



Como fazer um curta-metragem
com recursos próprios

WILLIAM RIGA



Siga-nos no Twitter:
www.twitter.com/popmidia

Faça seu Curta

Como fazer um curta-metragem com recursos próprios
William Riga

Copyright © 2013 William Riga
Copyright desta publicação © 2013 Popmídia Talentos
Todos os direitos reservados.
4ª. edição



Popmídia Talentos

Pres. Prudente - SP - Brasil

Fone: (18) 9-9665-8500

Email: contato@popmidia.com.br

Web: www.popmidia.com.br

Twitter: www.twitter.com/popmidia

Copyright / Direitos autorais

A nossa intenção ao produzir este manual é a de contribuir para que tanto amadores quanto estudantes e profissionais possam enxergar possibilidades de viabilizar ou de melhorar as suas produções. Por isso, este material, disponibilizado gratuitamente para download é para uso pessoal do leitor.

Usos comerciais

Caso você seja professor ou tenha uma escola ou entidade que ministra cursos na área de produção audiovisual e tenha interesse em usar este manual como base ou como apoio didático ao ensino, teremos enorme satisfação em formalizar parcerias de sucesso. Nós podemos licenciar o material e divulgar seus cursos em nossa rede.

Entre em contato, sem compromisso, pelo email contato@popmidia.com.br e explique o seu projeto. Respondemos rapidamente.

Nota do Autor

Neste manual, a fim de tornar a leitura mais agradável e menos repetitiva, tomamos a liberdade de usar os termos *filme* e *vídeo* para designar qualquer obra resultante de um projeto de curta-metragem. Da mesma forma, usamos os termos *cinema*, *cinematográfico* e *videográfico* a fim de expressar melhor as noções de criação audiovisual. *Filmar*, *gravar*, *editar*, *montar* também se referem às respectivas etapas da realização de um projeto de curta-metragem em vídeo.

SUMÁRIO

Prefácio: Um novo começo
Introdução: As novas tecnologias
1. Etapas da produção
2. Roteiro
3. O Diretor
4. O Produtor
5. A Fotografia
6. A Direção de Arte
7. O Elenco
8. A Equipe Técnica
9. Os Equipamentos básicos
10. A Filmagem
11. A Edição e a Finalização
12. Como mostrar o seu filme?
13. Como anda o mercado para novos talentos?
14. Motivação
Sobre o autor

Prefácio: Um novo começo

Atualmente muito se tem falado sobre os novos caminhos da produção cinematográfica brasileira.

Muitos jovens talentos - alguns não tão jovens assim - começam a se entusiasmar com a oportunidade de poder contar suas histórias por meio de imagens em movimento. Isto é, de filmes.

Mas muitas dúvidas ainda residem entre os que estão se iniciando nesta carreira:

É fácil trilhar esse caminho?

O quê precisa para se fazer um filme?

Basta mesmo uma câmera na mão?

É muito caro fazer um curta-metragem?

E por aí vai.

Poderíamos dizer que, no campo da criatividade humana, tudo é possível. Mas... a primeira e mais importante dica é: você tem que começar pequeno!

Pequeno não no sentido de talento, é claro. Mas de tamanho!

Para quem não sabe, um curta-metragem tem muita importância na carreira de um futuro reali-

zador (ou videomaker, diretor, produtor etc.). Você pode fazer dezenas de cursos sobre cinema, produção audiovisual, multimídia, se informar sobre o que acontece no meio, ter muitos amigos no ramo etc., mas o curta-metragem é a sua verdadeira escola. Na prática!

Basta lembrar que a maioria dos cineastas começaram suas carreiras no curta: Steven Spielberg, Martin Scorsese, Francis Coppola etc. No Brasil, temos o Fernando Meirelles, o Cao Hambúrguer e o autor de um dos mais assistidos e citados curtas-metragens brasileiros de todos os tempos, Jorge Furtado, com o seu *Ilha das Flores*.

A bem da verdade, é no curta que você pode aplicar tudo o que aprendeu na teoria e pode testar todas as suas idéias e conceitos antes de fazer aquela "obra da sua vida".

E o melhor de tudo: com pouquíssimo investimento!

Você sabe que, devido à competitividade atual do meio vídeo-cinematográfico, não é muito fácil mostrar seus projetos para produtoras e potenciais patrocinadores, não é? Isso sem falar na dificuldade em conseguir realmente os recursos necessários para viabilizar uma produção.

As empresas que costumam patrocinar projetos cinematográficos estão enxugando suas verbas cada vez mais. E, por consequência, investindo naqueles em quem sempre investiram (“É mais seguro”, pensam os contadores das empresas). As produtoras, por sua vez, costumam investir apenas em projetos próprios ou de seu círculo de parceiros.

Então, só lhe resta duas saídas: (1) continuar tentando um patrocínio ou (2) arregaçar as mangas e produzir o seu filme, com as suas próprias mãos! Mesmo que tenha que descer do pedestal e encolher o seu projeto para utilizar o mínimo possível de recursos. Isto é, transformá-lo em um curta-metragem!

Produzindo um curta, você terá algo concreto para poder mostrar o seu talento e as suas capacidades criativas. Imagine você, com um DVD do seu curta na mão batendo à porta de um potencial parceiro comercial ou dos veículos de comunicação. Não acha que suas chances aumentariam?

Você pode, inclusive, produzir uma sequência de uns 3 ou 5 minutos do seu projeto “maior” só para mostrar do que você será capaz com os recursos suficientes!

Sim! É possível fazer filmes com o mínimo de despesas. E com qualidade!

E é justamente esta a função deste manual: permitir que você faça o seu próprio curta. E sem gastar nada (ou quase nada). Você vai fazer o seu filme utilizando os recursos que tiver à mão, onde quer que você esteja, e sem depender de patrocínios, leis de incentivo e concursos governamentais que, infelizmente, geram oportunidade para um número cada vez mais restrito de “felizardos”.

Ponha a mão na massa! Saiba que você tem condições de fazer o seu filme com os seus próprios recursos!

E nós vamos lhe ensinar como fazer isso na prática!

Seguindo as orientações deste manual, você irá produzir um curta-metragem completo. Do começo ao fim.

Você aprenderá como fazer o “máximo com o mínimo” e também a fazer parcerias colaborativas com pessoas que tenham maior conhecimento em cada uma das etapas do processo de produção.

E não se preocupe com equipamento. Você vai usar o que for mais viável para você.

Pode ser uma câmera digital doméstica, uma antiga filmadora Super-8, uma Mini-DV, ou até mesmo o seu telefone celular!

Pode ser seu, emprestado ou até alugado. Tanto faz. Tudo o que você precisará é de iniciativa e entusiasmo!

E ter em mente que você vai terminar este manual com um filme prontinho para participar de festivais e mostras de vídeo em todo o Brasil. E no mundo.

Você também poderá conhecer as tecnologias e as plataformas para apresentar o seu filme.

E, por falar em novas plataformas, parece que o cinema entrou definitivamente em uma nova Era. A Meca do cinema mundial, Hollywood, já substituiu totalmente os métodos tradicionais de filmagem e distribuição, pois a reprodução dos filmes para exibição em película custava milhares de dólares aos cofres dos estúdios e, ao fim da temporada nos cinemas, a maioria acaba sendo destruída e inutilizada (no Brasil, as cópias viram vassouras... você sabia disso?).

Além do fato de que as novas câmeras digitais se aproximam cada vez mais da qualidade visual dos negativos cinematográficos (35mm), os efeitos especiais digitais se tornaram o padrão do merca-

do, o que prova que as novas tecnologias são uma tendência inevitável.

E isso está acontecendo não só em Hollywood, mas também no nível dos artistas e realizadores independentes, pois os preços e os modelos de equipamentos estão ficando cada vez mais acessíveis.

Essa “revolução digital” mostra que não há mais desculpas para realizar trabalhos amadorísticos. Os seus filmes não serão julgados pelos críticos, mas por seus amigos, parentes, vizinhos e até aquele seu sobrinho de 10 anos que, por sua vez, poderá se tornar um novo talento a qualquer hora também.

É pegar ou largar!

Introdução: As novas tecnologias

É inegável que estamos vivendo numa era de grandes avanços tecnológicos.

E na área do audiovisual a tecnologia tem trazido benefícios cada vez maiores e mais rápidos.

Hoje em dia, qualquer computador comum que você for comprar já vem com capacidade suficiente para editar pequenos vídeos. Os softwares são tão simples e fáceis de usar que qualquer pessoa pode manejá-los. Em outras palavras, a produção de filmes e vídeos, que antes estava restrita a estúdios e profissionais bem equipados, finalmente está ao alcance de todos. É a popularização da arte do vídeo.

Ainda hoje, muita gente tem medo das inovações tecnológicas, achando que os pequenos realizadores adquirirão poder de fogo e se tornarão concorrentes no já concorridíssimo mercado audiovisual brasileiro.

Isso, porém, não passa de uma grande ilusão, pois o que vale mesmo – e sempre foi assim na história da arte – é o talento! Não é um equipamento novo

que vai transformar uma pessoa comum num artista da noite para o dia. Lembre-se do caso do lápis: todo mundo tem acesso a um, em qualquer lugar deste mundo. E a pergunta que fica é: quantas pessoas que têm acesso a essa “tecnologia” se tornaram artistas? E dos bons?

Pois é. O mesmo acontece com a tecnologia digital. Afinal, o grande segredo é que nada substitui o talento.

No entanto, nunca deixe de se antenar com as inovações tecnológicas, pois o mercado e o público estão ficando cada vez mais exigentes e só se sobressairão aqueles que dominarem a tecnologia.

1. Etapas da produção

Para entender melhor todo o processo de realização de um filme, dividimos este manual numa sequência lógica, que acompanha todas as etapas de produção.

Qualquer que seja o tamanho de um filme, existem três etapas básicas que devem ser seguidas para o bom andamento do projeto: Pré-produção, Produção e Pós-produção, além de uma quarta que é a etapa de Divulgação do filme (afinal, ninguém faz um filme para ficar na gaveta, não é?).

Ei-las:

Pré-produção

É onde se definem os aspectos iniciais da produção: escolha de argumento, desenvolvimento do roteiro, levantamento de recursos financeiros (se houver necessidade), estudos de viabilidade comercial, busca de locações etc. É a fase de preparação da filmagem, quando são resolvidos os problemas identificados na análise técnica do roteiro e elencados todos os recursos necessários para a realização do filme.

Produção

É onde o filme começa a tomar corpo, isto é, resolvem-se os aspectos em função da captação de imagem: contratação de elenco e equipe técnica, aluguel de equipamentos, confecção de cenários e figurinos e a própria filmagem, entre outras atribuições.

Pós-produção

É a finalização dos trabalhos, desde a pré-edição até a confecção do máster do filme. Paralelamente são executadas as tarefas auxiliares à montagem do filme, como seleção de trilhas sonoras e de ruídos adicionais, dublagens, trucagens e confecção de letreiros.

Divulgação

Nesta fase o seu filme já está pronto, finalizado, e chegou a hora de mostrá-lo ao público e entrar no mercado. Como? Onde? Por quanto tempo? É o que você verá mais à frente.

Um curta bem sucedido pode definir o seu futuro como realizador!

E que tipo de filme poderei fazer? Pode ser comédia? Drama? Romance? Terror?

Bem, isso é com você.

O que é importante para você? O que o deixa feliz? O que o faz questionar?

Não importa a sua idade, seu nível social ou as suas circunstâncias.

Nós lhe daremos todo o conhecimento básico para que você produza o seu filme!

Use, abuse e faça experiências. Essa é a melhor maneira de aprender. E a melhor maneira de se divertir também.

Vamos lá! Faça um filme. Faça o seu curta!

2. Roteiro

Hoje em dia é muito raro não encontrar pessoas que tenham alguma história para contar.

Algumas pessoas contam da forma mais básica, isto é, falando. Outras conseguem se expressar melhor através das artes: escritores usam a palavra escrita, pintores e fotógrafos as imagens estáticas, entre muitas outras maneiras.

No entanto, há quem prefira contá-las através de imagens em movimento.

Esses são os cineastas, que contam suas histórias através de filmes. Uma das mais belas artes, sem dúvida.

No entanto, por sua complexidade e pelo envolvimento de uma infinidade de elementos para a sua realização, talvez seja a maneira mais difícil de contar histórias. Isto é, uma história que funcione!

Todos sabem que antes de se começar a produzir um filme é preciso ter um **roteiro**.

O roteiro é praticamente a base de todo filme e pode ser definido como uma descrição detalhada da história, um guia minucioso para a filmagem, contendo todos os elementos técnicos, artísticos e

conceituais de um filme: as ações, os diálogos, a dramaticidade, as emoções e os conflitos que compõem a história contada no filme.

Entretanto, muito antes de desenvolver o roteiro, é preciso saber exatamente o que se quer. Isto é, que história você quer contar. De onde ela veio e para onde ela vai.

Essas informações são detalhadas em uma etapa chamada **argumento**.

O argumento basicamente é um resumo completo da história que se deseja contar, com começo, meio e fim.

Na verdade, a escolha do argumento é uma das tarefas mais difíceis e comprometedoras de todo o processo de elaboração de um filme, pois é o primeiro e mais importante passo de toda a obra.

Ao desenvolver o seu argumento, você deve ter em mente que está criando o embrião de uma obra de arte (um filme), e toda obra de arte não poderá ser considerada como tal se não conseguir transmitir a sua mensagem ou, pelo menos, atingir o público de forma compreensível.

Daí a importância de se escolher um tema adequado ao público com o qual você deseja se comunicar, com clareza, fluência, de fácil interpreta-

ção e compreensão, que apresente fatos e circunstâncias facilmente identificáveis.

Para muitos videomakers é muito fácil encontrar uma idéia para um curta-metragem. No entanto, outros sentem muita dúvida em relação a isso.

Essa dificuldade ocorre porque nós não temos a habilidade de sintetizar idéias. Isso é perfeitamente normal, mas precisamos desenvolver essa habilidade para podermos contar histórias interessantes, que tenham relevância.

Uma boa dica é você procurar manchetes nos jornais e imaginar pequenas histórias que podem surgir dali. E, para ser mais original, você nem precisa se ater às notícias policiais.

Faça associações livres de idéias. Por mais absurdas que pareçam, no fim você encontrará uma solução legal. Com uma mente mais aberta com certeza você encontrará inspiração para filmes muito criativos!

No mais, como o objetivo deste manual é ensinar a produzir filmes baratos, de qualidade e que funcionem na tela, ao criar o seu argumento, você deve levar em consideração os recursos que terá disponíveis para a produção do seu filme: elenco, cenários, figurinos, equipe técnica, equipamentos etc.

Quanto menos recursos você dispuser para a produção, mais cuidado terá de tomar ao criar o seu argumento, para o conseqüente desenvolvimento do roteiro.

Ao buscar a sua história, você deve optar por aquelas que não exijam muito atores, cenários difíceis de se achar, efeitos especiais (cênicos ou digitais) etc.. É um verdadeiro trabalho de investigação. Seja dentro da sua mente criativa, ou pesquisando em livros, jornais e revistas.

Em longas-metragens, o argumento costuma ser escrito em no máximo uma página A4.

No caso de um curta-metragem, ¼ de página é suficiente.

Lembre-se que um dos objetivos do argumento é poupar o leitor (seja ele um produtor, um patrocinador etc.) de precisar ler o roteiro inteiro para saber se a história é boa ou se lhe interessa e, tendo isso em mente, as chances de sucesso de seu filme serão muito maiores.

Exemplo de argumento:

Karine é uma bela jovem que vive sozinha em seu apartamento. Como todas as garotas de sua idade, gosta de sair para dançar e se divertir com seus amigos.

Apesar de viver uma vida praticamente normal, Karine passa por uma situação que envolve não somente a sua vida, como também a de seus amigos e de toda a sociedade: uma revolta civil acontece na cidade.

A revolta é o assunto principal das programações da TV e parece ter se tornado parte do cotidiano das pessoas. No entanto, como em toda situação de violência social, o fato interfere diretamente nesse mesmo cotidiano das pessoas.

Os amigos de Karine a esperam no bar, como de costume, mas ela demora a chegar.

Karine, se apressa, mas seu maior obstáculo parecer ser mesmo o caos que está nas ruas.

Finalmente, ela se apronta e, com a pequena trégua na revolta que ela observa pela TV, aproveita para sair.

Na rua, o caos reina e Karine tem de correr para não ser apanhada pelos tiros e explosões.

Os amigos no bar começam a se preocupar.

Karine corre, se desviando da multidão desesperada.

Mesmo assim, uma explosão ocorre bem próxima a Karine.

Os amigos do bar não sabem. Mas acreditam que ela ainda vai chegar.

Adaptação

Ainda nesta fase de escolha de argumento e elaboração do roteiro, é possível se partir de uma obra originalmente criada para outro meio: um livro, por exemplo.

Neste caso, a história já se encontra completa, com começo, meio e fim, e muito provavelmente já terá sido avaliada e aprovada pelo público, diminuindo os riscos de se fracassar na história.

As adaptações de obras literárias devem ser feitas levando-se em consideração o tempo que um filme terá na tela e esta tarefa envolve uma série de decisões que o roteirista terá de tomar (e se responsabilizar por elas). Por exemplo: cortar ou inserir novas tramas e personagens, transferir a época e o local em que se passa a história, alterar ambientações e elementos por causa do orçamento do filme etc., tudo para adequar a narrativa ao filme que se pretende produzir.

No entanto, como o propósito deste manual é ensinar os segredos da produção de um curta-metragem autoral, vamos considerar que você prefira trabalhar com seu próprio argumento original e deixar os estudos mais aprofundados sobre argumento, roteiro e adaptação para outros bons

livros, cursos e workshops que já existem no país atualmente.

Não que a adaptação de um livro esteja completamente fora de cogitação... Mas é que, para quem está iniciando, é um pouco complicado tentar entrar em contato com o autor ou a editora para solicitar a autorização e assinar contratos etc.

Entretanto, se a sua intenção é realmente fazer um filme baseado num texto de outro autor, vá em frente. Procure fazer um contato com o autor ou a editora que publicou o livro e explique o propósito do seu trabalho, que não tem fins lucrativos etc. Quem sabe, eles se sintam lisonjeados e liberem a obra para o seu filme... Creio que vale a pena tentar!

Pronto. Uma vez definido e concluído o seu argumento, chegou a hora de transformá-lo num **roteiro**.

O roteiro mais fácil (e mais barato) de se filmar, teoricamente, será o que utiliza o mínimo possível de elementos de produção. Por exemplo: um homem andando numa praia, lembrando mentalmente seu passado. Você vai precisar apenas de um ator, uma praia, uma câmera e a narração.

É claro que um filme assim pode se tornar muito entediante. Chato mesmo.

Então é aí que entra a criatividade do roteirista para, a partir de um argumento enfadonho transformá-lo em um roteiro que consiga transmitir alguma emoção, ou que mexa com o espectador, de alguma forma.

Por exemplo: o homem caminha pela praia, lembrando seu passado, seus momentos de tristeza e solidão, preocupado com seu futuro financeiro, pensando até em suicídio, quando, de repente, encontra uma sacola cheia de dinheiro.

Note que os recursos de produção continuarão os mesmos, mas você percebeu a mudança?

Isso não gerou uma expectativa na sua cabeça?

É assim que se desenvolve um roteiro “que funciona” na tela.

Partes do roteiro

Um roteiro é basicamente dividido em 3 partes: a apresentação, a trama e o desfecho.

Sem uma destas partes, o roteiro não existe.

É de extrema importância estar atento ao “como”, o “quando” e o “porquê” de todas as circunstâncias apresentadas, para evitar os famosos “furos de roteiro”, evitando deixar alguma coisa suben-

tendida, já que cada espectador poderá interpretar de forma diferente, de acordo com as suas próprias possibilidades mentais.

No desenvolvimento de um roteiro, é preciso antes de tudo decidir seus aspectos estruturais: a forma, o conteúdo, o ritmo, a ambientação, os personagens, os diálogos etc.

E o trabalho do roteirista é basicamente o de criar com situações simples a trama emocional e temática do filme.

Cultura, boa memória, bom senso, equilíbrio e cuidado estético devem ser qualidades primordiais do roteirista. Um roteiro será considerado de grande valor quando, mantendo intactos a idéia e o conceito criado no argumento, apresente, dentro de um senso de equilíbrio lógico e fluente, cada uma das seqüências do filme, cada uma das cenas, sem procurar “malabarismos” desnecessários, típicos de autores principiantes.

Diálogo

O diálogo é uma das partes mais frágeis de um roteiro e motivo de constrangimentos para a carreira de um filme que não tenha trabalhado direito esse elemento da produção.

O diálogo em um filme é basicamente um complemento de expressão, uma vez que o filme, como arte audiovisual, deve se apoiar no próprio conceito de “imagem em movimento”.

O diálogo deve ser escrito para fluir da forma mais natural possível. Deve ser conciso, direto e estritamente funcional, isto é, deve servir unicamente para o entendimento da mensagem que se deseja transmitir e seu equilíbrio é de suma importância.

Comece a prestar atenção nos filmes (de qualidade) que você assiste: os diálogos fluem naturalmente e usam palavras e maneiras comuns de se falar no dia-a-dia.

Em contraste, os filmes ruins sempre apresentam diálogos totalmente inverossímeis, forçados, anti-naturais, destoantes do modo que pessoas comuns conversam...

Só para ilustrar, existem dezenas de casos (principalmente na cinematografia brasileira) onde o roteirista, para explicar, por exemplo, a ausência dos pais de uma criança, põe o seguinte diálogo na boca de um personagem: “Você precisa se alimentar, fulano. Desde que seus pais morreram naquele terrível acidente de automóvel, você vive assim, nessa tristeza.”

Você percebeu o absurdo deste diálogo? Soa tão falso e antinatural que não é nada funciona! (onde já se viu alguém comentar fatos óbvios com outra pessoa que já está farta de saber o que aconteceu?).

Ou ainda: se o personagem vai se dirigir a algum lugar, ele não precisa dizer “Vou a tal lugar”. A imagem por si só já deve mostrar isso. Às vezes, o “menos” é “mais”.

Na verdade, muitos roteiristas, por comodidade, usam a solução mais fácil que existe: explicar uma ação através do diálogo e ponto final.

E é neste ponto que deve entrar a sua criatividade para contar fatos que não serão mostrados no filme, bem como a sua capacidade (e bom senso) de imaginar como seria um diálogo com o mesmo conteúdo na vida real.

A situação mostrada num filme deve ser por si só tão evidente que, neste caso, o diálogo deverá servir apenas como complemento ou ênfase para a própria situação já visualmente narrada. Um filme baseado exclusivamente em diálogos parecerá mais um “teatro filmado” do que realmente um filme. Mesmo que sua plasticidade e beleza sejam evidentes, esses filmes mostram-se extremamente monótonos e cansativos.

Está bem claro até aqui que é muito mais fácil (e rápido) iniciar sua carreira cinematográfica com um projeto de 5 minutos do que com um de 100 minutos.

Por isso mesmo, apesar das semelhanças no sistema de produção, há muitas diferenças na forma como se deve contar a história. Não somente na duração, mas na estrutura dramática também. Um curta deve focar sua história em apenas uma trama, enquanto que um longa pode explorar uma série de tramas, subtramas e reviravoltas em seu roteiro.

Dramaturgia

Os princípios de conflitos e personagens não diferem, mas muitas regras sim. Por exemplo, um longa bem sucedido deve ser baseado em um protagonista simpático ao público. Já o curta pode se dar ao luxo de trabalhar um personagem que não seja tão simpático assim, pois o público não terá tempo de odiá-lo antes que o filme acabe. Esta, inclusive, é uma das vantagens do curta-metragem: poder desenvolver temas que não têm espaço nos longas. O experimentalismo é uma das marcas registradas dos curtas-metragens.

No entanto, uma fórmula que funciona muito bem nos filmes de sucesso, e que pode servir perfeitamente para um curta, é a estrutura hollywoodiana baseada em 3 atos, através da qual o roteiro é desenvolvido com base em 3 partes: a Apresentação, o Conflito e o Desfecho (ou Começo, Meio e Fim).

Na Apresentação, como o próprio nome diz, é onde são apresentados os personagens e a ambientação geral do filme.

No Conflito, é onde se desenrola a ação propriamente dita.

No Desfecho, é onde a trama caminha para o seu final.

Para separar um ato do outro, geralmente acontece algo inesperado, uma virada na história ou algo que obriga o personagem a dar prosseguimento à sua história.

As passagens entre uma parte e outra podem ser sutis ou baseadas em uma situação surpreendente.

É lógico, porém, que essas regras não precisam ser seguidas cegamente, ou à risca. A liberdade que o curta permite é mais importante do que as

regras e, quem sabe, algo de revolucionário pode surgir justamente ao se “quebrar algumas regras”.

Dicas

No entanto, e principalmente se o seu orçamento for pequeno (ou inexistente), há uma série de cuidados que você deve tomar para que não acabe com um “mico” nas mãos.

Veja algumas dicas valiosas para o sucesso do seu roteiro (e do seu filme) de baixo orçamento:

- **Escreva a história certa** - procure sempre desenvolver uma história com a qual você tenha alguma afinidade. Será mais fácil para pesquisar e fluir a sua história.
- **Fique de olho no orçamento** – Se você é o autor e realizador do seu próprio filme, você deverá saber de antemão de quanto dinheiro irá dispor (ou não) para a produção. E, assim, o seu roteiro deverá ser escrito com base no orçamento que você terá. Se você quer escrever um roteiro que exige um grande número de locações, viagens, muita produção, e seu orçamento não permite, então é melhor nem escrever...
- **Faça um levantamento dos recursos e elementos** que você terá à disposição para filmar.

Ao mesmo tempo, saiba o que você deverá evitar (pelos custos, por exemplo).

- **Crie poucos personagens** – Seja econômico nesse aspecto. Lembre-se que é mais fácil controlar menos gente e se concentrar melhor nos poucos personagens, de forma a atrair mais o interesse do espectador.

- **Crie poucos cenários** – O seu roteiro deve ser baseado nas locações que você terá disponíveis. Nada de viajar, ou de ficar mudando de cenários muito contrastantes entre si. A menos que você os tenha próximos de sua cidade. Mesmo assim, evite as locações públicas onde você não poderá controlar os transeuntes, o que dará uma imagem amadorística ao filme.

- **Cenas noturnas** – Filmagens à luz do dia sempre serão mais vantajosas. No entanto, se for imprescindível filmar à noite, verifique se você terá iluminação suficiente para isso. Senão, corte-as do seu roteiro.

- **Filmes de época** – Esqueça. A menos que seja uma comédia e o escracho faça parte do seu objetivo.

- **Seja objetivo** - ao contrário de um longa-metragem, quando se escreve o roteiro de um curta, você deve ser o mais objetivo possível com

as caracterizações de personagens e ambientes. No curta não há tempo para construções ou tramas complexas.

- **Dê um foco aos seus personagens** – Ache uma situação ou objetivos para os seus personagens seguirem na trama, sem se perderem em ações e diálogos desnecessários. Desenvolva o seu personagem principal como se fosse real.

- **Defina o começo, o meio e o fim da sua história** – Nunca inicie um roteiro sem antes definir como ele vai terminar. Isso facilita o controle da história e da duração que o filme terá na tela.

- **Desenvolva um começo interessante**, que capte a atenção do espectador logo no início.

- **Dedique o “meio” do roteiro ao objetivo do personagem.**

- **Finalize a trama com algo imprevisível, surpreendente.**

- **A trama deve sempre guiar a ação de forma crescente.**

- **Efeitos especiais** – Hoje em dia, com os recursos digitais é mais fácil utilizar efeitos visuais nos filmes. Mas antes de escrever o seu roteiro, pesquise se os profissionais e os equipamentos

que você terá para editar o seu filme poderão dar conta desse serviço.

▪ **Estude roteiros de seus filmes preferidos** – Procure na Internet por sites que publicam roteiros de filmes lançados comercialmente. Baixe-os e estude como seus roteiristas desenvolveram a história e como exploraram os recursos da linguagem cinematográfica: os personagens, os conflitos, as ações, os diálogos etc. Use-os como uma boa fonte de inspiração antes de escrever o seu roteiro.

Ao escrever um roteiro, dificilmente você ficará satisfeito com o resultado de cara. Com certeza, você vai ficar com vontade de mexer no texto muitas vezes. E você não só pode, como deve fazer essas alterações.

Isso é perfeitamente normal e o grau com que essas alterações são feitas depende muito de pessoa para pessoa. Tem diretor que elabora seu roteiro técnico de uma só tacada e fica feliz com o resultado. Outros, mexem e remexem tanto no roteiro que chegam a fazer alterações até no momento da filmagem.

No entanto, a solução mais sensata é ficar num meio-termo. Você faz a primeira versão do seu roteiro técnico e deixar "descansar" por alguns

dias. Faz algumas pesquisas, assiste alguns filmes para se inspirar e retorna ao roteiro. Você vai ver que algumas cenas poderiam ser melhor "contadas" de outras maneiras. Aí refaz essa parte. E assim por diante.

Mas, importante: imponha um prazo-limite para fazer essas alterações! Senão você vai ficar mexendo e remexendo eternamente no roteiro e nunca vai ficar satisfeito. Tem que fazer, consertar alguma coisa e sentir segurança nas decisões tomadas!

A estrutura do roteiro

Para escrever um roteiro, você deve seguir um padrão estrutural que serve para facilitar o entendimento do filme por todas as pessoas envolvidas e em todas as suas etapas de produção.

Para começar, costuma-se calcular o tempo de um filme da seguinte forma: cada página de roteiro escrito equivale a 1 minuto de filme finalizado. Portanto, se você quer fazer um curta com 5 minutos, seu roteiro deverá ter cerca de 5 páginas. Pode haver variações de até 50% para mais ou para menos conforme o tipo de ação desenrolada, mas o importante é que dá para se ter uma noção da duração do seu filme.

Note que essa regra "1 página = 1 minuto" é apenas uma orientação para que o roteirista tenha uma noção da duração que o filme que está escrevendo terá na tela. Para sabermos até onde podemos chegar com o roteiro. Mas, como toda regra, existem suas exceções. E uma delas é que, se o filme é bastante "visual", e não apresenta muitos (ou nenhum) diálogo, realmente fica muito difícil "seguir a regra". E isso é bastante comum também. Como exemplo, o roteiro de *Jurassic Park*, que foi escrito por Michael Crichton, tinha "apenas" 80 páginas. Mas o filme teve 127 min. de duração. O próprio Spielberg orientou o roteirista a omitir descrições de cena e diálogos, justamente para priorizar ação (e que ação, hein?). Outra exceção é quando o próprio diretor escreve o roteiro. Em sua cabeça, ele já sabe o que vai acontecer na cena e pode omitir muitos detalhes.

O roteiro pode ser escrito em qualquer programa de edição de texto existente no mercado. O mais comum é o *MS Word* e você deve obedecer aos seguintes padrões:

- Tamanho do papel: Carta (27.94cm x 21.59cm)
- Fonte: Courier ou Courier New, tamanho 12

- Numeração das páginas: Canto superior direito, geralmente seguida por um ponto.
- Margens da página: 2,5 cm
- Margem Ação/Cabeçalhos: 3,5cm da esquerda / 3,5cm da direita
- Margem Nomes: 9 cm da esquerda
- Margem Diálogo: 6,5cm da esquerda / 7,5cm da direita
- Margem Instruções para o ator: 7cm da esquerda

Os diálogos são destacados por meio de recuos no parágrafo correspondente, tendo como primeira palavra, o nome (em letras maiúsculas) do personagem que emite o diálogo.

Para facilitar o trabalho do roteirista, circulam pela Internet vários programas e macros que podem ser importados no seu *MS Word* e que agilizam e simplificam a digitação do seu roteiro (veja a seção *Downloads*).

Só lembrando que esse padrão não é obrigatório. Apenas facilita a leitura e o entendimento do roteiro.

O tamanho ideal

Tradicionalmente, um filme é considerado curta-metragem se a sua duração é de até 25 minutos.

E qual a duração ideal para o meu curta-metragem? Bom, isso depende muito do que você pretende fazer com ele.

Se for apenas por curtidão, qualquer duração serve.

Se for para participar de festivais, têm os que aceitam filmes de até 1 minuto, os que aceitam até 5 minutos e assim por diante.

Se for para exibir em emissoras de TV, o ideal é que o curta tenha uma duração de 7 a 8 minutos, ou de 15 minutos, ou ainda de 23 a 24 minutos (como essas são as minutagens padrão das emissoras, o seu curta será mais facilmente aceito, pois não precisará sofrer os tão temidos “cortes”).

Exemplo de roteiro:

Veja na página seguinte um roteiro completo de curta-metragem com aproximadamente 5 minutos de duração. (O texto está em formato reduzido para que o leitor possa visualizar

como o mesmo foi redigido originalmente, em formato A4).

KARINE

Por William Riga

INT. APARTAMENTO DE KARINE/SALA – NOITE

Um aparelho de TV, velho e desgastado, exibe cenas jornalísticas, por meio de imagens trêmulas que tentam registrar pessoas correndo pelas ruas e calçadas, em meio a muita fumaça e confusão. No canto superior da tela lê-se “ao vivo”. O volume é ensurdecedor.

A mão de KARINE aperta a tecla de volume do televisor, pelo controle remoto e o som diminui.

Em silhueta, Karine se afasta do móvel onde se encontram o televisor, algumas fitas de vídeo e outros objetos amontoados desordenadamente, e se dirige ao banheiro.

INT. BAR – NOITE

Um grupo de jovens, homens e mulheres, riem, conversam e bebem, ao som de música eletrônica. Duas jovens chegam para se juntar ao grupo, sentando-se à mesa.

CRIS

Perdemos alguma coisa?

HUGO (cínico)

Não, nada que eu tenha encontrado, hahaha...

INT. APARTAMENTO/BANHEIRO – NOITE

Um pequeno e velho ventilador, com a pintura desgastada e sem grade, é colocado no chão e acionado. Sua função é dissipar o vapor que toma conta do ambiente. Junto ao ruído do aparelho, ouve-se a água que cai do chuveiro.

Em seguida, vemos através de um espelho velho e embaçado pelo vapor, detalhes do rosto de Karine observando sua pele, seus lábios etc. Aos poucos o vapor se dissipa, revelando seu belo rosto.

SALA

A TV continua exibindo cenas de uma cidade caótica onde, vez ou outra, o narrador faz comentários, não muito compreensíveis, sobre a situação.

De outro ângulo, podemos ver agora o banheiro e, pela porta entreaberta, detalhes de Karine, se enxugando.

INT. BAR - NOITE

Entre luzes e sombras, as pessoas dançam em um pequeno espaço entre as mesas, bem próximas umas das outras. Hugo conversa com Cris na mesa.

SÍLVIA

Hugo... Larga essa perua! Vem dançar com a gente!

Hugo olha para Cris e todos caem na risada. O clima é de muita descontração.

INT. APARTAMENTO - NOITE

Karine anda por um corredor pouco iluminado. Algumas partes de seu corpo ainda estão úmidas do banho. Ela se abaixa até o telefone, que está no chão, pega o fio e encaixa-o na tomada na parede, também meio desgastada pelo tempo.

SALA

Na TV ainda se vê toda a confusão nas ruas.

QUARTO

Um gato, cinza, sem raça definida, espreguiça-se sobre uma cama desarrumada, iluminada apenas por uma luz que entra pela janela. A sombra de Karine passa sobre o gato, que acompanha-a

com os olhos. Uma luz de abajur se acende e ilumina um pouco mais o ambiente.

SALA

Na tela da TV, uma explosão faz balançar a câmera que tenta registrar as imagens.

QUARTO

Karine pega um despertador debaixo de sua cama e coloca-o sobre a penteadeira.

SALA

Na TV, as imagens oscilam com os passos rápido do cinegrafista, aproximando-se de uma multidão agitada. Em meio à multidão, surge uma mulher chorando, com uma criança no colo. Repentinamente, surgem problemas na transmissão. Não há som e a imagem ameaça sair do ar.

COZINHA

Karine, semi-vestida, abre a geladeira. A luz fraca e amarelada do aparelho ilumina parte de seu belo rosto.

INT. BAR - NOITE

A multidão se cruza em várias direções. Casais se beijam. Numa das paredes, um video-wall exibe as mesmas imagens de pessoas correndo, mulheres chorando etc.

INT. APARTAMENTO/SALA - NOITE

A TV mostra mais imagens. Agora começa-se a perceber que se trata de uma revolta urbana.

Karine se senta na cadeira. Abaixa ainda mais o volume da TV. Com um copo d'água na mão, ele bebe lentamente, enquanto olha as imagens. Ela cruza as pernas sobre a cadeira e, desviando o olhar da tela, revira uma pilha de roupas sobre a mesa.

INT. BAR – NOITE

Por entre as muitas pessoas que passam na frente, podemos ver no vídeo-wall, as mesmas imagens da revolta.

INT. APARTAMENTO – NOITE

Karine pega o ferro de passar e testa a temperatura. Na TV, as imagens passam freneticamente.

KARINE
Ah... meu Deus...

Karine se frustra ao perceber uma mancha na peça de roupa que iria vestir.

KARINE
Droga!...

Na TV, uma vinheta, seguida de uma entrada “ao vivo” do apresentador.

INT. BAR – NOITE

As pessoas continuam rindo e conversando.

CRIS
Karine ainda não chegou?

SÍLVIA
Ah, você já viu a Karine chegar na hora certa alguma vez?
(risos)

INT. APARTAMENTO/QUARTO – NOITE

Karine sai devagar, acabando de vestir a roupa, indo para a...

SALA, onde as imagens da TV parecem indicar uma pequena pausa na revolta nas ruas.

Karine, agora apressada abre várias gavetas do móvel. Suas mãos reviram tudo, procurando algo. De repente, ela pára, se lembra de algo e aproxima-se de uma pequena estátua sobre a qual repousa um colar com crucifixo. Rapidamente ela o coloca em seu pescoço.

Karine dá um último retoque nos cabelos e vai em direção à...

PORTA, de onde desliga o aparelho de TV, deixando o controle remoto sobre um móvel ao lado da entrada. Fecha a porta.

ESCADARIA

Karine desce a escadaria mal iluminada até chegar à porta do edifício. Hesitante, aciona o botão que, depois de falhar algumas vezes, aumentando a sua tensão, abre-se com um estalo que ecoa pelo prédio. E sai.

EXT. RUA – NOITE

Karine fecha a porta do prédio e encosta-se sobre ela. Sua respiração está ofegante. Olha para os lados, só com os olhos. Tudo parece estar quieto. Fica assim, imóvel, por mais alguns segundos. Suspira e, repentinamente, dispara em uma corrida pela calçada, desviando-se de entulhos e latas de lixo, espalhadas pela rua. Ouve-se um ZUNIDO ao longe. Karine, com seus olhos atentos, pára e se esconde atrás de uma parede. O clarão de uma explosão e seu ESTRONDO mais à frente estremecem o chão. Ela faz uma pausa. Olha para os lados novamente, procurando o caminho aparentemente mais seguro, e dispara novamente em sua corrida.

Agora, alguns TIROS podem ser ouvidos ao longe. Desviando-se dos buracos e protegendo-se das balas, Karine passa correndo ao lado de um amontoado de ferros retorcidos que um dia foi um automóvel, agora reduzido a uma bola de fogo. Ela pára novamente mais à frente. Ouve tiros, agora mais fortes, de armas mais pesadas.

Hesitante, sai em disparada mais uma vez, segurando os cabelos que teimam em cair sobre seu rosto. Algumas pessoas ultrapassam-na, correndo desesperadamente.

Agora, pode-se ver que a rua está um caos, por causa da revolta. Mais pessoas vêm correndo em direção a Karine que, paralisada, hesita entre seguir ou não a multidão.

De repente, outra explosão faz Karine arregalar seus olhos assustados.

INT. BAR – NOITE

Em meio às pessoas se divertindo, Cris olha no relógio, preocupada.

SÍLVIA

Fica calma. Ela sempre consegue...

As duas se entreolham e esboçam um leve sorriso, porém, sem conseguir disfarçar a preocupação estampada em seus rostos.

No vídeo-wall, as imagens da revolta continuam: explosões, pessoas feridas, mulheres chorando...

FIM

Roteiro Literário x Roteiro Técnico

O roteiro do qual falamos até agora é o que chamamos de **roteiro literário**, isto é, o material cuja principal função é contar a história, com começo, meio e fim, e que servirá de base para as etapas seguintes da produção, bem como para os atores se localizarem na história.

Você deve ter notado que até agora não falamos em numeração de cenas, planos, enquadramentos, movimentos de câmeras e atores, som, música etc.

É que esses elementos são pensados e descritos em um outro tipo de roteiro: o **roteiro técnico**, cuja elaboração é de responsabilidade do **diretor**

e não do roteirista que, por sua vez, é especializado em escrever roteiros e não realizar filmes.

Esse tipo de dúvida é mais comum quando o próprio diretor é o roteirista do filme. O diretor/roteirista escreve o roteiro já pensando na solução visual, com enquadramentos, ângulos, cortes, efeitos etc.. É perfeitamente normal, mas é sempre bom ter as duas versões do roteiro. O "literário" será usado como base para o elenco e todo o filme. O "técnico" é a visão do diretor sobre como serão compostos os elementos básicos do filme: os planos. E serve também para a equipe de produção se organizar melhor. No primeiro está a história. No segundo, a fragmentação dessa história, para facilitar a filmagem.

Imagine os atores lendo um roteiro técnico: não entenderiam nada... Da mesma forma, a equipe técnica tendo que se virar com o roteiro literário: "que cena será filmada hoje?", "quais planos?", "como ele quer o enquadramento?". Ou pior, o diretor do filme (caso não seja você) esbravejando: "Afinal, quem é o diretor aqui?"...

Note também que, no roteiro literário, não é necessário explicitar os pontos onde a cena "corta" pois, quem vai ler já entende que entre uma cena e outra existe um "corte". Um roteiro assim fica

mais enxuto, direto e objetivo e permite maior fluência na leitura.

No cinema profissional, esse tipo de conflito praticamente não existe porque os roteiristas entendem que o trabalho deles é desenvolver a história, com começo, meio e fim e suas nuances. Quando o roteirista descreve uma cena ou situação de difícil entendimento, ele pode até indicar algum enquadramento ou ângulo de câmera apenas para reforçar seu ponto-de-vista para o diretor ou para o produtor para o qual apresenta seu projeto. Mas a decisão final de usar as sugestões é unicamente do diretor. Nesse aspecto, o roteirista deve ser um profissional que não pode ter egos, senão corre o risco de ficar "magoado" com as interpretações do diretor (que é o principal "artista" do filme).

Isso veremos com detalhes mais à frente no capítulo específico sobre direção.

No entanto, nunca é demais lembrar: por mais que se tenha um roteiro perfeitamente escrito ou uma história interessante, é impossível fazer um filme sem um roteiro inteligente, isto é, aquele que preza as emoções e que seja compreensível ao espectador.

Sinopse

Depois de pronto o seu roteiro, é interessante você desenvolver uma **sinopse**.

A sinopse é um pequeno resumo do filme que mostra, em linhas gerais, o contexto da história e é usada para apresentar o projeto para o elenco, a equipe, eventuais patrocinadores e para a imprensa.

A sinopse deve ser escrita em no máximo um parágrafo e, como dica, você pode esconder o final da história.

Exemplo de sinopse:

Karine é uma jovem que, como a maioria dos de sua idade, gosta de sair e se divertir. No entanto, sua vida é prejudicada por uma manifestação pública que atinge a sua cidade, transformando o cotidiano das pessoas. Karine terá de enfrentar o caos nas ruas para tentar viver uma vida normal.

Dica

- Vá até a locadora mais próxima ou à sua videooteca e pegue os seus filmes (longas-metragens) preferidos. Assista-os e observe como a história é

contada (o começo, o meio e o fim). Observe como o roteirista criou a trama, os diálogos, os personagens etc. Inspire-se nesses trabalhos para desenvolver o seu próprio roteiro.

Pratique!

1. Crie, pesquise e desenvolva o argumento do seu filme.
2. Com base no seu argumento, escreva o seu roteiro.
3. Escreva a sinopse do seu filme.

3. O Diretor

Se o filme é a arte de contar histórias com imagens em movimento, o verdadeiro contador dessas histórias é o **diretor**.

O diretor é um realizador de sonhos. É o responsável direto por dar alma a um filme. É um artista que possui várias facetas ao mesmo tempo: talento, conhecimento técnico, capacidade de liderança, sensibilidade artística, noções de unidade estética e bom senso. Muito bom senso.

Para efeitos de compreensão, o papel do diretor pode ser comparado ao de um maestro de orquestra que, com sua batuta, conduz a música, através dos músicos e seus instrumentos. Ou ainda, ao capitão de um navio, que conduz sua embarcação liderando a tripulação e tomando decisões sábias quando necessário. O elenco e os técnicos podem ser excelentes, mas se a mão do diretor não for capaz de conduzir harmonicamente esses aspectos, eles se perderão no trabalho em conjunto.

Devido à própria natureza da arte cinematográfica, o diretor precisa ter um conhecimento profundo de todos os elementos que irão compor o filme e, dentre todos, é o profissional que participa ativa-

mente em todas as etapas de produção do filme, desde a escolha do argumento e desenvolvimento do roteiro (em casos de filmes autorais), passando pelas filmagens (sua tarefa mais atuante) até a finalização. E, eventualmente, a distribuição do filme.

Teoricamente, não há diferenças entre um diretor de longas-metragens e um de curtas ou de outra categoria audiovisual. No entanto, em qualquer uma delas será necessário conhecer cada uma das formas componentes da arte cinematográfica, tanto no âmbito técnico quanto artístico.

A visão do diretor espelha o visual e o sentido de um filme. Ele é a força criativa que carrega o filme. É o responsável por traduzir as palavras do roteiro em imagens na tela. Os atores, escritores, técnicos, produtores e editores orbitam à sua volta, como planetas ao redor do Sol.

O diretor, já ao ler o roteiro, imagina como o filme ficará na tela. Ele vê os personagens tomando forma, pode ver as luzes e ouvir os sons.

Cada diretor tem as suas próprias características e peculiaridades. E isso é bom. Ou melhor, ótimo! É por isso que vemos tanta diversidade de filmes e estilos no mundo inteiro.

Formação profissional

Uma das dúvidas mais comuns dos videomakers iniciantes é sobre a necessidade de uma formação ou registro profissional para trabalhar como diretor ou exercer outras funções no meio audiovisual.

Bom, a princípio, para ser um diretor, roteirista ou produtor vídeo-cinematográfico não é necessário possuir o DRT, que é o registro profissional específico para quem trabalha na área. No entanto, para fins de profissionalização, você pode optar por tirar o seu DRT, que é a comprovação da sua atividade profissional, assim como engenheiros, médicos e advogados têm as suas. Se você pretende seguir carreira como independente, não vemos necessidade disso agora. No entanto, se você pretende ser contratado por produtoras ou emissoras de TV, aí sim, será necessário. Veja mais detalhes sobre isso no site do Sindcine (seção *Links interessantes*).

A mecânica da direção cinematográfica

Quando o diretor lê o roteiro finalizado, ele se faz uma série de perguntas interiores: Qual é a idéia principal do roteiro? Que história o roteiro quer contar? Que comparações podem ser feitas com a

vida real? Como o roteiro poderá ser traduzido para a linguagem visual? Quem irá assisti-lo?

Quanto mais envolvido com o roteiro o diretor estiver, melhor será o resultado final.

Por isso, dentre todas as tarefas propriamente ditas do diretor, uma das mais importantes e cruciais é transformar o roteiro em um guia de filmagem, contendo todas as indicações técnicas necessárias para a produção, tais como a divisão do roteiro em seqüências, cenas e planos, os enquadramentos e movimentações de câmera, as indicações para os atores, os técnicos, a edição (montagem), sonorização etc. Esse guia de filmagem é chamado de **roteiro técnico** e é feito pelo diretor, o principal autor do filme.

O roteiro técnico é a ferramenta através da qual o filme já começa a se tornar “visualizável”. Ou seja, é possível imaginar como será o resultado final do filme. Por este motivo, o roteiro técnico é a base de trabalho para toda a equipe técnica durante a filmagem e a montagem.

O roteiro técnico é composto basicamente da divisão do roteiro literário em seqüências, cenas e planos:

▪ **Seqüência:** é o conjunto de cenas que definem toda uma situação ou um cenário onde há continuidade da ação. Por exemplo: "Seqüência 19: Fuga na rua" se refere à parte do filme que se passa na rua, tendo a fuga como objeto central da trama.

▪ **Cena:** é o conjunto de planos dentro de uma determinada seqüência. Por exemplo: "Seqüência 19 / Cena 1: Karine fecha a porta e encosta-se sobre ela".

▪ **Planos:** são os "pedaços" de imagem filmada que compõem a cena, entre um corte e outro. Por exemplo: "Plano 127: Primeiro-plano de Karine encostando-se sobre a porta".

Os planos são na verdade os "tijolos" com que o diretor constrói seu filme. São as células básicas da linguagem cinematográfica que, mais tarde, montadas na seqüência, é que darão a noção do ritmo e do andar da história que está sendo contada. Por exemplo: uma cena onde dois personagens dialogam é composta por planos dos personagens intercalados para formar a seqüência do diálogo. Vemos um "pedaço" de um personagem emitindo uma frase do diálogo. Corta para outro pedaço mostrando o outro personagem emitindo a sua parte do diálogo e assim por diante, até formarmos a cena completa do diálogo.

Da mesma forma, acontece com cenas de ação, sem diálogos, onde a trama é desenrolada unicamente por meio das imagens em movimento. A tensão e o ritmo de cada uma dessas cenas são construídos utilizando-se dos recursos exclusivos da arte cinematográfica: os enquadramentos e os movimentos de câmera.

Enquadramentos

Se você observar nos filmes, cada plano apresenta um enquadramento diferente. Isto é, uma forma de enquadrar o objeto da cena (personagem, cenário etc.). Esse recurso é a base para se contar uma história com eficiência e, para isso, cada tipo de enquadramento tem sua determinada função.

Vamos ver os principais tipos de enquadramentos (*fotos: divulgação*):



Plano Geral (PG):

Como o próprio nome diz, enquadra todo o ambiente onde está o objeto da cena.



Plano Americano (PAm):

Enquadra o personagem mais ou menos a partir do joelho até a cabeça. Leva esse nome porque foi criado em Hollywood nos anos 40 e era muito usado nos westerns.



Plano Aberto (PA):

Enquadra todo o objeto da cena e nada mais.



Plano Médio (PM):

Enquadra meio objeto, ou o personagem da cintura para cima.



Primeiro Plano ou Plano Próximo (PP):

Enquadra mais ou menos 1/3 do objeto, ou o peito e a cabeça do personagem.



Close:

Enquadra a parte mais significativa do objeto. Por exemplo: o rosto assustado da personagem.



Super Close (Close Up):

Enquadra um detalhe de parte significativa do objeto, como os olhos



Plano de Detalhe (PD):

Enquadra apenas as partes de um objeto da cena ou do personagem.

Movimentos de câmera

Outro recurso bastante útil na arte cinematográfica são os movimentos de câmera.

Independente do tipo, do formato ou do tamanho da câmera que se está usando, é possível realizar alguns movimentos de câmera que ajudam a incrementar o visual do filme, enriquecendo a obra, que basicamente é formada por imagens em movimento.

Principais movimentos de câmera:

- **Panorâmica (PAN):** quando a câmera gira em um eixo paralelo ao plano do filme. Pode ser horizontal ou vertical. Serve para mostrar um ambiente, partindo de um ponto do cenário até chegar no objeto da cena.
- **Travelling:** movimento onde a câmera anda sobre um caminho. Pode ser horizontal, vertical, para a frente ou para trás. Serve para acompanhar um personagem enquanto anda ou para simular uma viagem, por exemplo. Esse movimento pode ser feito usando-se carrinhos ou até mesmo um carro, com a câmera na janela.
- **Steadycam:** muito usado em filmes de ação e suspense, ou ainda em documentário. É aquele movimento que simula o ponto de vista do espectador e é feito usando-se um equipamento sofisticado chamado *Steadycam*, que possui braços hidráulicos para suavizar os movimentos da câmera.

Para filmes de baixo orçamento, uma *câmera na mão* é suficiente para simular esse equipamento. Apesar dos recursos de estabilização de imagens da maioria das camcorders, você só deve tomar cuidado com o excesso de movimentos, fazendo-o da maneira mais sutil possível. Senão os seus expectadores ficarão enjoados com tanta imagem tremida...

- **Zoom:** movimento de lente que aproxima ou distancia o objeto, alterando também a profundidade de campo (distância aparente entre o fundo e o objeto). Pode ser In ou Out. Não recomendamos esse recurso, a não ser em casos especiais, pois é muito utilizado por principiantes, demonstrando um certo amadorismo. Se puder, evite.

Naturalmente, o diretor de cinema não precisa obrigatoriamente saber manejar todos os instrumentos e elementos de produção, mas terá de conhecê-los de perto. E quanto maior esse conhecimento, maior a sua capacidade expressiva. E, conseqüentemente, maiores as habilidades de domínio das emoções que deseja transmitir.

Logicamente, vai da criatividade do diretor a melhor utilização desses recursos de linguagem e, mais ainda, o bom senso, pois cada recurso deve

ser usado com parcimônia e com fundamento. É comum o novato querer mostrar tudo o que sabe e fazer uma salada com as imagens, em detrimento da história que está contando.

O diretor deve prestar muita atenção nesse aspecto e manter-se consciente em todas as etapas da produção, principalmente nas filmagens.

O Roteiro Técnico

Um roteiro técnico é basicamente a conversão do roteiro literário em uma sequência de planos (pedaços) de imagens que serão filmadas para que, depois de editadas, criem a noção e o sentido da história que está sendo contada.

Uma vez que o roteiro técnico está diretamente ligado à concepção artística do filme, esta tarefa é realizada pelo diretor do filme. Como o maestro da orquestra ou o capitão do navio, ele é o único elemento profissional com as habilidades necessárias para tal responsabilidade. É nesta hora em que as células que irão compor o corpo do filme começarão a tomar forma.

O roteiro técnico é constituído basicamente da descrição das sequências, cenas e planos a serem

filmados e numerados em ordem, para uma perfeita referência por todos os envolvidos na produção.

É neste roteiro que serão descritos os enquadramentos, as ações, os ângulos e os movimentos de câmera para cada pedaço do filme que se está construindo. É aqui que o filme começa a criar vida, mesmo que no papel.

Exemplo de roteiro técnico

Para facilitar o entendimento da estrutura de um roteiro técnico, veja na página seguinte uma amostra baseada no roteiro do capítulo anterior.

ROTEIRO TÉCNICO

FILME: KARINE

DIRETOR: _____

SEQÜÊNCIA 1: Karine se prepara para sair

CENA 1: INT. APARTAMENTO DE KARINE/SALA - NOITE

FADE IN

1) PD – Câmera enquadra um aparelho de TV, velho e desgastado, exibindo cenas jornalísticas, por meio de imagens trêmulas que tentam registrar pessoas correndo pelas ruas e calçadas, em meio a muita fumaça e confusão. No canto superior da tela lê-se "ao vivo".

SOM: Volume da TV muito alto.

2) PD - A mão de KARINE apertando a tecla de volume do televisor pelo controle remoto SOM: Volume da TV diminui.

3) PA - Vemos o corpo de Karine, em silhueta, saindo da frente do móvel onde se encontram a TV, algumas fitas de vídeo e outros objetos amontoados desordenadamente.

4) PD - Karine, ainda em silhueta, entra pela porta do banheiro.

CENA 2: INT. BAR - NOITE

5) PG - Um grupo de jovens, homens e mulheres, riem, conversam e bebem

SOM: música eletrônica.

6) PA - Duas jovens chegam para se juntar ao grupo, sentando-se à mesa.

7) PP - CRIS fala: Perdemos alguma coisa?

8) PP - HUGO (cínico): Não, nada que eu tenha encontrado, hahaha...

CENA 3: INT. APARTAMENTO/BANHEIRO - NOITE

9) PD - Vemos um pequeno e velho ventilador, com a pintura desgastada e sem grade, sendo colocado no chão.

10) PD - A mão de Karine aciona o botão de ligar.

11) PA - O ventilador assopra o vapor que toma conta do ambiente.

SOM: ruído do ventilador e água caindo do chuveiro.

12) PP - Vemos através de um espelho velho e embaçado pelo vapor, detalhes do rosto de Karine observando sua pele, seus lábios etc.

13) PD - O ventilador continua funcionando.

14) PP - O vapor já se dissipou um pouco e podemos ver o belo rosto de Karine.

(...)

Decupagem

Depois de pronto o roteiro técnico, passa-se para a fase de **decupagem** do roteiro, isto é, o detalhamento do roteiro técnico de forma a prever todos os recursos que serão utilizados em cada cena.

É uma listagem de necessidades e providências feita pelos departamentos envolvidos na produção (iluminação, equipamentos, figurinos, transporte, cenários etc.). Todos os setores encaminham suas análises técnicas à direção de produção, que faz o planejamento global da produção.

A decupagem é feita em conjunto pelo diretor e o produtor do filme e compreende o levantamento de necessidades cena por cena. É aqui que se decide, baseado no orçamento disponível e na opção estética do diretor, quais serão os recursos e elementos a serem usados no projeto.

Exemplo de Decupagem:

Filme: *Karine*

Cena: 19

Local: *Locação rua.*

Atores: 1 (*Karine*).

Figurino: *roupa esporte.*

Figuração: *Pessoas de todas as idades correndo pelo local.*

Objetos de cena: *Automóveis estacionados. Automóveis destruídos e em chamas. Destroços espalhados.*

Equipamento: *Câmera, kit básico de iluminação noturna*

Equipe: *Diretor, diretor de fotografia, equipe de produção, figurinista, cenógrafo.*

Obs.: *Fornecer alimentação da equipe e elenco.*

Storyboard

O **storyboard** é um recurso muito útil para o planejamento visual das cenas a serem filmadas e também para transmitir a toda a equipe o que o diretor tem em mente para o seu filme.

Ele consiste de uma seqüência de quadros onde são desenhadas as cenas da forma como imaginadas pelo diretor, incluindo o ângulo da câmera, a iluminação desejada, etc. Cada um desses desenhos pode ser acompanhado de anotações sobre a cena, tais como a descrição da ação, do movimento, o som (ou sons) que a acompanharão, ou qualquer outra informação que se julgar importante.

O storyboard é, de uma certa forma, uma etapa intermediária entre o roteiro do filme e sua realização na prática. Com eles é possível à equipe en-

volvida na realização do filme determinar qual a lente e a posição de câmera mais adequadas, o melhor posicionamento dos cenários, refletores, microfones e todos os equipamentos e componentes que serão utilizados e avaliar toda a infraestrutura necessária para a filmagem.

O storyboard é particularmente importante no planejamento de filmes de animação, já que eles possibilitam uma primeira aproximação das artes a serem confeccionadas e, no caso de animação de objetos, o planejamento dos movimentos a serem dados nas cenas. Nesse sentido, eles podem ser considerados como uma versão prévia do filme no formato de uma história em quadrinhos.

O storyboard pode ser desenhado por um desenhista contratado ou pelo próprio diretor, que deve, sempre que possível, consultar o diretor de fotografia e o diretor de arte para se certificar que a sua criação sempre estará dentro das possibilidades do filme.

O storyboard não é obrigatório, principalmente em se tratando de filmes simples, mais calcados nos atores. No entanto, esse recurso é mais frequentemente usado em filmes onde serão utilizados efeitos especiais (cênicos, digitais), pois a sua realização é mais complexa e todos os técnicos e ar-

tistas devem saber como deverá ser o resultado final da imagem, de modo a não comprometer o bom andamento da produção.

Se você gosta de detalhar seu filme, ou se pretende usar uma linguagem mais rebuscada, mais gráfica, você pode usar esse recurso sem problemas.

Inclusive, para se fazer um storyboard não se exige nenhum recurso ou normas especiais. Você pode usar um bloco de desenho e dividir as páginas em quadros (4 por página é ideal). Cada quadro equivale a um plano a ser filmado e você desenha diretamente no quadro a imagem que gostaria de ver registrada pela câmera.

Você pode copiar e imprimir quantas folhas forem necessárias. De preferência, as folhas devem ser impressas em papel com gramatura igual ou superior a 90g/m².

Faça quantos desenhos forem necessários até chegar a um storyboard que represente suas idéias para o filme da melhor maneira possível. Lembre-se que você não precisa ficar limitado às dimensões dos quadros nas folhas do exemplo, já que, por vezes, em cenas mais complexas, pode ser mais conveniente representá-las em quadros maiores para mostrar mais detalhes. Nesse caso, só

não esqueça de manter no quadro a mesma proporção da imagem do filme.

Quando considerar pronto o storyboard, procure encadernar todas as folhas para preservar a sequência das cenas, e o próprio storyboard, e também para facilitar sua consulta. Faça tantas cópias quantas forem necessárias para serem distribuídas à equipe do filme.

Você pode ver como são feitos os storyboards profissionais na seção “Extras” de alguns DVDs de filmes longas-metragens lançados comercialmente.

Dica

- Pegue um filme do seu diretor preferido e estude minuciosamente como os planos foram detalhados e como o diretor visualizou cada cena. Observe os enquadramentos, os ângulos e os movimentos de câmera que o diretor usou. Procure se inspirar no trabalho dele.

Pratique!

1. Como diretor, pegue o seu roteiro literário e converta-o em um roteiro técnico. Nessa etapa de sua carreira, vale até se imaginar como o seu diretor preferido: “Como ele planejará esta cena?”,

“Que planos, cortes e seqüências ele usaria?”, “O quê ele faria numa situação dessas?”. Só não vale imitá-lo, ok? Você pode se inspirar nele, mas sempre tenha em mente que você deve criar o seu próprio estilo.

2. Depois de pronto seu roteiro técnico, faça a decupagem de todas as cenas.

3. Se achar necessário, você pode fazer um storyboard do seu filme a partir do roteiro técnico.

4. O Produtor

Depois de semanas (ou meses) de realização e rerealizações, o seu roteiro finalmente está pronto.

É ainda na etapa de pré-produção que as cenas estudadas e planejadas (roteiro técnico, storyboard), e os orçamentos e o planejamento da produção serão feitos. Antes que um único plano seja gravado, o filme será planejado do início ao fim no papel e os momentos finais desta etapa incluem pesquisas de locações, montagem de cenários, roupas e outros itens.

Um filme, por sua complexidade natural, exige um esforço coletivo que envolve dezenas de artistas, técnicos e profissionais especializados, cada um em uma função específica.

Num curta-metragem, devido à suas características próprias, nem todos esses elementos serão necessários para a sua realização, e outros tantos poderão facilmente acumular uma ou mais funções na produção.

Mas, mesmo que o diretor seja o autor da obra, isto é, o “dono” do filme, é interessante poder contar com a figura de um **produtor**, para que este se responsabilize pelas tarefas específicas da

produção, deixando o diretor livre para atuar em sua especialidade artística.

O produtor cinematográfico é um profissional que atua com administrador, comunicador e orientador, ajudando a equipe a atingir o seu objetivo: completar o filme dentro do prazo, do orçamento e dentro da visão do diretor.

O produtor administra todos os diversos aspectos da produção de um filme, do conceito inicial do roteiro ao orçamento, à preparação para as filmagens, a pós-produção e a distribuição. Ele não precisa ser especialista em roteirizar, dirigir, editar ou interpretar para desempenhar bem a sua função, mas deve ter o conhecimento básico necessário para isso.

Numa produção de longa-metragem, as funções inerentes à produção se dividem basicamente entre três profissionais: o produtor, o produtor executivo e o diretor de produção (e seus respectivos assistentes). O primeiro pode ser o dono da produtora ou quem financia a produção do filme (ou parte dele). O produtor executivo é o administrador financeiro do filme: cuida dos orçamentos e dos custos, coordena os processos de captação de recursos, e juntamente com o diretor de produção, faz a seleção da equipe técnica e do elenco, nego-

cia e assina contratos com fornecedores, locadoras, órgãos públicos etc. Já o diretor de produção é o profissional que literalmente “põe a mão na massa”, isto é, o profissional que gerencia na prática os recursos e as necessidades do filme (equipamentos, elenco, materiais cênicos etc.).

Normalmente um projeto pode pertencer ao diretor ou ao produtor executivo.

No curta-metragem, no entanto, uma só pessoa pode muito bem dar conta das funções de produtor executivo e diretor de produção, podendo administrar o caixa do filme ao mesmo tempo em que corre atrás para reunir os elementos necessários para sua produção. Ele será o responsável por planejar, coordenar e executar as atividades de apoio à realização do filme, contratar atores e técnicos, preparar e seguir um plano de filmagem e fazer um levantamento de tudo o que será necessário para a realização do filme.

Pegue o telefone e torne-se um produtor!

Pode não ser muito fácil: você terá que fazer acordos, correr atrás e até suplicar por coisas que não querem dar para você. Mas você terá de realizar o seu filme.

Por isso, seja organizado e faça um planejamento detalhado da produção!

Durante a filmagem, o produtor é o ponto de apoio para todos os envolvidos no filme. É ele quem verifica se a equipe e o elenco estão na hora marcada, fala com a imprensa e controla diariamente o orçamento.

Dúvidas? Discussões? O produtor ouve-as todas e deve ser diplomático para solucionar problemas. Ele deve ter um bom conhecimento de onde deve conseguir as coisas, deve ser “mão-aberta” ou “econômico” conforme a situação necessita, e deve entender as decisões diárias e as dificuldades logísticas por trás da arte cinematográfica.

Seja em qualquer uma das etapas da produção, é imprescindível que o produtor acompanhe de perto os trabalhos do diretor, sempre com a intenção de orientá-lo sobre a melhor maneira de utilizar os recursos disponíveis e nunca para atrapalhá-lo ou inibir sua liberdade artística.

As ferramentas do produtor

• **Orçamento:** O orçamento de um filme é nada mais que uma planilha detalhando todos os itens necessários para a produção e seus custos corres-

pondentes. Mas é de suma importância para o bom andamento da produção. O orçamento é a luz-guia do produtor. É elaborado a partir do plano de produção e das informações disponíveis sobre equipe técnica, elenco, custos de cenografia e figurinos, locações e equipamentos, direitos autorais, encargos etc. Somente com o orçamento é possível determinar o custo do filme e traçar uma estratégia de captação de recursos financeiros, observando-se um rigoroso cronograma de desembolso para a produção. Habitualmente é uma tarefa do produtor executivo e/ou do diretor.

O produtor deve trabalhar dentro dos limites do seu orçamento, selecionando as melhores pessoas e soluções possíveis para trazer o roteiro para a tela. Se o projeto ficar sem dinheiro, a produção não pode prosseguir.

Ele não pode (e nem deve) fazer nada sem consultar seu orçamento. Antes de dar cada passo, ele deve se perguntar: “Quanta verba nós temos para isso exatamente?”.

Ao planejar o seu filme, nunca fique na esperança de que alguém vá financiar o seu sonho ou ajudá-lo financeiramente. Pode até ser que você encontre uma boa alma (uma empresa? um amigo?) que invista no seu filme. Mas você vai esperar quanto

tempo por isso? O melhor a fazer é realizar a sua obra antes que seja tarde... E o que você tem para gastar é o que está lá no orçamento e ponto final.

. **Cronograma de Produção (Production Schedule):** É a planificação e o gerenciamento da produção propriamente dita. É uma planilha onde são especificados as tarefas, os prazos e os responsáveis pela pré-produção, produção, filmagem, montagem, mixagem, finalização e a previsão da primeira cópia do filme. O plano de filmagem é montado pelo produtor executivo e o diretor.

. **Plano de Filmagem (Shooting Schedule):** É um planejamento completo das filmagens, plano a plano. É um cronograma que mostra quais planos serão filmados, dia por dia, e contém ainda detalhes sobre as locações, os elementos de produção e os horários em que serão gravados.

Esta ferramenta é de suma importância para que ninguém se perca na aparente confusão que irá se formar.

Ao contrário do que muita gente pensa, as filmagens dificilmente são realizadas na mesma sequência em que aparecem no roteiro. A sequência de filmagem deve obedecer a uma logística de produção e não à sequência da história contida no roteiro.

O motivo é que, como a produção é um processo complexo e toma um tempo considerável, as cenas a serem filmadas devem ser agrupadas de modo que uma determinada circunstância seja explorada até o fim, para que não seja necessário voltar ao mesmo ponto e perder tempo (e dinheiro) com isso.

Imagine uma cena que se inicia com o mar batendo nas rochas, acontece um diálogo entre dois personagens e a cena termina novamente com o mar. E que, por motivos de localização geográfica, fica difícil colocar os atores sentados na areia da praia, como está no roteiro. Então, esses planos terão de ser filmados em separado: primeiro fazem-se as tomadas do mar (para o início e o fim da cena) e depois filma-se o diálogo dos personagens numa outra locação onde seja possível os atores se sentarem na areia, a 10 km de distância da praia, por exemplo. Na montagem, essas cenas serão intercaladas de modo que passem a ilusão de tudo ter acontecido no mesmo local.

Desta forma, entende-se o porque das cenas não serem filmadas na sequência. Ou você preferiria filmar o mar, ir para a locação dos atores a 10 km e depois voltar outros 10km para filmar o mar novamente?

Dicas

- Planeje as diárias de filmagem de modo a começar as gravações pelo plano mais difícil, pois assim você aproveita a energia e a disposição do elenco e da equipe logo cedo. Ao longo do dia, o cansaço, mesmo que mínimo, será inevitável. Por isso, tendo planos mais fáceis à frente, os ânimos se mantêm.
- O normal é planejar a filmagem de até 15 planos por dia. Baseie-se nessa estimativa para limitar o seu cronograma.
- Agrupe os planos para filmagem conforme o posicionamento da câmera. Você ganha muito tempo, pois não precisará mexer no equipamento toda vez que finalizar uma gravação.
- Lembre-se sempre de incluir horários para almoço ou lanche, pois ninguém consegue trabalhar e ser eficiente com o estômago roncando, concorda?

Pratique!

1. Monte o Orçamento do seu filme. Tente não gastar nada, ou o mínimo possível. Se o roteiro estiver exigindo mais verbas, existem duas soluções: consiga mais verba ou refaça seu roteiro.

2. Faça a Decupagem do seu roteiro.
3. Monte o Cronograma de Produção do seu filme.
4. Monte o seu Plano de Filmagem.

5. A Fotografia

O cinema é uma arte reconhecidamente derivada da fotografia, pois os processos de impressão de imagens são basicamente os mesmos, com a diferença que no cinema, as fotografias são registradas em uma sequência que, quando projetadas, criam a ilusão de movimento.

A princípio, pode-se dizer que qualquer fotógrafo que saiba usar um fotômetro e conheça a sensibilidade do negativo poderia fotografar um filme. Porém, a função da fotografia em cinema é mais complexa do que possa parecer.

O **diretor de fotografia** é o profissional diretamente responsável pelo registro das imagens de um filme. É ele quem definitivamente cria o visual que o filme vai ter, a imagem que o público verá na tela. Seu compromisso é captar as imagens que melhor ajudem o diretor a contar a história.

Como um verdadeiro designer da luz, o diretor de fotografia (ou fotógrafo) tem como principal função garantir ao filme o visual perfeitamente imaginado pelo diretor e criar o impacto necessário para o desenrolar da trama, executando o estilo de fotografia que deverá ser usado em todo o filme,

com unidade total, ao mesmo tempo em que cria a iluminação específica para cada plano a ser filmado.

O fotógrafo é considerado, depois do diretor, o profissional de maior responsabilidade na realização de um filme.

Iluminação

A iluminação fotográfica de uma cena tem como base duas funções totalmente diferentes: a obtenção de luz em quantidade suficiente para impressionar o filme negativo (no nosso caso, o vídeo-tape ou a mídia digital) e a criação do ambiente de acordo com a necessidade temática do filme.

Na prática, ao se fotografar uma cena, é necessário considerar a intensidade e a direção da luz. Para os exteriores, podem ser utilizados rebatedores e até mesmo refletores, dependendo do efeito desejado, da distância entre a câmera e o objeto ou a intensidade dos refletores.

O diretor de fotografia pode ser facilmente comparado a um pintor dando os tons na tela. Só que as ferramentas são diferentes: em vez de tinta, o fotógrafo usa a luz para “pintar” a cena. E os seus pincéis são as objetivas, os refletores, os difusores,

os filtros etc. Com esses instrumentos, ele recorta, centraliza, condensa, oculta ou destaca os objetos de cada cena a ser filmada.

A equipe de iluminação (ou o assistente) e maquinaria (maquinistas e eletricitas), são requisitados apenas durante o andamento das filmagens, para efetivamente montar, ligar e manipular as luzes e os acessórios de câmera (como gruas, travellings, dollies etc.), conforme indicação do diretor de fotografia.

Dica

- A melhor forma de conhecer e estudar Direção de Fotografia cinematográfica é assistindo aos filmes vencedores do Oscar® da categoria. Pesquise na Internet ou em revistas especializadas em cinema os títulos e procure-os na sua videolocadora preferida.

Pratique!

1. Contrate o seu Diretor de Fotografia e planeje a imagem que o seu filme terá na tela. Se você mesmo for o seu diretor de fotografia, estude os recursos que a sua câmera possui, bem como as

técnicas de iluminação fotográfica. Existem bons livros no mercado.

2. Assista aos seus filmes preferidos e veja como os profissionais da fotografia conseguem o efeito que desejam em cada cena, em cada plano.

6. A Direção de Arte

No cinema profissional (de longa-metragem), o **diretor de arte** é o profissional que realiza a concepção visual e sonora de um filme, planejando e escolhendo com o diretor as cores, os espaços e os ambientes das cenas. Coordena cenógrafos, figurinistas, maquiadores e atores com o intuito de garantir a uniformidade e a qualidade das cenas.

Cenários, figurinos, objetos de cena, ambientação geral e tudo o mais que é usado para concretizar uma história é considerado trabalho para o diretor de arte. Quanto melhor a harmonia entre esses elementos e o roteiro, maior a chance de o filme ser bem sucedido.

O diretor de arte é o responsável pela credibilidade dos cenários e ambientes de um filme. É o arquiteto do filme.

Em cinema, chamamos de ambientes os mais variados locais onde se podem filmar as cenas de um filme e, de forma geral, podem ser internos ou externos, conforme estejam sob a luz solar ou a luz de um estúdio.

Escolher um ambiente ideal para cada cena do filme pode parecer, a princípio, uma tarefa sim-

ples. No entanto, muitos detalhes devem ser previstos pelo diretor de arte para que ele possa orientar a contento o cenógrafo, o figurinista e a equipe de produção. Detalhes como: as características naturais do ambiente, o relevo, a flora, as direções de luz e sombra, as horas em que a luz solar incide sobre a locação etc.

Os ambientes são como as roupas que caracterizam um filme. Grande parte da responsabilidade narrativa do filme cabe à correta escolha do local. Principalmente em caso de filmes de pequenos orçamentos, pois nem sempre será possível alterar as características locais ou mesmo construir cenários ou partes deles.

Igualmente, os figurinos devem ser pensados de forma a se adequar ao orçamento do filme e, principalmente, à sua trama. De nada adianta a fisionomia triste de um personagem em um funeral se a sua roupa for alegre. O contraste será evidente e a cena não convencerá, a menos que seja desejado esse contraste, como visto no capítulo sobre roteiro.

Resumindo, a direção de arte é a etapa onde se cria e planeja toda a harmonia visual e credibilidade do filme, antes do início das filmagens.

Em nosso caso, de curtas-metragens de baixo (ou nenhum orçamento), a direção de arte, os cenários e os figurinos podem ficar sob a responsabilidade de uma única pessoa, que levará os créditos por isso.

Cenografia

A cenografia deve ser a mais natural possível. A melhor solução é mesmo pesquisar e encontrar locações (cenários reais) que possam servir de cenários para o filme, sem a necessidade de muitas alterações e adaptações.

A melhor maneira de se encontrar boas locações é simplesmente indo atrás delas. Pegue o carro, puxe da memória e vá ver aquele lugar que você visitou tempos atrás, ou que ouviu falar, ou que leu no jornal da sua cidade. As locações, tanto externas quanto internas, devem ser interessantes e devem ser capazes de abrigar a equipe de filmagem, preferencialmente onde os proprietários não exijam muitas condições, permissões etc.

As melhores locações são geralmente encontradas no campo, pois são mais baratas, de fácil acesso e livres de elementos que possam atrapalhar as filmagens, tais como pessoas andando ao redor.

No entanto, se uma cena crucialmente necessária se passar em uma zona urbana, procure realizar as filmagens logo no início da manhã, quando não há quase ninguém transitando.

Você também pode usar e abusar da sua criatividade. Vamos supor que você precise filmar uma cena no corredor de uma prisão. Em vez de você se estressar para conseguir uma locação real numa penitenciária, você pode improvisar um corredor desses numa escola vazia, por exemplo. É muito mais simples e o resultado pode sair até melhor. Além disso, você não precisará encarar os habitantes típicos daquele lugar...

Figurinos

Mais fácil ainda que os cenários, os figurinos podem ser improvisados e adaptados de inúmeras maneiras.

Se você não estiver produzindo um filme de época, a solução mais rápida e eficiente é usar o seu próprio guarda-roupa ou o dos atores para compor as peças que serão usadas pelos personagens.

Você pode ainda visitar brechós e comprar peças bem baratinhas. Não precisam ser novas, de forma alguma, pois para o expectador não fará diferença

nenhuma. A menos que as peças estejam rasgadas e esse detalhe não faça parte do roteiro...

Agora, se você está produzindo um filme de época, e que não seja uma comédia, prepare-se para a dor de cabeça. Onde você vai conseguir roupas suficientes para a produção? Se você tiver orçamento para isso, ótimo. Senão, é melhor desistir...

Maquiagem e cabelos

Aqui aconselhamos ao videomaker contratar um(a) profissional ou alguém que tenha prática em cabelos e maquiagem.

Da mesma forma que os cenários e figurinos, a maquiagem deve ser a mais simples possível, usando o próprio material do maquiador. Sem muitos segredos. Apenas para realçar as feições dos atores ou algum detalhes específico do roteiro (cabelos brancos, por exemplo).

Dica

- A melhor forma de conhecer e estudar Direção de Arte é assistindo aos filmes vencedores do Oscar® da categoria. Pesquise na Internet ou em revistas especializadas em cinema os títulos e procure-os na sua videolocadora preferida.

Pratique!

1. Contrate o seu Diretor de Arte e planeje a “cara” que o seu filme deverá ter. Se você for acumular esta função, pesquise as locações e os cenários onde as filmagens serão feitas. Tire fotos e planeje tudo o que precisará ser feito ou alterado.
2. Planeje o Figurino do seu filme: serão usadas roupas dos próprios atores? Terão de ser compradas algumas roupas? E os acessórios?
3. Contrate o seu maquiador e estude com ele todos os detalhes para atender às necessidades do roteiro.

7. O Elenco

Apesar da importância do diretor e de outros artistas que participam da produção, os atores (e as atrizes) são, sem sombra de dúvida, a vitrine de um filme.

Mesmo assim, o elenco é apenas parte de um todo durante a execução do filme.

Daí a importância da escolha minuciosa de cada profissional que irá atuar no filme.

Em produções de baixo orçamento (como os curtas-metragens) nem sempre os realizadores podem se dar ao luxo de contratarem bons atores, tendo de se contentar com os amigos e conhecidos que se dispõem a colaborar com o projeto.

Neste caso então, a atenção deve ser redobrada!

Com o roteiro em mãos, deve-se fazer um relatório detalhado de cada personagem que entrará no filme. E com uma lista dos atores disponíveis, o diretor e o produtor devem procurar distribuir os papéis da forma mais harmônica possível, entregando cada um dos personagens ao ator que mais combina com as suas características. Agindo as-

sim, pode-se minimizar (não eliminar) os riscos de erros grosseiros de interpretação.

O ator deve ser escolhido de acordo com a necessidade expressiva do diretor, e cabe a este extrair o máximo de perfeição e naturalidade de seus atores, sabendo invocar suas emoções e reações de cada um, relacionando-os entre si de modo a obter a harmonia desejada.

É muito constrangedor quando percebemos na tela um “ator-mecânico”, isto é, aquele ator que conhece todas as técnicas de interpretação, mas é desprovido de emoção, de alma (a ferramenta básica de um ator). Lembre-se que a câmera não perdoa. Ela penetra na alma do ator e este nada transmitirá se no seu interior não houver um sentimento autêntico ou identificação com o personagem que vive.

Um bom ator deve possuir uma capacidade de empatia muito grande, isto é, ter o dom de viver o personagem como se fosse sua própria vida, entrar na pele do personagem, sentir o que ele sente e reagir da forma que ele reagiria.

Muita gente fica impressionada com o trabalho de Robert de Niro, um ator que consegue “encarnar” seus personagens com tamanho realismo que,

mesmo fora do set, ele “vive” como se fosse o próprio personagem.

Um detalhe que muitos não percebem (inclusive profissionais!) é o excesso de gesticulação que grande parte dos atores utilizam em sua interpretação. Principalmente os brasileiros.

Se você observar, nada é mais antinatural do que um ator falando e gesticulando ao mesmo tempo, como se falasse com seus braços e mãos. Isso é um vício oriundo do teatro, onde os atores precisam gesticular bastante, abrir bem os olhos e falar alto para que possa ser visto e ouvido até na última fila da plateia. No entanto, no cinema isso é totalmente inútil, pois a câmera está tão próxima do ator que um simples e discreto piscar de olhos pode significar muita coisa no filme. No teatro, o ator se expressa pela reação (da plateia), no cinema, pela ação (da cena).

O ator deve ter sempre em mente que sua voz também deve parecer normal. Nunca exagerada (a menos que isso seja necessário e dentro do contexto do filme). Deve saber a entonação mais condizente com o clima da cena, explorar os momentos emocionais corretos, da mesma forma que agiria numa situação real.

É claro que essas dicas perdem todo o valor se o filme retratar uma família de italianos... Mas, com base nestas constatações, pode parecer que qualquer um pode se tornar um ator cinematográfico. E isso pode ser verdade, pois as qualidades primordiais do ator estão calcadas na inteligência, na observação e na experiência.

Escolhendo o elenco

A escolha do elenco certo, portanto, é um grande exercício de bom senso e perseverança por parte do diretor, pois sua obra depende em grande parte deste elemento básico de um filme.

Mesmo em caso de filmes de curta-metragem, é sempre bom ter em mente que atores tem fama de serem “difíceis”, “estrelas”.

Mesmo se você contrata seus amigos, vizinhos ou parentes sem experiência prévia para participar do seu filme, com o passar dos dias de filmagens e as repetições de cenas, cobranças por melhores atuações, eles podem se tornar impacientes e perderem a motivação, o que pode comprometer o bom andamento das filmagens.

Em sua cidade com certeza deve existir atores e grupos de teatro amadores que adorariam partici-

par de uma produção cinematográfica. Mesmo que em curta-metragem. Vale a pena entrar em contato com eles. Até mesmo anunciar em jornais locais.

Com ou sem cachê, você ficará surpreso com a quantidade de candidatos que você receberá. Eles podem até não ser o que você procura, mas você poderá escolher e direcionar as melhores pessoas para cada personagem do seu filme.

Analise o currículo de cada um e investigue que experiência ele tem. Um ator de teatro sem experiência de câmera pode ficar meio deslocado num filme. Mas não o descarte, de forma alguma. Ele pode evoluir naturalmente na arte de representar.

Outra dica bastante interessante é contratar pessoas que já desempenham uma atividade semelhante ao do personagem que irá representar. Por exemplo, contrate aquele seu amigo garçon para interpretar o garçon do filme. Uma enfermeira para interpretar uma enfermeira. E assim por diante. Com certeza as coisas ficarão bem mais fáceis para o diretor.

De qualquer forma, antes de iniciar as filmagens, dê tempo suficiente para os atores lerem o roteiro e se envolverem com a trama. Promova vários ensaios com a participação de todos os atores.

Essa aproximação entre as pessoas e o tema do filme será benéfica para o resultado do trabalho.

No entanto, se a sua produção não possui verba para pagamento de elenco, você deverá planejar muito bem o período de filmagens de modo a fazê-las o mais rápido possível para que o seu filme não perca qualidade durante esta etapa. Os atores, profissionais ou não, podem se cansar de “prestar favores gratuitos” por muito tempo, em detrimento de seus afazeres rotineiros. No início tudo será ótimo, divertido. Mas, com o passar dos dias, o clima pode começar a pesar e o bom andamento das filmagens ficar comprometido. Inclusive, esse detalhe deve ser pensado já na fase do roteiro. Procure poupar ao máximo as pessoas que fazem parte do seu elenco.

Lembre-se que você terá de vender a sua idéia para eles. Fale da importância desse trabalho, não só para você, mas para todos os envolvidos e até para quem vai assistir ao filme pronto.

E, o mais importante: faça um acordo formal com eles antes de iniciar os trabalhos, de forma que eles entrem no projeto sabendo o “quanto” irão ganhar. Você pode, inclusive, estipular um percentual de rendimento caso o seu curta vença algum festival com premiação em dinheiro, por e-

xemplo. Não é obrigatório dividir os prêmios com as pessoas que participam do seu filme, mas se você quiser presenteá-los em troca de acreditarem em seu trabalho, isso vai da sua consciência... Mas se não for essa a sua intenção, deixe bem claro no acordo/contrato que ninguém receberá pagamentos pelo trabalho realizado.

Os contratos mais usados são para os atores e técnicos (profissionais ou não). Não se preocupe com outros contratos, caso contrário você não fará outra coisa no projeto a não ser administrar contratos e mais contratos... (Veja alguns modelos de acordos de cessão de imagem e autorizações na seção *Downloads*).

E, finalmente, nunca se esqueça que os atores que você escolher é que trarão vida ao seu filme. As suas decisões devem ser baseadas em fatores tais como a disponibilidade, a iniciativa, a motivação e o talento nato dos atores. E um pouco de intuição também...

Pratique!

1. Contrate o seu elenco. Pesquise, peça informações, converse com amigos, visite grupos de teatro, anuncie no jornal etc.

2. Assim que o elenco estiver definido, comece a ensaiar as cenas. Não é para filmar nada. O ensaio serve para deixar o elenco mais afinado com a história e você pode aparar qualquer aresta do roteiro.

3. Assista seus filmes preferidos e observe como os atores interpretam as ações e os diálogos. Use isso para inspirar os seus atores.

8. A Equipe Técnica

Todas as pessoas que trabalham na produção de um filme são cruciais para o seu sucesso nas telas. O talento humano sempre é maior que qualquer recurso ou efeito usados no filme. Os profissionais certos devem compreender e respeitar a visão do diretor, trabalhar bem em conjunto e inclusive agregar valor ao processo.

Assim como o elenco, a equipe técnica tem a sua importância na realização do filme. A única diferença é que esse pessoal trabalha por trás das câmeras.

Decidir quantos membros você irá precisar será uma mera questão de verba. Quanta verba para pagamento de equipe você tem no seu orçamento?

Num curta-metragem, uma equipe básica pode ser constituída de:

- 1 roteirista
- 1 diretor
- 1 produtor
- 1 diretor de fotografia (que acumula as funções de cinegrafista e iluminador)

- 1 microfonista (opcional)
- 1 ou mais atores
- 1 diretor de arte (que acumula as funções de cenógrafo e figurinista)
- 1 maquiador / cabeleireiro

É claro que esta lista de funções pode ainda ser mais enxuta. Só depende de quantas funções as pessoas envolvidas poderão acumular durante a produção. Isso pode variar muito e só você poderá decidir.

Selecionando as pessoas

Da mesma forma que você conseguiu o seu elenco, você também poderá conseguir a sua equipe técnica.

Se dentre os seus amigos você não tiver nenhum que se adapte às funções, um bom local para você começar a procurá-los é em escolas de arte da sua cidade. Procure por pessoas competentes, responsáveis, que levem o projeto a sério, que saibam e compreendam o seu propósito e sigam junto até o fim.

Seja honesto e sincero: você toparia trabalhar por 10 a 15 horas por dia sem ganhar nada? E a pessoa, também toparia? Se não sentir uma resposta positiva, é melhor nem contratar, senão será dor de cabeça na certa. Já pensou na hipótese de algum membro abandonar você no meio da produção?

Mesmo que você não tenha nenhuma verba para contratar os membros da sua equipe, uma coisa é certa: você deve dar os devidos créditos aos que se propõem a participar do seu projeto! Em hipótese alguma esqueça de mencionar o nome e a função que a pessoa desempenhou na produção. Você deve, de qualquer forma, demonstrar sua gratidão pelo sacrifício que essa pessoa dedicou por um sonho que é seu...

Outra forma de “pagar” a sua equipe é garantir-lhes uma cópia em DVD (ou VHS) do filme pronto. Isso será de grande valor para as pessoas, seja para montar seu portfólio, para prospectar trabalhos futuros, ou até mesmo para mostrar para os amigos etc. Essas pequenas demonstrações de gratidão serão um grande incentivo para as pessoas trabalharem em seu projeto por nada, ou quase nada.

Dê às pessoas tarefas específicas, de modo que cada um possa se concentrar em seu próprio trabalho e não acabe executando tarefas de outros ou até mesmo esperando que outros realizem uma tarefa que é sua.

Pratique!

1. Contrate a equipe técnica adequada para o seu filme. Pesquise, peça informações, converse com amigos, visite escolas de arte, anuncie no jornal etc.

9. Os Equipamentos básicos

Antes de iniciarmos este tópico, gostaria de fazer um comentário sobre uma crença disseminada de que os equipamentos são os responsáveis pela qualidade de um trabalho, seja ele um filme ou outra forma de arte audiovisual.

Ao contrário do que muita gente pensa, não é preciso ter câmeras e equipamentos de última geração para realizar um filme. Você vai ver que o que mais importa são os talentos envolvidos na sua realização. Desde o roteirista e o diretor, até o elenco e a equipe técnica. São essas pessoas e profissionais que dão alma ao filme. São eles que possuem a capacidade de operar os equipamentos e tirar deles o maior proveito possível, de forma a atingir o resultado almejado pelo diretor. Os equipamentos, por si só, não possuem vida. Os seres humanos é que são os responsáveis por dar “alma” ao filme.

Os equipamentos são meras ferramentas a serviço dos talentos das pessoas!

Posto isto, podemos adentrar no tema dos equipamentos.

A câmera

Você pode ter zero (ou quase zero) de verba para a sua produção, mas, para começar, uma coisa é imprescindível: uma câmera. Sem esse item é impossível se fazer um filme (exceto os de animação ou os feitos em computação gráfica, mas isso é outra história).

E que tipo de câmera?

Bom, só para lembrar, a proposta deste manual é proporcionar-lhe todas as orientações básicas necessárias para que você possa realizar o seu filme. Qualquer tipo de filme! Por isso, não teremos preconceito nenhum com relação aos equipamentos.

Cada tipo, além de uma infinidade de marcas e modelos, tem as suas vantagens e as suas desvantagens. De forma geral, as melhores câmeras são as que possuem controles manuais de foco e exposição, além de alguns efeitos internos que variam de modelo para modelo. (Lembre-se de ler o manual da câmera. Ele pode fornecer instruções valiosas para você tirar o máximo proveito do seu equipamento).

Mas, na prática, é possível produzir filmes com qualquer tipo de equipamento que produza imagens em movimento: uma câmera fotográfica digital que grava pequenas seqüências de vídeo, uma

antiga filmadora Super-8 ou VHS, um celular com recursos de vídeo, smartphone, etc.. Vale a pena testar esses recursos.

Pegue a sua câmera e mãos-à-obra.

Tripé

Embora não seja estritamente necessário numa produção de baixo orçamento, só o tripé pode oferecer estabilidade nas filmagens e proporcionar qualidade e um visual mais profissional para o seu filme. E nem precisa ser o modelo mais caro do mercado. Basta um que tenha cabeça ajustável para que você possa efetuar suas panorâmicas, horizontais e verticais. Em algumas cenas, você pode optar por não usá-lo (em cenas de ação, subjetivas ou documentais). Mas se for rodar o filme todo assim, você conseguirá duas coisas: levar o cinegrafista ao fisioterapeuta e os espectadores à farmácia mais próxima...

Microfone

Embora todas as câmeras possuam seu microfone interno, é melhor não apostar todas as fichas nesse recurso. Esses microfones são feitos para captar o “som geral” do ambiente e talvez pode não ser

isso que você queira para a cena. Imagine você gravando uma cena com um diálogo entre dois atores e passa uma ambulância na rua. Pronto, lá se foi a tomada...

A melhor maneira de contornar isso é você dispor de um **microfone direcional** (também conhecido como “microfone boom”) que pode ser plugado na entrada específica para microfone externo em sua câmera. Durante a filmagem, este microfone deve ser direcionado para o objetivo da cena (o diálogo, por exemplo), evitando os ruídos indesejados do ambiente.

Você ainda pode usar gravador Mini-Disc para registrar o som, mas não recomendamos, pois além de não aumentar muito a qualidade do som, esse processo demandará um trabalho extra na pós-produção, pois o som terá de ser combinado com as imagens durante o processo de edição por computador.

Iluminação

A filmagem em vídeo geralmente requer menos luz do que a película.

No entanto, a iluminação deve ser bastante considerada para a composição da imagem, cobrindo

pontos deficitários da cena ou realçando outros, conforme a necessidade.

Como nosso objetivo é orientar a realização de curtas de baixo orçamento, não iremos detalhar os tipos de lâmpadas e acessórios existentes no mercado, deixando isso para as produções com mais verba. Assim, uma ótima solução são aqueles refletores comumente usados por fotógrafos e estúdios fotográficos. Existem modelos para cenas externas e outros para internas. Um de cada estará perfeito.

Claquete

É uma pequena lousa onde se marca o número da cena, do plano e da tomada (take), além do título do filme e um espaço para observações. Ela deve ser preenchida e filmada por cerca de 10 segundos antes de cada tomada. Se o som estiver sendo captado por um gravador externo (não pela câmera), ela deve ser ditada em voz alta pelo operador e ter capacidade de produzir um ruído seco que corresponda a um movimento rápido e preciso na imagem (normalmente uma haste de madeira presa à claquete é usada para isto). Este som e movimento vão permitir que o vídeo e o áudio sejam rapidamente sincronizados na edição.

Como e onde conseguir o seu equipamento?

Como dissemos no início, todos esses equipamentos podem ser obtidos através de compra, aluguel ou até mesmo por empréstimo.

A câmera, o tripé e o microfone, se você não tiver nenhum deles em sua casa, você pode emprestar de algum amigo ou usar o próprio equipamento do seu diretor de fotografia ou de outros membros da sua equipe (se eles possuírem). Você pode ainda, e se o seu orçamento permitir, comprar os equipamentos (novos ou usados) em lojas especializadas.

No entanto, como os equipamentos estão em constante aperfeiçoamento, o desenvolvimento de novos modelos não pára e as novidades chegam diariamente, não teria muito sentido aqui nos atermos a detalhes sobre cada modelo de câmera, pois a informação com certeza já estaria desatualizada no dia seguinte.

Outra dica é contratar estúdios especializados em filmagens de eventos (casamentos, aniversários etc.). Esse pessoal geralmente realiza bons investimentos em equipamentos e possuem os próprios operadores especializados.

Mas, antes de conversar com essas empresas, uma dica: nunca chegue falando que você quer filmar

um "curta-metragem", ou "vídeo de ficção" assim, de surpresa. Esse pessoal provavelmente nunca fez um trabalho nessa área e ficará um tanto receoso. Para eles, isso seria uma grande novidade que poderia trazer uma série de transtornos para quem já tem uma rotina de trabalho pré-definida. Lembre-se que a especialidade deles é registrar eventos, um serviço indispensável para a sociedade hoje em dia.

O quê fazer então?

A melhor solução é você chegar nessas empresas de filmagens e contratar "alguns dias de filmagem", com equipamento e operadores.

Filmagem do quê? – irão perguntar. Fale qualquer coisa que eles já estejam habituados a ouvir, menos que vai fazer um "filme". Senão você corre o risco de ouvir coisas do tipo: O quê? Fazer um filme? Esse cara tá viajando?...

Diga que é um vídeo para a "faculdade", um trabalho dos alunos etc. Ou ainda, agende um "serviço" para dia tal, hora tal. Que serviço? Ora, registrar um evento. Ou o seu curta-metragem não é um "evento"???

Bom, de qualquer forma, qualquer que seja o tipo e o modelo que você adquira, chame seu diretor de fotografia, leia o manual, teste o equipamento e faça muitas experiências antes de iniciar as filmagens. Sabendo como funcionam e os recursos que possuem, você poderá tirar o máximo proveito deles.

Pratique!

1. Reúna o equipamento necessário para o seu filme.

Se você os tiver, ótimo. Senão, comece a pesquisar quem poderia alugar ou até mesmo emprestá-los. Uma boa dica é contratar os membros de sua equipe que já possuam seu próprio equipamento.

2. Contate já nesta fase o profissional e o equipamento para a edição/pós-produção do seu filme. Quem sabe ele pode até dar algumas dicas que lhe serão úteis durante a filmagem.

10. A Filmagem

Finalmente, depois de toda a pré-produção concluída, chegamos à tão esperada etapa das filmagens, onde o filme realmente começa a tomar vida.

Armado com o seu roteiro, elenco, equipe e todo o equipamento, está na hora de começar a filmar!

Isto é, quase...

Antes de filmar, porém, lembramos que é preciso estar com o **plano de filmagem** pronto. Sem essa ferramenta, pode esquecer, seu filme não sairá nunca do papel.

Preparando a filmagem

Uma vez no set (local da filmagem), a primeira coisa a fazer é organizar a equipe e o elenco, certificando-se de que todos estejam conscientes de suas tarefas e o quanto de tempo lhes será exigido nesse dia. Sempre que se iniciarem os trabalhos numa determinada locação, o diretor deve explicar ao elenco e à equipe quais cenas e situações estarão sendo desenvolvidas durante aquele período. Isso permite esclarecer eventuais dúvidas já no

início dos trabalhos e todos estarão conscientes sobre o que os espera nesse dia de filmagem.

Com o plano de filmagem em mãos, é hora de começar o trabalho. Cada membro da produção irá se concentrar em sua especialidade: o diretor de fotografia prepara a iluminação do cenário e a posição da câmera; o microfonista instala o equipamento e testa seu funcionamento; o cenógrafo ajeita o cenário de acordo com a descrição do roteiro; o maquiador cuida do(s) ator(es) produzindo a maquiagem, o cabelo e até mesmo ajudando-os com as roupas; o diretor coordena todas essas tarefas e o produtor dá suporte a todos, socorrendo-os no que for preciso.

Uma dica interessante: procure fazer uma reunião alegre e bem-humorada com a equipe inteira para discutir idéias para o filme. Mais conhecida no meio publicitário como "brainstorming" ("tempestade de idéias"), é dela que surgem idéias nunca antes imaginadas e que poderão trazer resultados surpreendentes para o trabalho.

Ação!

Pronto. O elenco já está preparado e conhece a cena que será filmada. A equipe já preparou e testou todos os equipamentos. É hora de filmar!

Ensaie a cena junto com os atores e toda a equipe, cada um na sua função. O ensaio é bom para tirar todas as dúvidas e confirmar se tudo está pronto para a primeira tomada.

Quando a câmera está rodando, a tarefa principal do diretor é observar e avaliar a performance dos atores. Somente o diretor pode dar início à ação e ao corte da tomada. Sua concentração deve ser máxima para fazer um julgamento efetivo e ninguém deve interferir em sua tarefa.

Quando o diretor se certificar que a iluminação, a câmera, o som, a equipe e o elenco estiverem prontos e em seus lugares, ele já pode anunciar: "Atenção. Silêncio, por favor". E pergunta se estão todos prontos (elenco, luz, som, câmera). Neste momento, o iluminador aciona as luzes, o microfonista liga o microfone e o cinegrafista liga a câmera para gravar a claquete (ele mesmo ou o produtor, por exemplo).

Feito isso, o diretor anuncia: "Ação!", ou "Gravando!". E os atores iniciam seu trabalho.

Finda a tomada, o diretor anuncia: "Corta!".

Neste momento, o cinegrafista conta 5 segundos e desliga a câmera, o microfonista desliga o microfone e os atores podem relaxar.

Se o diretor achar que a tomada ficou boa e se tudo correu bem com os atores, a câmera e o resto, ótimo! Passe para a próxima tomada ou a próxima posição de câmera.

Se não ficou boa, refaça a tomada, anotando na claquete "Tomada: 2".

Repita o procedimento até completar o cronograma do dia previsto no seu plano de filmagem.

Lembre-se que nem sempre o que vemos ao vivo sairá idêntico no vídeo. Para resolver isso, é sempre bom ter um monitor ligado à câmera para observar o resultado na hora, antes de gravar tudo.

Você também deve ficar atento para não deixar de comunicar a "visão" do seu filme para os atores e a equipe. Esteja preparado também para improvisar durante as filmagens e até quando acontece algum imprevisto no set.

Outro detalhe ao qual se deve estar sempre atento é que, se você não gravar tomadas suficientes e certas, poderá dificultar os trabalhos na hora da edição. É sempre bom ter tomadas a mais, com ângulos e interpretações alternativas para que o editor tenha mais liberdade para trabalhar, conforme veremos mais à frente.

Em média, com uma equipe e elenco bem afinados, é possível gravar cerca de 3 páginas de roteiro por dia. Isto é, o equivalente a 3 minutos de filme na tela.

Continuidade

O conceito de continuidade é simples e trata-se de um recurso que permite que uma narrativa dramática flua perfeitamente entre um plano e outro, e entre uma cena e outra, sem distrações, confusões ou perda de ritmo.

Quantas vezes você já viu uma cena onde um personagem aparece com um copo pela metade num plano e, de repente, aparece cheio em outro, sem ter enchido o copo?

É isso que vem a ser a continuidade, e tem muito mais a ver com observação, lógica, percepção e bom senso do que como técnica.

Durante a filmagem, se você não tiver alguém para executar esta função, você e toda a equipe devem prestar bastante atenção nos seguintes aspectos onde a continuidade deve estar presente: nas ações (dos personagens), nos diálogos, nas roupas, na maquiagem, nos objetos de cenário, na

iluminação, nos filtros, no foco, nos enquadramentos de câmera, no som etc.

Uma outra idéia é usar uma câmera fotográfica digital e tirar fotos das cenas assim que termina a gravação de cada plano. Mais tarde você pode usá-las para tirar dúvidas sobre os elementos da cena (posição, quantidade etc.).

Dicas

- Se você é o autor/diretor do seu filme, você pode também ser o próprio cinegrafista, pois você terá toda a liberdade para enquadrar do jeito que quiser.
- Depois que o diretor anuncia “Corta!”, mantenha a câmera rodando por pelo menos 5 segundos. Isso gera uma margem de segurança para o material gravado e ajudará na montagem.
- Evite fazer mais do que 3 tomadas de cada plano. Se a cena estiver bem ensaiada, 3 será o suficiente para acertar a tomada. Você pode fazer uma quarta se ficar em dúvida.
- Evite usar o zoom. Esse recurso é muito associado com cinegrafistas amadores. (A menos que o seu uso seja proposital, para homenagear ou sati-

rizar um estilo, como nos filmes de artes marciais, por exemplo).

- Ao terminar as gravações dos planos previstos, grave uma tomada extra da mesma cena, inteira e na seqüência, em plano aberto (ou em plano mais fechado do que a normal). Isso ajudará na montagem em caso de precisar de alguma cena para intercalar dois planos que perderam continuidade ou outro motivo.
- Da mesma forma, peça para todos fazerem silêncio e grave cerca de 1 minuto do som ambiente do cenário utilizado para ajudar no que for preciso durante a montagem.
- Se numa determinada locação tem muito barulho (de carro, de gente etc.) que pode atrapalhar a filmagem de diálogos e, conseqüentemente, a continuidade do som, você pode gravar tomadas em planos mais abertos no local e gravar closes dos atores interpretando os diálogos em outro local, sem interferência de ruídos externos.
- Procure evitar a intromissão das pessoas. Você sempre pode ouvir opiniões dos membros da equipe, mas nunca se deixar influenciar plenamente por elas. Tenha segurança e firmeza para decidir. Afinal, o autor do filme é você!

Pratique!

1. Com base no seu Cronograma de Produção, estabeleça as datas de início e fim das filmagens. Avise todo o elenco e a equipe técnica, para que todos estejam preparados para o grande dia.
2. Na véspera do início das filmagens, pegue novamente aquele filme do seu diretor preferido e assista-o tantas vezes quanto achar necessário para pegar o clima que você procura. Use-o como inspiração para realizar o seu próprio filme! Sinta-se como o seu diretor preferido e mãos à obra. (Só não pode se sentir estrela, hein?).
3. Inicie a filmagem no dia e hora marcados.
4. Grave as cenas conforme previstas em seu Plano de Filmagem.
5. Identifique (com etiquetas) e armazene as fitas gravadas com muito cuidado e atenção.

11. A Edição e a Finalização

Edição (ou montagem) é a arte de dar sentido unitário e rítmico ao filme.

O trabalho de edição está intimamente ligado ao caráter emocional que se deseja imprimir à cena, suavizando a ação com tomadas longas em cenas lentas, ou cortando-a em tomadas curtas, quando a cena representa agitação ou ritmo veloz, por exemplo.

Uma vez terminadas as filmagens, você irá se deparar com dezenas (ou centenas) de fitas (ou arquivos digitais) contendo as diversas tomadas das diversas cenas gravadas. Essas tomadas serão analisadas e devidamente “costuradas” na ilha-de-edição a fim de montar a sua história, com um começo, um meio e um fim. No início, tudo parecerá um caos, mas o trabalho de edição é o responsável por dar uma ordem lógica a esse caos aparente.

É na edição que aqueles “tijolinhos” (os planos filmados) serão colocados em ordem para formar o filme, um atrás do outro, ou às vezes intercalados, ou ainda na ordem inversa da que foi planejada... Mas tudo isso você verá em detalhes mais adiante.

A edição é um dos momentos mais prazerosos de uma produção, pois é nesta fase que o seu sonho começa a ser materializado, literalmente, bem na sua frente. É nesta fase que você começa a ver o resultado de todos os esforços envolvidos. Isto é, o próprio filme.

No cinema profissional são utilizadas moderníssimas ilhas-de-edição digitais com computadores superpotentes e softwares de edição e computação gráfica de última geração. O filme é todo montado no computador e depois copiado em película cinematográfica (negativo, para exibição em cinemas), em DVD ou em fitas digitais de formato profissional (para exibição em TV). É um processo bastante complexo, caro e muito distante dos padrões dos curtas-metragens brasileiros.

Mas existem recursos simples que podem ser implantados em computadores de menor porte e mais acessíveis aos cineastas em princípio de carreira. Porém, como o nosso propósito aqui é orientá-lo a produzir o seu filme com o menor orçamento possível, vamos levar em consideração que nem todos tenham condições de acesso aos modernos recursos de edição digital.

Editando o seu filme

Seguindo a nossa proposta de produzir curtas de baixo orçamento, vamos utilizar como ferramenta de edição o programa Windows VideoMaker, que já vem instalado junto com o sistema operacional Windows em qualquer computador.

Antes de começar a editar o seu filme, você precisa copiar todas as tomadas produzidas para dentro do seu HD. Siga o manual da sua câmera.

Depois de todas as tomadas copiadas, e sempre com o roteiro em mãos, siga esses procedimentos:

- 1) Abra o seu programa de edição e crie um novo 'projeto', salvando com o nome do seu filme.
- 2) Comece pela primeira cena. Selecione a melhor tomada do primeiro plano gravado desta cena (agora você verá a importância da claquete: fica mais fácil achar os planos e as tomadas).
- 3) Insira esta melhor tomada da primeira cena na timeline do programa. (Use o player do programa para visualizar a cena).
- 4) Orientando-se pelo roteiro, selecione agora o próximo plano. Da mesma forma, encontre a melhor tomada e insira-a na sequência da an-

terior, tentando "colar" as imagens ou os diálogos de forma lógica.

- 5) A junção ficou boa? Ótimo! Passe para o próximo plano/tomada. Não ficou? Então refaça o processo. Será preciso escolher outro "ponto de corte"? Outra tomada? Bom, isso só depende de você e do seu bom senso...
- 6) Se as 'junções' entre as tomadas não ficaram boas, ou se sobram imagens antes ou depois da ação, você pode cortar pedaços da tomada até que se encaixe bem com a tomada anterior/posterior.
- 7) Faça assim sucessivamente, até chegar ao final do filme.

Agora você já está tendo noção de como se monta um filme!

Você já deve estar percebendo também que o processo é mais artístico do que técnico, não é mesmo?

Então, podemos partir para o aspecto mais conceitual desta arte.

Editar (ou montar) um filme é basicamente dar sentido narrativo, ritmo e continuidade à ação do filme.

Podemos reconhecer que um filme está bem montado quando, ao o assistirmos, percebermos um perfeito sentido de continuidade do todo, tanto na parte da imagem quanto na sonora.

O ritmo pode ser estabelecido pela relação entre o corte das imagens, os efeitos, o tempo, a ação desenvolvida dentro da cena e a duração individual dos planos, entre outros aspectos.

Assim, o trabalho de edição pode ser resumido da seguinte forma:

- 1) Escolha das tomadas
- 2) Determinação da ordem das tomadas
- 3) Escolha do recurso de união entre as tomadas (corte seco, fusão, fade)
- 4) Criação do ritmo (duração dos planos).

Nesta etapa do trabalho, é importante que você assista e re-assista o seu filme editado, mostrando-o para seus amigos ou profissionais da área e buscando opiniões diversas. Faça uma avaliação crítica e certifique-se que a narrativa está realmente boa. Isto é, se não há dúvidas ou pontos de interrogação na história que você está contando. Se por acaso houver algum furo na edição, ainda

dá tempo de voltar ao projeto e consertar o que falta.

Aproveite também para marcar os pontos onde deverão ser posteriormente inseridos os efeitos de transição.

Uma dica importante: nunca se apegue demais às tomadas e cenas gravadas. Fatalmente, muitas delas serão descartadas na edição e você não deverá sentir tristeza por isso. Faz parte do processo. Agindo assim, você conseguirá manter sua mente aberta e encontrar soluções altamente criativas e jamais imaginadas antes.

Efeitos de transição

Os efeitos de transição são recursos importantes para ajudá-lo a contar a sua história de forma funcional e servem para passar de uma cena para outra, ou plano para outro, ajudando a dar o ritmo e a emoção necessários ao bom desempenho do filme.

Nesta fase de edição você deve aproveitar para rever os pontos onde deverão ser inseridos os efeitos de transição. Mesmo que o seu roteiro técnico descreva os efeitos de transição entre as cenas, agora com o filme pré-editado, é mais do que con-

veniente avaliar se esses efeitos realmente estavam previstos no lugar certo ou se será preciso suprimí-los ou inserí-los em outras transições.

Os efeitos mais comuns são:

- **FADE** – É o escurecimento (fade-out) ou clareamento (fade-in) gradativo da imagem e serve para intercalar duas cenas, onde se deseja mostrar uma passagem de tempo, por exemplo. Também serve para mostrar a conclusão de uma determinada cena, escurecendo-a até o preto total. A duração do fade (mais rápido ou mais lento) pode expressar diferentes tipos de mensagem. Você decide qual a melhor forma de usá-lo.

- **FUSÃO** – É a passagem gradativa de uma cena para a outra, onde a primeira vai se desvanecendo dando lugar à cena seguinte. É bastante usado para mostrar uma transição de tempo. Às vezes também é usada para tentar corrigir filmes mal decupados ou com continuidade irregular. Da mesma forma, você saberá o melhor momento para aplicá-lo a fim de realçar a dramaticidade da cena.

Existem muitos outros tipos de efeito tais como as “cortinas”, mas, como uma dica, resista à tentação de usar todos os efeitos possíveis e imagináveis e

atenha-se somente a esses dois tipos básicos, para você não correr o risco de tornar o seu filme um “carnaval de efeitos”.

Lembre-se que o mais importante é que o espectador mantenha-se focado na sua história, sem se perder com pirotecnias e firulas digitais.

O som

Da mesma forma que a imagem, a edição de som é feita com softwares específicos. No entanto, antes de editar o seu filme, você deve planejar, pesquisar e gravar para levar tudo pronto ao estúdio para a edição definitiva.

Você pode gravar sons reais usando a sua própria câmera por exemplo, ou gravá-los em CD ou fita cassete.

No estúdio de edição, com a ajuda do editor, você inserirá os sons nos locais exatos e com o volume adequado.

Como em todas as etapas da produção de um filme, a edição também é um processo colaborativo e o editor de som/imagem (o profissional especializado em edição e finalização de vídeo) irá produzir a edição definitiva do seu filme, contando com

a sua orientação como diretor e com a própria experiência dele como editor.

A trilha sonora

Se você pretende utilizar música no seu filme, você deve atentar para o fato de que o uso de músicas de outros autores sem permissão infringe as leis de direito autoral e você poderá arrumar um grande problema para a sua vida.

Para usar músicas lançadas comercialmente, você precisa entrar em contato com a gravadora e negociar os direitos para isso. Mas isso custa uma grana e não seria o mais indicado para filmes de pequeno orçamento.

Mas não se desespere, você pode comprar CDs com músicas criadas especialmente para esse fim e já vêm com licença para uso comercial. São as chamadas "stock music". Geralmente as stock musics são liberadas para qualquer tipo de utilização (comercial inclusive). Elas funcionam em sistema de licenciamento, isto é, você "aluga" o CD por um determinado período e pode usar as trilhas durante a vigência do contrato (geralmente 1 ano). Existem também os sistemas onde você compra o CD e pode usar e abusar das músicas para o resto da vida. Observe esses detalhes na hora de adquirir o

seu CD e veja qual a melhor solução para o seu caso. Veja na seção *Links interessantes* onde você pode encontrar na Internet. Se tiver sorte, você ainda pode encontrar alguma coisa usada em sites de leilão. Vale a pena pesquisar.

Você pode ainda contratar músicos profissionais ou bandas em sua cidade para compor uma trilha exclusiva para o seu filme. Se na sua cidade não existem talentos do nível que você procura, a Internet está aí. Basta fazer uma boa pesquisa.

Da mesma forma que o som, prepare todo o seu material antes de levá-lo ao estúdio de edição.

Aberturas e encerramentos

O ideal é que a abertura não ultrapasse 10 segundos. Só o título do filme e, no máximo, o nome do diretor. Senão irrita o espectador. (A menos que a abertura seja uma obra em si, como nos filmes do 007...).

Os créditos de encerramento não devem ultrapassar 30 segundos. Isso não é padrão, mas é baseado no bom senso. Pense comigo: quem ficaria assistindo longos créditos depois que o filme já acabou? Só cinéfilos, mais interessados no assunto "produção", né?

Animação

Se quiser, você pode adicionar recursos de animação no seu filme, tais como aberturas, vinhetas, intercalação de cenas etc.

Da mesma forma que o sistema de edição, existe uma infinidade de programas, partindo dos mais simples (como o Gif Animator, por exemplo), passando pelo Macromedia Flash (o mais popular) até os mais complexos (como o 3D Studio Max, Maya, etc.).

Você pode criar as suas animações no seu computador, exportá-las para uma fita de vídeo e levá-las para o estúdio de edição juntamente com as fitas das filmagens e as de som e música.

No entanto, se você não entende nada de animação (ninguém é obrigado a saber tudo), você pode fazer parcerias com jovens desenhistas e animadores que se encontram espalhados pelo país inteiro. A Internet é um ótimo recurso para você fazer contato com esses artistas e combinar a forma de participação no seu filme. Muitos deles adoram participar de trabalhos autorais, mesmo sem fins lucrativos.

Máster

Uma vez terminado o trabalho de edição, e certificando-se de que o resultado está satisfatório, chegou a hora de finalizá-lo, isto é, criar o máster do seu filme, a sua matriz em suporte físico (HD, DVD ou fita DV) a partir da qual todas as cópias poderão ser feitas futuramente.

Neste material iremos nos ater ao formato DVD, por ser uma mídia de grande capacidade de armazenamento de dados e de grande versatilidade para futuras utilizações.

Aproveite também para gravar em outro DVD versões do filme em vários formatos digitais tais como MPEG, AVI, RAM, MOV, WMA etc. Eles serão muito úteis como veremos no próximo capítulo.

Mas não se esqueça: guarde o seu máster com muito cuidado, como se fosse um tesouro! Afinal, o seu filme é o SEU tesouro. É o seu objeto precioso e não deixe ninguém chegar perto dele.

Não se assuste se todos aqueles dias ou semanas de filmagem resultarem em apenas alguns minutos de filme finalizado. É assim mesmo.

Só agora é que, finalmente, você tem o seu filme inteiramente finalizado! Um filho pronto para sair para o mundo!

Pratique!

1. Abra seu computador e estude o Windows Vídeo Maker.
2. Pegue novamente o seu filme (de cinema) preferido e observe atentamente como a edição foi feita: os cortes, os efeitos de transição, a intercalação dos planos em cenas de diálogo etc.
3. Faça uma pré-edição do seu curta.
4. Teste o seu filme com pessoas de diferentes níveis e opiniões e avalie se precisa fazer alterações. Se sim, volte à ilha e refaça os pontos que deve ser corrigidos.
5. Reúna (ou produza) o seu material sonoro (sons, músicas, dublagens).
6. Edite seu filme, não se esquecendo do som, da trilha sonora e dos efeitos de transição, abertura e encerramento. Em casos de dúvida, tente imaginar como o seu diretor preferido resolveria o problema.
7. Finalize a edição do seu filme e grave o seu DVD máster.

12. Como mostrar o seu filme?

Com o seu filme prontinho nas mãos, é lógico que você irá querer mostrá-lo para o maior número de pessoas possível, não é? É um direito (e um dever) seu!

Afinal é o seu talento que está lá. E o seu esforço (e de toda uma equipe) também! E nada mais justo do que mostrá-lo ao mundo.

E, quem sabe, ainda atrair novas oportunidades para a sua carreira?

Pense em seu filme como um degrau para o seu próximo trabalho.

Por isso, ele não pode ficar na gaveta ou pegando pó na estante. Você precisa mostrá-lo ao mundo.

E você pode fazer isso de várias maneiras:

Por conta própria

A partir do seu máster em DVD, faça várias cópias em DVD e em CD-Rom. Cada uma dessas cópias servirá para um propósito diferente. Esta é uma forma bastante econômica de mostrar o seu filme para pessoas próximas e até mesmo informalmen-

te para alguns profissionais da área audiovisual. Organize uma sessão exclusiva para seus amigos e parentes. Mostre o seu filme para professores, profissionais de vídeo e emissoras de TV da sua cidade. Peça-lhes conselhos úteis para o seu próximo trabalho.

Obviamente, será muito improvável que você conseguirá distribuir o seu filme comercialmente ou em larga escala. Nesse ponto você deve pensar na sua obra como seu cartão de visitas como realizador, a partir do qual você poderá tentar uma chance no concorrido mercado audiovisual brasileiro e conseguir recursos para novos trabalhos com orçamentos melhores.

Se você deseja estudar cinema em alguma escola ou curso superior, você pode usar o seu filme como uma forma de demonstrar o seu interesse. Seus professores e colegas ficarão impressionados com a sua iniciativa.

No entanto, se o seu objetivo é o de ser visto pelo maior número de pessoas no Brasil e no mundo, a Internet está aí para ajudá-lo nesta empreitada.

Na Internet

A exibição de vídeos na Web, em formato streaming, pode lhe abrir um espaço para milhões de

pessoas em potencial. Quanto mais interessante for o seu filme, mais audiência o seu filme terá.

Abra uma conta no YouTube e publique o seu filme. Pronto, agora o seu curta começará a ser conhecido!

Depois monte uma lista de e-mails de seus amigos e conhecidos e faça uma campanha online convidando-os para a “premiere”.

Festivais e concursos

Atualmente existe um grande número de festivais voltados para filmes digitais e todos eles são uma boa oportunidade para você mostrar seu trabalho.

A maioria deles acontece em cidades de médio e grande porte, em várias partes do país. Outros são realizados de maneira exclusivamente online, isto é, você inscreve o seu filme e envia o arquivo digital via e-mail ou upload para a competição.

Vários deles, no entanto, não são tão tradicionais e vêm e vão num piscar de olhos. Mas o interessante é que sempre está acontecendo um ou outro evento em algum lugar e vale a pena ficar ligado na imprensa para saber das novidades.

13. Como anda o mercado para novos talentos?

Esta é a grande pergunta que ronda a cabeça da maioria dos novos realizadores audiovisuais.

E a resposta é: está em franco crescimento!

Infelizmente, ainda não dá para ganhar dinheiro fazendo curtas-metragens, mas tudo indica que, num futuro bem próximo essa forma de expressão artística terá o seu lugar cativo na nossa cultura!

Veja só as oportunidades que estão se reproduzindo:

1) Na web, nos smartphones e nos tablets, as conexões em banda-larga estão se popularizando e, em breve, estaremos vendo cada vez mais filmes na tela digital. Inclusive longas-metragens. Isso é só uma questão de tempo.

2) Na TV é cada vez maior o número de emissoras que estão contratando produções nacionais para exibição.

3) No cinema, graças à qualidade crescente aos grandes sucessos recentes de público, o mercado exibidor está perdendo o preconceito contra filmes nacionais.

Bom, essas notícias já são um grande incentivo para a arte do curta-metragem, não acha?

Mas, enquanto não se tornam realidade, não fique parado! Vá produzindo e desenvolvendo o seu talento, que a sua hora vai chegar. Sempre tendo em mente que o seu curta deve ser usado principalmente como um cartão de visitas para mostrar o seu talento. Se conseguir comercializá-lo depois, o seu lucro então será dobrado.

Até recentemente, o mercado audiovisual brasileiro padecia de uma série de preconceitos contra os autores de filmes nacionais. Parte da culpa disso é dos próprios cineastas que, com a mentalidade de usar dinheiro público para a produção, não se preocupam com a qualidade do filme, o que afasta o público e, conseqüentemente, as empresas que poderiam comprar os filmes para exibição, ou até mesmo patrocinar novos projetos.

É por isso que deixamos claro desde o início que vale mais fazer um filme sem recursos do que com verbas públicas: a probabilidade de sucesso é muito maior!

Você pode ainda tentar uma vaga na área de produção de algum estúdio ou produtora de médio a grande porte. Consiga uma visita e mostre o seu filme para os diretores da empresa. Eles poderão

se impressionar com sua iniciativa e arrumar-lhe um emprego como assistente, assistente do assistente, ou qualquer coisa assim. Apesar de parecer “pouco”, será ótimo estar em contato com os profissionais da área e conhecer de perto os processos de produção.

Mas não crie muitas expectativas: dificilmente alguma produtora irá investir dinheiro no seu filme! Isso pode ser comum nos EUA, mas no Brasil, a coisa infelizmente ainda não funciona assim...

Justamente pelo fato de o mercado ainda não estar maduro o suficiente, é muito comum os estúdios trabalharem quase que exclusivamente em filmes de sua própria autoria. Por isso, mais uma vez reforçamos: se você estiver lá dentro, poderá participar dessas produções, mostrar o seu talento e, quem sabe, vir a ter seus filmes também produzidos pela empresa.

Mas se estiver fora, arregace as mangas e ponha seu talento para trabalhar!

Há ainda quem ache importante cursar uma faculdade de cinema e seguir carreira.

Bom, isso varia de pessoa para pessoa. Tem gente que se dá muito bem se virando sozinha. Outros gostam do ambiente acadêmico, dos relaciona-

mentos com os colegas, das orientações dos professores etc.

A opção é extremamente válida, mas lembre-se que, como em tudo na vida, você precisa ter vontade de aprender e muita garra!

14. Motivação

Agora que estamos chegando ao final de nossa jornada, gostaria de deixar um recado importante. Dentre todas as dicas e orientações apresentadas aqui, existe uma que eu considero a mais importante de todas. Aliás, a dica essencial:

Não fique parado! Monte já o seu projeto, escolha a sua equipe, o seu grupo de colaboradores e invista no seu talento! Ponha a mão na massa e não fique esperando por ninguém!

Só assim é que você poderá mostrar o seu valor: com resultados!

Mesmo sem dinheiro, você viu que é possível fazer o máximo com o mínimo. Então é isso o que importa!

Se surgirem percalços, esteja consciente de que isso é uma constante na vida de um realizador independente. Mas tenha em mente que esses tropeços são apenas um empurrão para você se levantar e continuar a trilhar o caminho. Seguramente, você aprenderá alguma coisa nova a cada tropeço, certo? E a probabilidade de repetir esses erros no futuro é mínima.

E quanto às críticas, bom, isso sempre vai existir também... E é bom ir se acostumando com a idéia, pois ninguém é tão perfeito assim que seja capaz de agradar a todo mundo ao mesmo tempo...

E jamais sinta receio de demonstrar amorismo!

Para nós, amator é quem se contenta com "pouca coisa". Um bom profissional, mesmo que não tenha os recursos suficientes, sempre vai procurar a melhor maneira de fazer o seu filme, mesmo que tenha que repetir as tomadas tantas vezes quanto forem necessárias, ou de usar sua criatividade para encontrar novas soluções.

Assim, desejo-lhe boa sorte em suas próximas produções.

E não se esqueça de nos avisar das novidades!

Siga-nos no Twitter:
www.twitter.com/popmidia

Faça seu Curta

Como fazer um curta-metragem com recursos próprios
William Riga

Copyright © 2013 William Riga
Copyright desta publicação © 2013 Popmídia Talentos
Todos os direitos reservados.
4ª. edição

Sobre o autor

William Riga é videomaker, editor e diretor do portal **Popmídia Talentos**. Em seu currículo constam trabalhos em vídeos publicitários, curtas-metragens experimentais e um longa-metragem inteiramente realizado no antigo sistema VHS em meados dos anos 1990, com 101 minutos de duração.



Popmídia Talentos
Pres. Prudente - SP - Brasil
Fone: (18) 9-9665-8500
Email: contato@popmidia.com.br
Web: www.popmidia.com.br
Twitter: www.twitter.com/popmidia