva, juntar objetos e aumentar a impressão de confusão e congestionamento. “O Primeiro e o Último Dia” inclui uma cena de teleobjetiva de um dos caçadores correndo freneticamente para a câmara. Ele parece avançar estranhamente devagar, o que aumenta a tensão. Cenas em extrema grande angular têm potencial para criar, por exemplo, corredores compridos e opressivos, ruas irreais nas quais carros ficam grandes ou pequenos rapidamente ou, em primeiro plano, cabeças curiosamente deformadas que parecem mais compridas da frente para trás do que de um lado para outro.



Mais crítica social, de “Nordeste”. Graças à filmagem em teleobjetiva, a perspectiva é encurtada e a impressão de confusão aumenta.

Exposição e iluminação

No contexto certo, cenas propositadamente superexpostas podem comunicar fantasia, estados de sonho, esperança, espiritualidade e outros efeitos associados a esmaecimento ou superiluminação de objetos e cenários. Cenas propositadamente subexpostas, por outro lado, podem transmitir climas sombrios e melancólicos. Filmando em interior, o cineasta tem a opção de dispor luzes para criar certos efeitos.



Dramática iluminação lateral de “O Desertor” .

O clima de uma cena depende muitas vezes da posição e ângulo da luz principal que cai sobre o objeto. Por exemplo, objetos iluminados por cima

freqüentemente adquirem qualidades humildes ou espirituais, enquanto o rosto de uma pessoa, iluminado de baixo, pode parecer sinistro. Iluminação lateral de um rosto dá-lhe um efeito duro em dois tons. Em uma cena de “O Desertor”, mencionado no Capítulo 2, o general, interpretado por um homem idoso, censura o soldado que abandonou seu posto por razões políticas. A cena, filmada em interior, em preto e branco, é iluminada por uma única lâmpada terrivelmente brilhante. A arenga do general torna-se cada vez mais intensa e incoerente até o soldado, transtornado e enfurecido, saltar sobre ele e jogá-lo ao chão. Em numerosas cenas, o rosto do general é duramente iluminado de lado, para aumentar a tensão. Além disso, a luz brilhante contrasta vividamente com a completa escuridão do resto do aposento. Toda a seqüência é, assim, representada em pretos e brancos acentuados que ressaltam as diferenças de idade e perspectiva política dos dois personagens.

Em um filme de alunos, baseado em uma história intitulada “A Loteria”, há uma seqüência na qual uma moça está sendo apedrejada até a morte. Filmamos com luzes que eram realmente movidas (por estudantes) para produzir sombras rápidas. Considerando o contexto irreal da história, achamos que luzes móveis intensificavam o drama da movimentada seqüência de apedrejamento.

OPÇÕES DA CENA

- *Enquadramento e composição* — dedique tempo a colocar personagens, coisas e cenário no quadro, de maneira econômica e significativa.
 - *Variação da distância da câmara* — recue para mostrar muita coisa e aproxime para destacar detalhes.
 - *Variação de ângulo e posição da câmara* — de vez em quando, uma cena em ângulo baixo ou ângulo alto pode dar bom resultado — o mesmo acontece com uma de lado ou de trás.
 - *Mudança de pontos de vista* — às vezes, os espectadores devem ver o que um personagem do filme está vendo.
 - *Alteração da profundidade de campo* — cenas com pouca profundidade de campo (melhor obtidas em teleobjetiva) têm potencial para destacar objetos a uma distância da câmara, atenuando o foco sobre objetos ou fundos em outras distâncias.
 - *Alteração de perspectiva* — cenas em grande angular fazem com que objetos distantes pareçam ainda mais distantes; em teleobjetiva encurtam a perspectiva.
 - *Controle de exposição e iluminação* — super ou subexposição propositada pode afetar o clima de uma seqüência; o mesmo pode resultar da maneira como a luz cai sobre um objeto.
- Controle de movimento* — o que deve mover-se? Nada? O objeto? A câmara? Ambos? Cada opção tem potencial para comunicação diferente.

Movimento de objeto e câmara

Cinema, como todos sabemos, é móvel e o operador de câmara sensato controla os movimentos não apenas de seus objetos, mas também de sua câmara.

Câmara fixa e objeto móvel

No último capítulo, aconselhei a não mover excessivamente a câmara durante a filmagem. Prometi também mencionar as vantagens criativas de filmar um objeto móvel com uma câmara fixa, e aqui estão elas:

Deslocar interesse entre objetos fixos e móveis — Quando um objeto se move dentro do campo de visão — o *quadro* — de uma câmara fixa, o operador de câmara talvez prefira destacar alguma coisa imóvel importante, *antes* que o objeto apareça, ou talvez demorar-se sobre uma coisa imóvel importante *depois* que o objeto saiu do campo de visão. Imagine a cena de uma pessoa pedindo carona em uma estrada deserta no campo. A pessoa permanece quase imóvel no centro do quadro fixo. Como a princípio nada se move no quadro, o interesse deve focalizar-se na pessoa que pede carona. Depois de alguns segundos, um carro entra no quadro em primeiro plano à esquerda. Agora a atenção dos espectadores é desviada para o carro em movimento. O carro parará? Depois, em uma segunda cena tomada do outro lado da rua, o carro é filmado lateralmente, a distância bastante pequena, enquanto passa veloz diante da câmara fixa. Quando ele sai do quadro, a pessoa que pede carona, agora no fundo, é vista pela primeira vez nessa cena, olhando tristemente para o carro. Se a câmara tivesse seguido o carro em movimento, ficaria perdida a oportunidade de destacar o desiludido carona.



Câmara permanece imóvel quando o caminhão passa – e revela o carona frustrado.

Marcar pontos de corte quando objetos saem do campo de visão — Que duração deve ter uma cena? Se a câmara segue um objeto móvel, a ação pode ou não indicar um claro ponto de corte; a cena poderia ter excessiva duração.

Contudo, se a câmara é mantida fixa e o objeto sai do quadro, o operador de câmara passa a contar com um ponto de corte natural: sempre que o objeto sai do quadro. Da próxima vez que assistir a um filme, observe quantas cenas são cortadas exatamente quando personagens saem de quadros — quadros fixos.

Intensificar drama através de ação lateral a pequena distância — Outra técnica favorita de cineastas é filmar ação a distância bastante pequena e lateralmente (de um lado para outro) diante de uma câmara fixa. Ação a pequena distância sempre parece mais frenética e dramática do que ação a grande distância, e ação lateral diante de uma câmara imóvel em geral resulta na saída e entrada rápida de objetos no quadro. Assim, os espectadores vislumbram apenas parte da ação e coisas importantes muitas vezes ocorrem fora do quadro — de propósito. Imagine dois personagens lutando por uma faca. Ambos caem ao chão, mas a câmara não os acompanha. Ouve-se um arquejo; alguém aparentemente foi esfaqueado. Depois de uma dramática pausa, um dos personagens se ergue no quadro e olha para baixo. O drama é derivado do que *não vimos* e é através da filmagem em posição fixa que se consegue o efeito.

Deslocar interesse entre objeto e cenário através de movimento na direção da câmara e na direção contrária — Se ação lateral a curta distância intensifica drama, movimento na direção da câmara ou na direção contrária em geral produz efeitos mais calmos — talvez contemplativos — pois o objeto móvel pode ser conservado no quadro por muito mais tempo. Objetos distantes movendo-se em direção à câmara naturalmente aparecerão pequenos no quadro, a princípio, e o cenário atrairá atenção tanto quanto o objeto. Contudo, à medida que o objeto — digamos, uma pessoa — se aproxima da câmara, torna-se maior, começa a dominar o quadro e prende a atenção do espectador. O cenário figura de maneira menos importante pois os espectadores estão agora mais interessados em expressões faciais e detalhes. Quando objetos se afastam da câmara fixa, ocorre muitas vezes efeito oposto. A princípio, o objeto, grande no quadro, prende a atenção; mas, à medida que se torna menor, os espectadores adquirem maior interesse pelo cenário. Frequentemente, seqüências começam com um objeto movendo-se em direção à câmara fixa, assim como muitas vezes terminam com objetos movendo-se para longe da câmara.

Câmara móvel e objeto fixo

Este livro, como você sabe, é favorável à filmagem com a câmara em posição fixa. Há ocasiões, porém, em que se torna necessário — e mesmo preferível — mover a câmara durante uma cena. A seguir, algumas ocasiões para filmar objetos fixos com câmara móvel:

Revelar gradualmente — A razão mais comum para mover a câmara é revelar alguma coisa importante de maneira gradual e geralmente lenta. Em uma *cena de zoom*, o movimento da câmara é aparente, não real. A câmara parece mover-se em linha reta na direção do objeto ou na direção contrária e, em resultado, o objeto se torna maior ou menor no quadro. As melhores cenas em zoom in destacam detalhes que, no cenário mais amplo, ficavam perdidos ou atraíam pouca atenção. A duração da zoom deve corresponder à crescente percepção da importância do detalhe pelo espectador. Um zoom in que conclui em algo visto de maneira igualmente clara em grande angular, que chama a atenção, não tem sentido, é pretencioso e ressentido da falta de razão. Zoom outs eficazes atuam de maneira exatamente oposta: começam sobre objetos colocados contra fundos indeterminados, depois se afastam para revelar cenários mais amplos e ações que dão significados ao objeto, de maneira gradual e dramática. Um zoom out que deixa de revelar aspectos importantes de um cenário ou ação mais ampla, não corresponde à sua promessa.

Outra aplicação preferida da cena em zoom in é convidar o espectador a partilhar do estado de espírito de um personagem ou meditar sobre a difícil situação de um personagem, assim como preparar os espectadores para uma mudança significativa em uma expressão facial. Quando um personagem se torna maior no quadro, o campo de visão total torna-se menor e vários objetos no cenário são gradualmente excluídos do quadro. O personagem — talvez apenas seu rosto — domina a cena tão completamente que, no final da zoom, os espectadores não podem deixar de refletir sobre ele. Como zooms são realizadas de maneira gradual e contínua, espectadores se vêm sendo puxados gradual e continuamente para o personagem. Zoom in é muitas vezes uma técnica mais dramática, do que cortar abruptamente para personagem a pequena distância.

Numa *cena panorâmica* o operador de câmara move (na realidade, gira) a câmara de um lado para outro, partindo de uma posição fixa. Se não mover a câmara com excessiva rapidez (a ponto de deixar espectadores com dor de cabeça) pode revelar eficazmente um cenário amplo e vários objetos de maneira gradual. Objetos que os espectadores já viram e consideraram, somem de um lado do quadro ao mesmo tempo que novos objetos de interesse aparecem do outro lado. Assim, em “Comunicações 101”, descrito no Capítulo 3, uma longa cena panorâmica revela diversos estudantes olhando para o estudante dentro do saco preto e mostrando expressões de divertimento, curiosidade, hostilidade e medo. A cena dá resultado porque não é realizada com excessiva rapidez, os estudantes estão colocados bem perto uns dos outros de modo a poderem sair do quadro rapidamente e perto suficientemente da câmara para que as expressões faciais sejam vistas com clareza. Cenas panorâmicas ruins freqüentemente mostram muito pouco, muito devagar, muito separado e muito distante.

Cena de acompanhamento é aquela tomada de alguma coisa que se move — um automóvel, um carrinho de criança, uma cadeira de rodas ou um operador de câmara andando. A principal vantagem de filmar um objeto fixo

com uma câmara em movimento é trazer à vista um novo fundo — e talvez nova ação ou novos objetos de interesse — enquanto o objeto principal é conservado mais ou menos no centro do quadro. Assim, um personagem pode ser filmado de lado quando vira a cabeça a fim de olhar para trás. A câmara caminha em volta da cabeça do personagem, que ainda está visível em primeiro plano, a fim de mostrar uma porta abrindo-se ou alguém entrando no fundo. Vemos o personagem virar-se e olhar, mas precisamos esperar um momento para ver o que ele está vendo.

Unificar espaço e tempo

Cenas com a câmara em movimento são úteis também para orientar os espectadores quando relações de espaço e tempo precisam ser tornadas muito claras. Um argumento depende, por exemplo, de estar o personagem A espiando atrás de uma árvore a uns vinte metros de distância do lugar onde o personagem B cuida de uma fogueira. Os espectadores precisam saber que A levará apenas alguns segundos para correr até onde se encontra B. Se a distância entre A e B fosse grande demais para ser captada lateralmente em uma única cena com a câmara fixa, o operador de câmara poderia ser tentado a filmar A e B em duas cenas separadas. O problema porém é que, no corte entre as duas cenas, cruciais relações de espaço e tempo poderiam ficar perdidas. Uma solução: Filmar B cuidando da fogueira em primeiro plano e A espiando atrás da árvore no fundo. Outra solução, que se encaixa aqui: simplesmente fazer uma panorâmica de A até B. Tanto a cena de primeiro plano-fundo como a cena de panorâmica preservariam as relações espaciais e indicariam quanto tempo A levaria para chegar até B. A cena de primeiro plano-fundo apresentaria tudo isso de uma vez; a cena de panorâmica revelaria isso gradualmente e talvez mais dramaticamente.

Câmara móvel e objeto móvel

Seguir pequenos movimentos — Muitas vezes quando câmara e objeto se movem juntos, o objeto move-se minimamente apenas, e a câmara segue-o (isto é, faz panorâmica) só para mantê-lo enquadrado. Por exemplo, em uma cena interior, uma moça está arrumando a mala para uma viagem. Precisa mover-se da camiseira até a cama onde foi colocada a mala. O quarto é pequeno demais para que a ação seja captada pela câmara em posição fixa, por isso o operador de câmara faz uma panorâmica quando a moça se move da camiseira para a cama. Cortar da camiseira para a cama poderia fragmentar desnecessariamente a ação.

Seguir grandes movimentos — Opções criativas são aumentadas, porém, quando o operador de câmara resolve seguir um objeto que se move em distância relativamente longa. Imagine um personagem caminhando pensativo por uma calçada. Há três maneiras de filmar isso: uma cena panorâmica de lado, uma cena de acompanhamento de lado ou de frente. Na cena panorâmica, o personagem ficaria mais ou menos de frente para a câmara e se tornaria maior no visor até chegar perto da câmara. Quando passasse pela câmara, ficaria voltado para o lado contrário a ela e diminuiria de tamanho. Neste caso, uma importante expressão facial — ou ação adjacente — poderia ser cronometrada de modo a ocorrer exatamente antes que o personagem chegasse mais perto da câmara. Uma cena de acompanhamento lateral manteria naturalmente uma distância constante e um ângulo lateral em relação ao personagem. Nesta cena, o fundo deslizaria atrás do personagem. Em uma cena de acompanhamento frontal (a câmara é empurrada para trás à medida que o personagem caminha em direção a ela), o personagem permaneceria do mesmo tamanho no quadro, mas o fundo mudaria menos.

Por mais depressa que câmara se mova, não haverá efeito estroboscópico se o objeto permanecer enquadrado. Mas o fundo, se estiver bastante perto, passará desfocado e confuso. Este efeito é freqüentemente procurado em seqüências dramáticas, como perseguições, e ocorre de fato em “O Primeiro e o Último Dia”. A câmara move-se lateralmente com o caçador em fuga a distância bastante próxima e registra o terror em seu rosto; atrás dele, pedras e ramos de árvore passam freneticamente, acompanhando seu estado de espírito.

Em um filme amador intitulado “A Caça”, um homem perseguido é baleado e cai dentro de um canal de irrigação. A câmara move-se ao longo do canal, enquanto o homem, morto, flutua na correnteza com o rosto para cima. A câmara é conservada baixa e perto do personagem, de modo que ervas aparecem no primeiro plano extremo e produzem um efeito estroboscópico suave (fora de foco). O cadáver, um pouco além das ervas, passa serenamente pela câmara, em foco e soltando sangue. O resultado é um conflito visual entre as ervas verticalmente estroboscópicas e o corpo que voga horizontalmente.

Você pode usar a objetiva zoom criativamente em conjunto com panorâmica ou acompanhamento para seguir objetos móveis. Se o objeto se move lateralmente em relação à câmara, você pode fazer zoom in enquanto faz uma panorâmica para apanhar outro objeto, fixo, significativo pelo qual o primeiro passa. Ou pode fazer zoom out enquanto faz a panorâmica a fim de colocar o objeto móvel em cenário significativo. Coisas interessantes acontecem quando você faz zoom in ou zoom out sobre objetos que se afastam ou se aproximam da câmara. Quando você faz *zoom in* sobre um objeto que *se afasta* da câmara, o movimento parece retardado e o objeto não diminui de tamanho tão depressa quanto deveria diminuir. Quando você faz *zoom out* sobre um objeto que *se afasta* da câmara, o movimento é acelerado e o objeto se torna pequeno depressa. *Zoom in* sobre objeto que *se aproxima*: ele cresce

rapidamente. *Zoom out* sobre objeto que *se aproxima*: ele não se move nem cresce tão depressa quanto deveria.

Coordenar movimento de câmara e objeto — Cenas que envolvem movimento tanto da câmara quanto do objeto podem exigir cuidadoso ensaio para coordenar representação e filmagem. Geralmente é importante a rapidez com que você faz panorâmica, acompanhamento ou zoom, e a ocasião, o lugar e a maneira como objetos distantes se movem. Um bom exemplo de câmara e ator eficientemente coordenados ocorre em uma cena de zoom in em um filme sem título, a respeito de um velho alcoólatra (não “O Despertar”). O alcoólatra, uma figura solitária, move-se ao longo de um caminho em um parque. Ele tropeça quando chega a uma sarjeta, mas antes de cair na calçada uma bondosa transeunte segura-o. O alcoólatra fica cheio de gratidão e vira-se para agradecer à sua benfeitora, que a essa altura já se afastou. Um zoom in lento começa no momento em que o alcoólatra tropeça e é seguro. Enquanto a zoom continua, a cabeça da transeunte é propositadamente cortada a fim de dirigir a atenção para o rosto do alcoólatra, radiante de agradecimento. No fim da zoom, o rosto do alcoólatra é suficientemente grande para dominar a cena e prender nossa atenção. O que impressiona os espectadores aqui é a maneira como os movimentos do alcoólatra e a expressão facial em mudança são cronometrados precisamente para a duração da zoom.

Você pode obter uma seqüência muito complexa envolvendo a câmara e objetos móveis. Imagine uma festa onde as pessoas se movimentam enquanto a câmara as acompanha por trás. Uma espécie de cadeia é estabelecida. Um homem caminha até um refrigerador de cerveja e olha para uma mulher; a mulher se afasta para encontrar-se com outra mulher, que ergue os olhos e vê outro homem; este homem sorri e vira-se para falar com outro homem, que por acaso está conversando com outra mulher; esta mulher olha de repente para a porta e acena para um homem que acaba de chegar. A câmara segue tudo isso acompanhando cada personagem sucessivo, desde o primeiro homem no refrigerador de cerveja até o último homem que chegou. Que “diz” a cena? Talvez que pessoas em festas — algumas pessoas em algumas festas, pelo menos — saltam de homem para mulher, de mulher para homem, e não estabelecem relações duradouras. Expressões faciais apanhadas pela cena de acompanhamento poderiam acentuar esse ponto. Tudo muito complexo.

Fades, fusões e transportadores

Às vezes é importante a maneira como duas cenas ou duas seqüências são ligadas. Você pode estabelecer algumas dessas ligações durante a filmagem; outras são criadas durante a montagem. O tipo mais comum de ligação de cena é o *corte direto* — significando isso que uma cena se segue a outra sem

conetivos especiais. Menos comuns são *escurecimento*, *clareamento* e *fusão*. Você pode, naturalmente, fazer cortes diretos com qualquer câmara. Simplesmente filma uma cena e depois filma a seguinte em seqüência. Com maior freqüência, as cenas são cortadas e emendadas posteriormente, de modo que cortes diretos sejam criados durante a montagem. Contudo, fades e fusões, como expliquei no Capítulo. 4, exigem câmaras especiais. Fades e fusões são geralmente usados para ligar a última cena de uma seqüência à primeira cena da seqüência seguinte — isto é, para sugerir a passagem de tempo ou mudança de lugar. Fusões podem ser também usadas entre cenas dentro da mesma seqüência, a fim de criar efeitos suavizadores ou líricos.

Se sua câmara não tem recursos para fade ou fusão, você ainda assim pode impressionar o filme de outras maneiras, a fim de sugerir passagem de tempo ou mudança de lugar. Muitos realizadores de filme pessoal usam alguns segundos de ponta preta — filme rodado com a objetiva tapada ou no escuro — para ligar seqüências. Outro recurso de transição é o *chicote*, que se cria filmando enquanto se gira a câmara muito rapidamente de um lado para outro. O fundo passa tão rápido que não pode ser reconhecido. Alguns segundos de chicote colados entre seqüências indicam uma mudança de lugar. Outra maneira de ligar duas seqüências é desfocar uma cena, até todos os objetos se tornarem irreconhecíveis, depois focar na cena seguinte. Esta técnica dá resultados melhores com câmaras dotadas de lente de macrofilmagem.

Transportadores de cena são recursos de transição criados pela filmagem de dois objetos de formato, cor ou função semelhante. O primeiro objeto existe em uma seqüência, o segundo na seguinte. Em um filme intitulado “Monofobia”, o personagem central tem um pesadelo que termina com uma cena de sol. A cena seguinte, que inicia uma nova seqüência, é o plano de detalhe de uma lâmpada nua no forro de um aposento. A semelhança de formato e brilho entre o -sol e a lâmpada proporciona uma ligação eficiente entre a seqüência de sonho e a seqüência de despertar. Efeitos semelhantes podem ser criados, por exemplo, fazendo-se zoom ou acompanhamento sobre paredes ou objetos grandes até o objeto ficar desfocado; a cena seguinte (e uma nova seqüência) começa fora de foco sobre uma parede ou outro objeto de cor, textura ou forma semelhante, e zoom out ou acompanhamento para trás coloca o novo cenário em foco.

Em outro filme de alunos, intitulado “O Exílio”, usamos um par de cenas panorâmicas do céu, para ligar duas cenas. Quando a primeira seqüência termina, um homem em cadeira de rodas olha pela janela de sua casa. Corte para uma panorâmica subindo da janela, por cima da casa, até o céu azul. Corte para uma segunda cena do céu e uma panorâmica descendo até o homem em sua cadeira de rodas, avançando por uma calçada no pátio de um colégio.

Em “O Desertor” uma espécie de escurecimento-clareamento foi criado com uma câmara sem capacidade para fade. Depois de matar o general, o soldado foge dentro da noite. Outros soldados perseguem-no e finalmente o

apanham. Na última cena desta seqüência, a câmara faz um chicote sobre um brilhante holofote e entra na escuridão. Uma mudança na trilha sonora indica mudança de seqüência. A cena seguinte começa também no escuro, embora os espectadores possam realmente saber quando começa. A câmara sobe em panorâmica do escuro, para revelar o soldado sentado em uma cela mal iluminada na cadeia do posto. Assim, escuridão — isto é, escuridão como parte funcional de ambas as cenas e não apenas uma ponta preta colada entre elas liga as duas seqüências. Você não é limitado por sua câmara, mas a penas por sua imaginação, ao criar transportadores de cenas eficientes.

FILMAGEM E MONTAGEM

No Capítulo 3, vimos que o autor de roteiro deve prever a maneira como seu filme será rodado e montado, e como sua trilha sonora será preparada. Igualmente, enquanto filma, você deve imaginar como seu filme será montado, quantas das numerosas tomadas separadas serão cortadas e emendadas para produzir um efeito total unificado e facilmente fluente. Esta seção explora a cena individual em companhia de outras — filmagem com previsão de montagem.

Um lembrete: trabalhe a partir de um bom roteiro

Trabalhe a partir de um bom roteiro, um roteiro minucioso. Improvise, sim — sempre que seus instintos pareçam corretos, sempre que possa dar-se ao luxo de filmar livremente; mas ouça também as lamentações de outros principiantes antes de você: *Se trabalhasse a partir de um roteiro mais minucioso, eu não teria desperdiçado tanto filme, teria tomado decisões muito mais sensatas e teria feito um filme melhor.*

Obtenção de cobertura variada

Quanto mais variada — ponderadamente variada — for a cobertura de uma seqüência, maiores serão as opções de montagem. Normalmente, seu roteiro deve incluir os seguintes meios comuns de obter cobertura variada; se não inclui, talvez convenha você refazê-lo antes de filmar.

Planos de estabelecimento e planos mais próximos

Com freqüência, a seqüência começa com planos de longa distância que estabelecem a ação geral e o cenário. A câmara aproxima-se depois para

apanhar detalhes da ação. Atores muitas vezes repetem ações anteriores — movimento por movimento — durante essas tomadas mais de perto, para que posteriormente o montador possa escolher entre mostrar a mesma ação a longa ou curta distância. Essas tomadas repetidas a distância menor em geral não têm duração tão longa, cena por cena, quanto o plano estabelecido inicial, e destinam-se a acentuar certos pontos altos na ação. Um exemplo simples: em plano geral, um homem sai de trás de um prédio, caminha até uma lata de lixo, espia dentro e mostra-se surpreso. Um plano americano repete a última metade da ação — o homem espiando dentro da lata e parecendo surpreso. O plano geral estabelece o cenário e registra os grandes movimentos. O plano mais próximo permite aos espectadores uma vista melhor do rosto do homem. O filme acabado pode ou não usar o plano americano, dependendo da maneira como o rosto do homem aparece no plano geral. O cineasta filma a ação das duas maneiras para proteger-se.

Cobertura com posições diferentes da câmara

Outra razão para fazer os atores repetir partes de ação anterior é que você pode filmar de novo a ação de uma posição diferente — a fim de revelar alguma coisa nova no cenário ou fundo geral. Assim, em “Comunicações 101”, a professora ao ser posta fora da sala de aulas foi filmada de dentro e de fora do aposento. Aproveitamos partes de ambas as cenas quando montamos o filme.

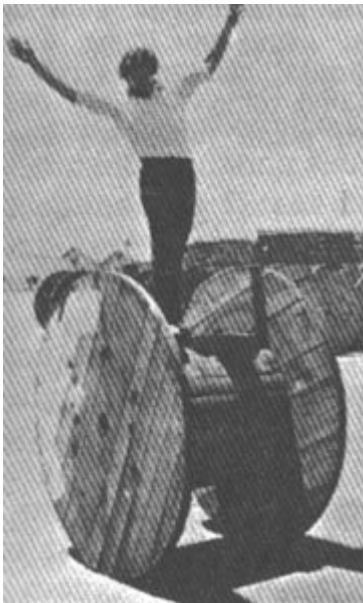
Cenas com entrada de frente e saída de costas

Quando um personagem se move entre dois pontos, é muitas vezes filmado em duas cenas e não apenas em uma. Na primeira, caminha *em direção à câmara e passa por ela*; na segunda, aparece vindo de trás da câmara e continua até seu destino. Essas cenas com *entrada de frente e saída de costas* oferecem a vantagem de enquadrar o objeto sobre dois fundos e de ocultar temporariamente dos espectadores, por razões dramáticas, a natureza e importância do destino revelado na segunda cena.

Cobertura de dois personagens interagindo

Há várias maneiras de filmar dois personagens (digamos A e B) interagindo entre si. Primeiro, A e B podem ser enquadrados na mesma cena diretamente, a longa ou média distância. Filmagem adicional apanha A em primeiro plano e depois B, também em primeiro plano. Além disso, A pode ser filmado por trás e por cima do ombro, com B no meio do campo de visão voltado para a câmara, ou B pode ser filmado por trás e por cima do ombro, com A no meio do campo de visão. Assim, o montador tem várias perspectivas da ação: cenas de A e B em duas distâncias e duas posições de câmara. São

numerosas as variações desse padrão básico, que você pode explorar, se seu roteiro exige que duas pessoas interajam entre si. E aqui também, se fizer seus atores repetir todas as ações anteriores ou partes delas nessas cenas de seguimento, você terá mais liberdade para montar a ação de modo a obter vários efeitos.

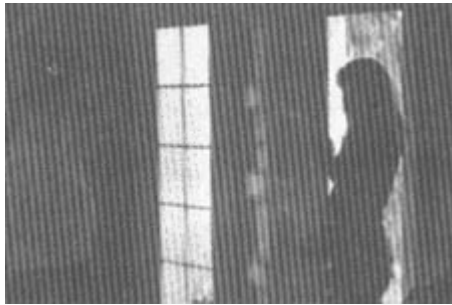


Cobertura variada: curiosos e equilibrista enquadrados juntos, só curiosos, só o equilibrista. A seqüência pode ser montada de numerosas maneiras.

Filmagem de seqüências com diálogo

Se seu roteiro exige diálogo — digamos, duas pessoas conversando — você talvez deseje filmar a seqüência da maneira sugerida acima: primeiro A e B juntos em plano geral, depois A em primeiro plano e finalmente B em primeiro plano. Cada vez que você filma de novo, todos os atores, focalizados ou não pela câmara, repetem suas falas. Se está gravando durante a filmagem, faça alguém dizer em voz alta: “Plano geral de Helena e Arnaldo” ou “Primeiro plano de Helena”, para que a fita grave isso antes da filmagem. Posteriormente, quando montar e transferir o diálogo gravado para o filme com pista magnética, você saberá quais as gravações que acompanham cada cena. Filmar de novo seqüências com diálogo dessa maneira, dá-lhe muita liberdade durante a

montagem para cortar entre plano geral e planos mais próximos, e entre diálogo diante e fora da câmara.



Três maneiras de filmar dois personagens. Plano americano (acima) enquadra os dois personagens sem destacar nenhum deles; plano por cima do ombro (meio) mantém as relações de espaço ao mesmo tempo em que destaca a moça; primeiro plano (embaixo) destaca o rapaz.

Plano de corte

Plano de corte é a cena de um personagem, uma coisa ou um acontecimento que fica ligeiramente à margem da linha principal da ação, mas se relaciona com ela de alguma maneira. Exemplo: Um casal está abraçado em um banco de parque; há um plano de corte para uma velha, uma transeunte, escandalizada pelo casal. Dois homens estão brigando a socos; um deles cai; há um plano de corte para dois ou três espectadores que dirigem palavras de encorajamento ao homem caído. “O Primeiro e o Último Dia” é rico em planos de corte: de um esquilo, um lagarto e uma tarântula, durante e depois da luta com o facão; de uma Bíblia em plano de detalhe, deixada cair por um dos caçadores em fuga, e sendo coberta de folhas mortas. O plano de corte pode também ser diretamente relacionado com a linha principal de ação e que serve para destacar algum detalhe em uma série de cenas de alcance maior. Exemplos: em “Prego dos Pregos”, um plano de corte do falso Cristo enfiando habilmente moedas em uma máquina de lavar roupa, é emendado em uma série de planos

americanos do Cristo na lavanderia automática. Em “Tarde Cinza”, o plano de corte de uma rosa afixada em cima do caixão é emendado em uma série de planos americanos dos acompanhantes que o tiram da cova.

Improvisação de material de apoio

Este é um tipo genérico de cobertura de várias coisas no cenário; planos de corte impulsivos; ou cenas anteriores tomadas de novas posições ou ângulos da câmara que de repente ocorreram ao diretor. Naturalmente, nada disso é mencionado no roteiro. Talvez o cineasta tenha alguns pés de filme que restaram e deseje expô-los antes de entregar o rolo para revelação. Simplesmente filme “o resto do rolo” com qualquer coisa útil que lhe venha à mente. Às vezes, essa cobertura adicional não planejada mostra-se valiosa durante a montagem e ajuda montar uma seqüência difícil. As cenas da tarântula em “O Primeiro e o Último Dia”, tão eficazmente alternadas com cenas do caçador morto, foram filmadas fortuitamente no fim do dia quando, no momento em que o pessoal arrumava as coisas a fim de voltar para casa, alguém descobriu a aranha rastejando nas proximidades e a filmou pelo mero palpite de que poderia servir em algum lugar no filme acabado.

Duração e ritmo

Se está pensando que toda essa variada cobertura significa rodar muito filme (e gastar dinheiro adicional), você tem razão — até certo ponto. Naturalmente, quando seu roteiro for melhor planejado, você terá menos probabilidade de filmar cenas que não poderá usar. Ainda assim, você precisa reservar recursos para um pouco de improvisação, para a refilmagem de cenas nas quais atores entraram errado ou para refazer as que não saíram bem porque seu roteiro era muito sumário. Como regra geral, os realizadores de filme pessoal filmam pelo menos o dobro da metragem que efetivamente aproveitam em seus filmes acabados, e muitos filmam três ou quatro vezes mais. Assim, se planeja um filme de cinco minutos, você provavelmente rodará pelo menos dez minutos de filme — cerca de três rolos — para obter a cobertura de que precisa. Poderá filmar mais, dependendo de seu orçamento, sua aptidão, seu roteiro e seu temperamento.

Obviamente, algumas de suas seqüências serão mais longas e mais cruciais do que outras. Você desejará cobrir bem as cenas, especialmente se ainda não decidiu precisamente como serão montadas. Também obviamente, você não desejará desperdiçar filme em cenas menos importantes, rodadas no começo do dia, para acabar sem filme (e sem dinheiro) para tomar cenas cruciais no fim do dia.

FILMAGEM COM PREVISÃO DE MONTAGEM

- *Obtenção de cobertura variada* — Tome planos “estabelecedores” de ações completas, de longa distância e longa duração, fazendo seguir-se a eles planos mais próximos e mais breves de pontos importantes da mesma ação. Filme de posição frontal, lateral e traseira, também da altura dos olhos, em posições de ângulo baixo e ângulo alto. Filme dois ou mais personagens interagindo a longa distância, depois tome planos mais próximos, inclusive planos por cima dos ombros. Não se esqueça de planos de corte.
- *Obtenção de cobertura seletiva* — Filme uma ação mais longa dividindo-a em diversas cenas curtas e separadas, cada uma delas mostrando apenas porções da ação.
- *Manutenção de continuidade* — Faça com que personagens se movam nas direções esperadas ou compatíveis de cena para cena. Procure tomar a maioria de suas cenas em um arco de 180 graus até *um* lado do cenário. Tome cuidado para que ações, expressões faciais, climas gerais etc., prossigam continuamente em cenas destinadas a serem coladas em seguida. Para filmar duas cenas destinadas a corte casado, faça os atores repetir posições ou movimentos que concluíram na primeira cena para começar a segunda.

Obtenção de cobertura seletiva

Agora eu tenho algumas informações boas, financeiramente falando. Embora seja necessário refilmar algumas de suas seqüências a fim de repetir ou sobrepor a ação de cenas anteriores (consumindo filme, dinheiro e tempo), você pode muitas vezes *omitir* grandes porções de uma ação contínua em outras cenas. No filme, a ação não precisa durar tanto quanto duraria na vida real. Considere esta cena de longa duração: Um carro encosta na guia e pára; um homem desce, abre o porta-malas e tira um pacote; depois atravessa o jardim até a porta da casa. Tira do bolso suas chaves, abre a porta e entra na casa. Tempo total: um minuto. Considere agora a mesma ação filmada em *quatro* breves cenas que mostram apenas as circunstâncias mais importantes da ação. Cena um: O carro pára, o homem desce e vira-se para a traseira do carro — cinco segundos. Cena dois: O homem abre o porta-malas, enfia a mão, tira o pacote e afasta-se — cinco segundos. Cena três: O homem atravessa o jardim em direção à porta — três segundos. Cena quatro: O homem abre a porta com a chave e entra na casa — cinco segundos. Tempo total na tela: dezoito segundos. Economizamos tempo *não* filmando o que não é muito importante.

Manutenção de continuidade

Dividir uma seqüência em uma série de cenas é tão básico na arte cinematográfica quanto dividir uma idéia em frases separadas na escrita de prosa. Mas, assim como escritores precisam ter consciência da continuidade de frase para frase de modo que os pensamentos fluam facilmente, cineastas muitas vezes precisam inventar meios de fazer ação e clima fluir facilmente de uma cena para a seguinte. Esta seção cuida de tais questões.

Evite cortes de salto

No corte de salto, o objeto parece saltar ou mudar repentinamente de posição, de maneira antinatural de uma cena para a seguinte. Este efeito geralmente deve ser evitado, pois interrompe a continuidade de cena para cena. Cortes de salto ocorrem quando o objeto é filmado de duas distâncias ou posições quase iguais da câmara ou quando o operador de câmara, por alguma razão, pára de filmar no meio da ação e depois reinicia a filmagem para registrar o resto da ação. A fim de evitar cortes de salto, certifique-se, primeiro, de que cenas sucessivas do mesmo objeto são tomadas de distâncias ou posições de câmara significativamente diferentes e, segundo, que você (ou seu operador de câmara) continuam filmando até a ação estar completa. Cortes de salto podem também ser eliminados durante a montagem, como é explicado no capítulo seguinte.

Colocação de câmara e objeto

Digamos que você repete a filmagem de uma cena várias vezes a fim de obter cobertura variada. Como regra geral, você deve conservar a câmara de um lado da ação para que o movimento de cena para cena e as relações espaciais permaneçam relativamente iguais. Isso não significa que você nunca deva filmar seus objetos por trás, mas quando o fizer, certifique-se de que seus personagens estão voltados para o lado contrário à câmara. Se você tomar uma cena a 90 graus de um plano frontal anterior, os personagens devem ser filmados de lado. Assim, os personagens estarão voltados para a mesma direção nas tomadas subseqüentes, enquanto a câmara se movimenta à volta deles. (Esta regra também não é absoluta; é apenas uma descrição de práticas comuns.)

Digamos que você filma duas pessoas sentadas em um banco. Faça com que nas cenas subseqüentes a pessoa que estava à esquerda na primeira cena, também esteja à esquerda nas seguintes. Se em uma cena A é visto em pé a cerca de um metro de B, uma cena seguinte para repetir a ação, digamos mais de perto, também deve mostrar A e B separados por cerca de um metro.

Continuidade direcional

Quando personagens são filmados movendo-se em uma série de cenas relacionadas, devem mover-se na mesma direção no visor (posteriormente, na tela), a menos que você tenha boa razão para filmá-los movendo-se em direções diferentes (por exemplo, um personagem perdido em uma mata e vagueando sem rumo). Se um personagem precisa mover-se entre dois pontos e se move da esquerda para a direita na primeira cena, deve também mover-se da esquerda para a direita nas seguintes. Se um personagem filmado com a câmara fixa se move para a *direita* e sai do quadro, deve entrar no quadro na cena seguinte pela *esquerda*, a fim de manter a continuidade direcional. Em seqüências de perseguição, é especialmente importante que atores corram na *mesma* direção em uma série de cenas. Se um (ou ambos) são filmados correndo em direções diferentes em cenas subseqüentes, os personagens podem dar a impressão de estar correndo um em direção ao outro, ou em direções contrárias. Em seqüências de encontro, quando personagens são retratados correndo um para o outro, devem ser filmados correndo em direções *opostas* — o personagem A corre da esquerda para a direita, e B da direita para a esquerda. Tanto seqüências de perseguição como seqüências de encontro, geralmente concluem com planos gerais estabelecendo, mostrando ambos os personagens no quadro.

Transporte de ação e clima

Se um personagem é visto andando em uma cena, mas está parado na seguinte, espectadores não podem deixar de sentir-se um pouco desorientados. Talvez queiram saber porque e quando o personagem deixou de andar. Ou, se um personagem está comendo em uma cena — digamos no interior de seu carro em um restaurante drive-in — mas na cena seguinte aparece dirigindo o carro, espectadores experimentarão uma abrupta mudança de tempo e lugar. Outro exemplo de descontinuidade de cena para cena: Um personagem está sorrindo em uma cena, mas na seguinte não está; o que aconteceu? Naturalmente, cineastas muitas vezes esforçam-se propositadamente para obter descontinuidade entre cenas — em geral para sugerir uma abrupta mudança de tempo e lugar. Mas, se é desejada continuidade, uma precisa terminar e a outra começar com ação que as ligue. Assim, se você deseja duas cenas seqüenciais que mostrem um personagem primeiro andando e depois parado, faça com que o personagem deixe de andar antes de cortar a primeira cena, ou faça com que ele dê alguns passos antes de parar na segunda cena. Quanto ao personagem que estava comendo em uma cena e dirigindo o carro na seguinte, uma terceira cena de transição, que mostrasse o personagem enfiando copos de papel e envoltórios em uma lata de lixo, indicaria o fim da refeição e prepararia a cena em que o personagem aparece dirigindo o carro. E quanto ao personagem que

misteriosamente deixa de sorrir de uma cena para a seguinte, seu sorriso poderia ser filmado ao desaparecer, no final da primeira cena ou no começo da segunda.

Filmagem para corte casado

Uma maneira de assegurar o transporte suave de ação ou clima em uma série de cenas representando passagem contínua de tempo consiste em manter cada cena até o personagem concluir naturalmente uma ação. A cena seguinte começa no meio da ação da última cena e se prolonga até ser concluída a ação seguinte. E assim por diante. Na próxima série de cenas, um personagem é filmado preparando uma fogueira. Cada cena mostra uma ação completada e cada cena sucessiva sobrepõe-se a parte da ação da cena precedente:

Cena 1: Personagem inclina-se, apanha um galho seco, endireita-se e sai do campo de visão da câmara.

Cena 2: Personagem endireita-se e caminha para um fogão rústico, onde se inclina e coloca o galho em cima de outros.

Cena 3: Personagem inclina-se e coloca o galho em cima de outros no fogão rústico, depois estende a mão para um lado.

Cena 4: Plano de detalhe: A mão apanha uma caixa de fósforos. Dedos abrem a caixa, tiram um fósforo e acendem-no.

Cena 5: Plano geral: Personagem acende o fósforo e leva-o a folhas secas e gravetos embaixo da pilha de galhos. Levanta-se e observa as chamas.

Cena 6: Plano mais próximo: Personagem levanta-se e observa as chamas.

Quando toda ação sobreposta é montada, as seis cenas apresentam uma seqüência fluente e contínua, processo que pode ser chamado de *corte casado*.

Filmagem para montar na câmara

No Capítulo 3, que trata principalmente da elaboração do roteiro, mencionei que raros cineastas são capazes de montar com sucesso seu filme enquanto filmam; isto é, raros são capazes de “montar na câmara”. O processo habitual é filmar metragem maior que a necessária, posteriormente cortar e podar todas as cenas, depois emendá-las em ordem eficiente.

O que torna tão difícil montar na câmara é, naturalmente, que você precisa ter considerável talento (ou experiência) para visualizar o filme acabado a fim de efetuar com sucesso a montagem na câmara. Você precisa *ver* realmente o filme acabado desdobrando-se à medida que uma cena é representada. Precisa saber quando cortar, quando mudar a distância ou localização da câmara, que ritmo dar a uma seqüência e como reunir uma ordem significativa de cenas. Faltando tal talento ou experiência, o cineasta que faz montagem na câmara, muitas vezes acaba com um filme longo demais e muito lento. Outro problema é que a montagem na câmara não se presta a filmagem livre e representação improvisada e relaxada. Algumas seqüências montadas na câmara são ensaiadas com *excessivo* cuidado e o resultado é um desempenho muito formal.

Contudo, o maior inconveniente de montagem na câmara é, naturalmente, que você precisa filmar *em seqüência* — o que pode apresentar problemas práticos quando muda de locação, ou quando filma um interlúdio lírico de árvore e um regato, enquanto seu elenco espera e se entedia. Alguns filmes ou partes de filmes prestam-se muito bem a montagem na câmara. Outros talvez saiam melhor se montados posteriormente.

Se você planeja montar na câmara todo seu filme ou parte dele, considere estas sugestões:

- 1) Trabalhe a partir de um roteiro detalhado, como recomendei no Capítulo 3. Se não tiver preparado um, pelo menos pense em uma seqüência inteira, cena por cena, antes de filmá-la.
- 2) Ensaie extensivamente. Certifique-se de que seus atores sabem que aparência devem ter, como devem mover-se e quanto tempo devem levar para mover-se.
- 3) Comece a filmar *depois* de iniciada a ação, não antes ou quando a ação se inicia. Corte a cena *antes* de completada a ação ou dentro de um segundo após ter sido completada.
- 4) Em geral, *subestime* o tempo de que em seu entender os espectadores precisarão para absorver a informação transmitida na cena. Corte mentalmente a cabeça e a cauda (começo e fim) de cada cena, para que não pareçam, na tela, necessitados de cortes.
- 5) Espere cometer alguns erros e planeje refilmar algumas cenas — você pode fazer algumas emendas posteriormente. Você não precisa apegar-se tanto ao princípio de montagem na câmara a ponto de excluir completamente toda montagem posterior. Alguns cineastas dizem que preferem montar na câmara, — mas por uma razão muito pobre — eles temem a mecânica da montagem. Espero que você não se sinta assim. O processo de colagem de filme é facilmente aprendido.