

Audiovisual

1. Tipos de planos

- Os planos de cinema são definidos como um conjunto ordenado de **fotogramas** ou imagens fixas, limitado espacialmente por um **enquadramento** (que pode ser fixo ou móvel) e temporalmente por uma **duração**. São os Fotogramas, planos, as **cenas** e as que **sequências** constituem uma hierarquia de unidades **do produto audiovisual**, tanto para o planeamento e realização quanto para a receção e análise do seu significado.
- A noção de **enquadramento** é a mais importante da linguagem cinematográfica. Enquadrar é **decidir o que faz parte do filme** em cada momento da sua realização. É também determinar o modo como o espectador perceberá o mundo que está a ser criado pelo filme.

Nos diferentes tipos de planos, leva-se em consideração diferentes aspetos:

Quanto à distância entre a câmara e o objeto filmado:

1. **Plano aberto (long shot):** a câmara está distante do objeto, de modo que ele ocupa uma parte pequena do cenário. É um plano de **ambientação**.
2. **Plano médio:** a câmara está a uma distância média do objeto, de tal forma que ele ocupa uma parte considerável do ambiente, mas ainda tem espaço à sua volta. É um plano de **posicionamento** e **movimentação**.
3. **Plano fechado (close-up):** a câmara está bem próxima do objeto, fazendo com que este ocupe quase todo o cenário, sem deixar grandes espaços à sua volta. É um plano de **intimidade** e **expressão**.
4. **Plano geral:** com um ângulo visual bem aberto, a câmara revela o cenário à sua frente. A figura humana **ocupa um espaço muito reduzido** na tela. Plano para **exteriores** ou **interiores** de grandes proporções.
5. **Plano de conjunto:** com um ângulo visual aberto, a câmara revela uma parte significativa do cenário à sua frente. A figura humana **ocupa um espaço relativamente maior na tela**. É possível reconhecer os rostos das pessoas mais próximas à câmara.
6. **Plano americano:** A figura humana é enquadrada do joelho para cima.

7. Meio primeiro plano: A figura humana é enquadrada da cintura para cima.
8. Primeiro plano: A figura humana é enquadrada do peito para cima.
9. Primeiríssimo plano: A figura humana é enquadrada dos ombros para cima. Também chamado de “big close-up” ou “big close”.
10. Plano detalhe: a câmara enquadra uma parte do rosto ou do corpo (um olho, uma mão, um pé, etc.). Também usado para objetos pequenos, como uma caneta sobre a mesa, um copo, uma caixa de fósforos, etc.

Quanto à altura do ângulo (ângulo vertical): ângulo em que a câmara está em relação ao objeto filmado

1. Ângulo normal: quando ela está no nível dos olhos da pessoa que está sendo filmada.
2. Plongée (significa “mergulho”): quando a câmara está acima do nível dos olhos, voltada para baixo. Também chamada de “câmara alta”.
3. Contra-plongée: quando a câmara está abaixo do nível dos olhos, voltada para cima. Também chamada de “câmara baixa”.

Quanto ao lado do ângulo (ângulo horizontal):

1. Frontal: a câmara está em linha reta com o nariz da pessoa filmada.
2. $\frac{3}{4}$: a câmara forma um ângulo de aproximadamente 45 graus com o nariz da pessoa filmada.
3. Perfil: a câmara forma um ângulo de aproximadamente 90 graus com o nariz da pessoa filmada. O perfil pode ser feito à esquerda ou à direita.
4. De nuca: a câmara está em linha reta com a nuca da pessoa filmada.

Quanto à duração:

1. Plano relâmpago: dura menos de um segundo, correspondendo quase a um piscar de olhos.
2. Plano sequência: é um plano tão longo que se pode dizer que corresponde a uma sequência inteira do filme.

Quanto ao movimento:

1. Plano fixo: a câmara permanece fixa, ainda que haja movimento interno no plano, de personagens, objetos, veículos, etc.

2. **Panorâmica:** a câmara, sem se deslocar, gira sobre o seu próprio eixo, horizontal ou verticalmente. A panorâmica vertical às vezes é chamada de "tilt". Uma panorâmica muito rápida é chamada de "chicote".
3. **Travelling:** é o plano em que a câmara se desloca, horizontal ou verticalmente, aproximando-se, afastando-se ou contornando os personagens ou objetos enquadrados, sendo para isso utilizado algum tipo de veículo (carrinho) ou com a câmara na mão ou ainda com algum tipo de estabilizador.
4. **Zoom:** é um movimento aparente de aproximação (zoom in) ou de afastamento (zoom out) em relação ao que é filmado, provocado por uma manipulação das lentes da câmara, sem que a câmara em si execute qualquer deslocamento ou rotação.



Uma outra noção importante é o **EXTRA-QUADRO**, aquilo que não está a ser mostrado pela câmara, mas que pode ser imaginado pelo espectador, ou registado pelo som. Dizemos que alguém ou alguma coisa está **fora de quadro**, ou OFF, quando não está visível naquele enquadramento, mas faz parte da história.

Planos pontos de vista

Existem dois níveis de apresentação das imagens num filme, que dependem do modo como o realizador quer que o espectador compreenda o que está a ser mostrado:

1. **Câmara Objetiva:** simplesmente mostra o que está a acontecer, sem se identificar com qualquer personagem em particular. É, a grosso modo, o equivalente a alguém estar a escrever na “terceira pessoa”

Exemplo: Temos dois personagens e a cena é vista por um narrador que está fora da ação.

No cinema, esse narrador é a câmara, que, numa posição neutra, mostra o que acontece.

2. **Câmara Subjetiva:** assume um dos personagens, passando a comportar-se segundo seu ponto de vista e os seus movimentos. É o equivalente a alguém escrever aquilo que está a fazer.

Exemplo: Temos dois personagens, mas agora a câmara passa a funcionar como se estivesse “dentro da cabeça” de uma delas e observasse o mundo com os seus olhos.

O tipo de plano resultante do uso de câmara subjetiva é chamado de **PONTO DE VISTA**.

2. Tipos de cortes usados na montagem

1. **Standard cut:** **hard cut** ou, em português, **corte seco**, é um corte **sem efeitos de transição**. Usado quando se tem uma sucessão de imagens dentro do enredo.
2. **Jump cut:** corte seco feito numa **sequência de imagem do mesmo plano onde se avança no tempo**.
3. **Cutting on action:** corte de um plano para o outro centrado no ponto da ação. Ao assistir a montagem finalizada tem-se a impressão de **continuidade**: o personagem começa a ação num plano e finaliza no outro.
4. **Cutaway:** interrompe a ação principal e leva o espectador para longe dela, inserindo um objeto na cena. É usado para **dar contexto** à cena e **aumentar a dramaticidade**.
5. **Cross cut:** conhecido como **edição paralela** é o corte intercalado entre duas cenas que acontecem em lugares diferentes e ao mesmo tempo. Pode **aumentar a tensão e o suspense** da cena.
6. **Match cut:** **combina cenas diferentes, mas com imagens semelhantes**, transitando de um espaço para o outro sem perder a coerência e sem desorientar o espectador.
7. **Smach cut:** **transição abrupta** entre duas cenas com emoções ou narrativas completamente diferentes (Exemplo: cenas de sonho quando o personagem acorda).
8. **Invisible cut:** usado para dar **continuidade** no corte sem que o espectador o perceba. É obtido quando o final da primeira sequência e o início da próxima terminam com um objeto totalmente preto, com pouca luz ou ainda com a mesma cor. Também pode ser obtido através do desfoque de um movimento rápido de câmara ou através de um objeto ou pessoas que corta a frente da câmara.
9. **J cut:** acontece quando o áudio do segundo corte **começa antes**, ele é **antecipado**, o som chega para o espectador antes da imagem.

10. L cut: tipo de corte que acontece quando o áudio do primeiro corte se prolonga e é transferido para o segundo.

Estes dois cortes são usados de forma sutil e geram uma transição suave entre os planos sempre orientado pelo áudio.

11. Fade in: imagem surge a partir de uma transição suave da tela escura para a imagem.

12. Fade out: a imagem desaparece a partir de uma transição suave da imagem para a tela escura.

13. Iris: a princípio, esta transição era obtida na câmara a partir da abertura ou fechamento da íris. Pode ter um ponto focal, destacar um personagem ou objeto. Muito comum em desenhos animados.

14. Wipe: a transição é obtida a partir de movimentos e formas geométricas. Pode-se usar formas como estrela, cruz entre outras para fazer a transição.

15. Cross dissolve: usado para transmitir passagem do tempo. Acontece numa sobreposição de imagens, enquanto a primeira desaparece, a segunda surge.

3. Som diegético e não diegético

Som Diegético: som que as personagens que estão na cena podem ouvir (sons de carro, multidão, pássaros, etc.).

O som diegético subdivide-se em dois aspetos:

- **Som Diegético Síncrono**: é o que o personagem ouve e é gravado enquanto a cena acontece, sem efeitos.
- **Som Diegético Assíncrono**: é o que o personagem ouve, porém na hora da gravação esse som não está lá, é colocado depois.

Som não diegético: são músicas, locuções, trilhas que os personagens não podem ouvir e são inseridas para trazer uma profundidade maior para a cena.

4. Avaliação de uma história como uma viagem, passagem do mundo conhecido para o mundo desconhecido e do consciente para o inconsciente

A pessoa está na sua vida comum, acontece algo de estranho que a coloca numa situação diferente e no fim volta à vida comum. O **herói** é apresentado no mundo comum, onde recebe uma chamada à aventura. Primeiro recusa a chamada, mas num encontro com o **mentor** e encorajado a fazer a travessia para o mundo desconhecido, para o inconsciente. No final, depois da sua eventual luta regressa ao mundo comum, ao consciente.

Exemplo: Senhor do Anéis – Frodo passa por todas aquelas aventuras mas eventualmente regressa à sua aldeia.

5. A divisão dos filmes entre vários atos, pontos de virada na história, o início do filme (set-up) e clímax (pay-off)

Primeiro ato (set up): apresenta as personagens principais, qual a situação inicial e tensão principal. O assunto da história deve ficar claro até ao final deste ato.

Segundo ato: põe o personagem em ação, aumenta a tensão e o grau de envolvimento com o espetador. Os obstáculos aparecem cada vez mais difíceis. O segundo ato é efetivamente a jornada do personagem principal superando obstáculos para resolver a tensão inicial da história.

Terceiro ato: amarra a trama e leva o envolvimento do espetador a um final satisfatório. É onde ocorre a batalha final contra o vilão, levando a vitória ou a derrota, Todos os conflitos são resolvidos e põe-se um ponto final na história.

Clímax: é quando a batalha atinge o seu pico em intensidade emocional e física. O protagonista prevalece ou volta a cair.

6. A Jornada do Herói

O herói sacrifica-se em nome do bem-estar comum, ele possui fraquezas que o tornam mais humano e próximo e parte numa jornada onde deixa o mundo comum e quotidiano e parte para novas aventuras. O estímulo desta jornada é a mudança de algo no seu mundo comum, parte para a sua restauração.

A **jornada do herói** é uma forma de história arquetípica, ou seja, é comum. Estabelece-se uma rotina, algo interrompe essa rotina, vamos num a aventura até regressarmos ao início, após uma jornada de desenvolvimento pessoal. Por ser um tipo de enredo com que todas as sociedades têm familiaridade, tornou-se um modelo muito utilizado.

Na jornada do herói, a personagem principal começa no seu mundo normal vivendo a sua vida normal. Essa personagem parece mais uma pessoa comum até um problema a fazer partir para uma viagem a um desafio ou aventura, atrás de algo extremamente importante. Ela passa a ter receio de partir para a aventura. Geralmente, o herói recebe a ajuda de um mentor e aceita ir e enfrentar as terríveis forças do mal, que o fazem aprender como funciona a vida para além do seu mundo pacífico, vencendo-as numa grandiosa e decisiva batalha. No fim, o herói retorna ao seu mundo ordinário, agora sendo, porém, uma pessoa totalmente diferente, que de forma alguma conseguirá voltar à sua antiga maneira de viver.

A **jornada pode ser reduzida a três estágios**: A **saída** do herói do mundo comum, a **iniciação** no novo mundo (aventuras) e o **retorno** ao mundo comum.

7. A criação das personagens – Máscara/Sombra

No cinema não podemos pensar só em personagens no mundo, mas dar a conhecer o mundo através das personagens. O espaço por si só não conta uma história. Uma história tende a funcionar melhor se nos focarmos em boas personagens e não em espaços.

- **Máscara** – personalidade projetada ao mundo; é a maneira como nos vemos ou queremos ser vistos; conscientemente manipulada ou não, e não reflete completamente a pessoa; do mundo consciente.

- **Sombra** – personalidade escondida, vai sendo revelada ao longo do filme; do mundo inconsciente.

8. Os princípios de Eros/Thanatos, Amor/Ódio, Vida/Morte nos filmes

Dicotomias

Eros e Thanatos: relacionados com estados de espírito, dentro da narrativa temos estas duas forças.

- **Eros** – vida, amor, esperança, **motiva e mobiliza**, felicidade, força de viver
- **Thanatos** – **paralisa**, morte, ódio, medo, raiva

Contudo, nem sempre tem de haver dicotomias, sexo estaria em eros e a violência em thanatos, mas não estão “confrontados”.

Amor e ódio, vida e morte são forças que habitam o ser humano e estão presentes no cotidiano, tanto nos conflitos mais banais quanto nos mais mórbidos, amalgamados em tudo que o ser humano faz, pensa e sente. Por exemplo onde há amor deve haver ódio em proporções variadas. Essas polaridades são os cerne dos conflitos psíquicos. Elas podem ser nomeadas pelos conceitos de pulsão da vida (Eros) e pulsão da morte (Thanatos).

9. A importância de comunicação não-verbal nos filmes

Linguagem não-verbal: Qualquer código que não utiliza palavras (imagem, cores, símbolos). As pessoas não se comunicam apenas por palavras. Os movimentos faciais e

corporais, os gestos, os olhares, a entoação são os elementos não-verbais da comunicação. A comunicação não-verbal é plenamente voluntária, é uma reação involuntária.

Linguagem Corporal: muito usada no cinema mudo, para transmitir através de gestos o que as palavras não diziam.

Ângulos da Camara

Trilha sonora: cria sensações e clima nas cenas

Fotografia: a iluminação de uma cena mostra a ideia do tipo de ambiente e clima em que as personagens estão inseridas.

Exemplo: Wall-E, não há comunicação verbal, as emoções e expressões dos robots são expressadas através de leves mudanças na posição dos olhos ou dos leds de Wall-E e Eve.

10. Gêneros de Cinema

Ação: Os filmes deste tipo são os mais comuns, de maior apelo popular, de maior sucesso comercial e, simultaneamente, de maior crítica. Tende a privilegiar valores de produção: vedetas famosas, efeitos especiais sofisticados, cenários sumptuosos, exóticos ou grandiosos que favorecem o encantamento maioritariamente, este tipo de filme é constituído por cenas e sequências de intensa ação, entre as quais se contam perseguições, batalhas, duelos ou explosões. Este género assume-se nitidamente como entretenimento, não visando colocar à discussão temas controversos.

Comédia: procura suscitar o riso, tendendo a fazer ressaltar as fragilidades do ser humano: o vício, a negligência, a presunção ou a insensatez. Este género tem a capacidade de descobrir em qualquer tema ou personagens pretexto para o riso e para o escárnio. A comédia tem como função interpelar o espectador, invertendo as suas convicções, as suas expectativas e as suas crenças. Sublinha as fragilidades ou vícios do ser humano.

Drama: procura retratar o individuo comum, em situações quotidianas mais ou menos completas, mas sempre com grandes implicações afetivas ou causadoras de polémicas sociais. Explora as vivências dos indivíduos comuns, retratando as suas consequências emocionais mais inusitadas e profundas.

Filme Noir: deriva dos filmes de gangsters típicos dos anos 30, conhecendo o seu período próspero entre o início da década de 1940 e o final da década de 1950. Tipo de filme com imagens a preto e branco, altamente contrastadas. Este tipo de imagem cria fortes oposições de claro e escuro na iluminação dos espaços, essencialmente urbanos, onde os acontecimentos decorrem, contribuindo desse modo para o carácter dramático dos próprios eventos. As zonas de penumbra funcionam, de algum modo, como uma metáfora do universo social e moral que caracterizam as histórias: a traição, o crime, o pessimismo, o ciúme e a tragédia. O herói ou melhor o anti-herói, atormentado por uma culpa devoradora, procura a redenção, mas enredado numa trama que só aumenta o seu sofrimento, solidão e desencanto. A principal responsável desta trama é a femme fatal, sensual e impecavelmente vestida. É tão bela quanto perigosa, tão sedutora quanto letal, tão impulsiva quanto calculista, capaz de amarrar o protagonista num vórtice de paixão, traição e manipulação que só a morte pode parar.

Musical: a música é assumida como um dispositivo narrativo em si mesmo – surge a partir da própria vivência das personagens e determina os seus comportamentos. O musical integra a música no próprio universo diegético. A história é contada através do conto e da dança. O musical é tido como uma forma de fugir à dura realidade. Tem uma visão irónica da realidade quotidiana, é repleto de otimismo heroico do protagonista capaz de superar todas as adversidades. – Sofisticadas melodias e canções, grande leque cromático, deslumbrantes coreografias e visual.

Horror/Terror: provoca desconforto e incómodo no espetador. Procura provocar nos espetadores efeitos emocionais nefastos: medo, repulsa, choque, terror. Este género leva o espetador a fugir com o olhar, a sentir náuseas, gritas, suar ou mesmo abandonar a sala de cinema. A centralidade da narrativa e dramática da vítima com o qual o espetador é convidado a identificar-se é algo marcante neste tipo de filmes. Decorre também por vezes a apresentação explícita e exagerada de efeitos psíquicos e físicos da violência sobre as vítimas.

Thriller/Mistério: envolve intensamente o espetador, cria nele uma intensa excitação e nervosismo. Instaura a dúvida sobre o desfecho dos acontecimentos e sobre o destino das personagens. É enganador e envolve o espetador numa espécie de jogo, de incerteza e dúvida.

Western: é uma criação explicitamente cinematográfica, um retrato efabulado do Oeste americano, da expansão da fronteira da civilização, da instauração da lei e da ordem, muitas vezes à custa das populações indígenas. A oposição múltipla entre a ordem e o caos, entre a lei e o crime, tem na contraposição entre a cidade e o caos, um claro eco simbólico, como se a imposição ao nível social fosse acompanhada por uma mesma imposição ao nível territorial. Personagens: cowboy e índios.

Romance: o enredo desenvolve-se em torno de um envolvimento amoroso entre os protagonistas. Um dos pré-requisitos do género é de que o filme tenha um “final feliz”. “Star crossed lovers” – os amantes não conseguem ficar juntos no final do filme. Clichês do género: “amor verdadeiro”, que se sobrepõe a todos os obstáculos, e o par perfeito.

11. Diferença entre estruturas clássicas (lineares) e estruturas alternativas/poéticas (não lineares)

Uma **estrutura clássica**, tem uma estrutura horizontal, ou seja, tem uma estrutura narrativa onde a lógica é essencialmente causal, com um início, meio e fim, e onde a conclusão do filme resolve todas as pistas que foram lançadas durante a história.

Uma **estrutura alternativa**, tem uma estrutura vertical, pois não segue necessariamente estes princípios e abre espaço para muitas outras abordagens. As sequências no filme podem ser muito mais associativas e entrar mais na mente das personagens, com sequências que representam sonhos, associações entre ideias, parecendo-se com poesia por exemplo.