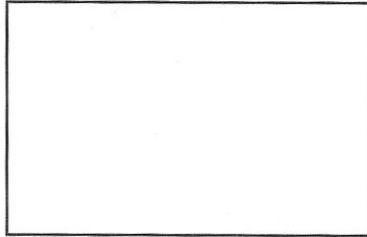


O plano da imagem

Neste livro, molduras envolverão tudo o que for visual no mundo da tela. Essas molduras criam um *plano da imagem*.

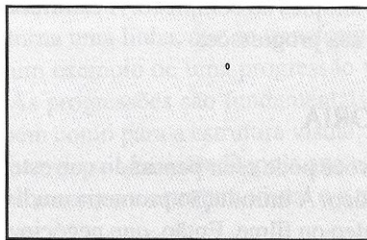


O plano da imagem é a “janela” dentro da qual a imagem existe. Essas molduras representam a altura e a largura dessa janela ou tela. As proporções da tela variam, mas toda tela é um plano da imagem.

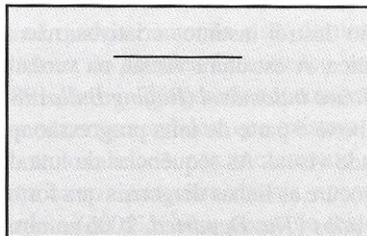
Em um museu, a moldura física em torno das pinturas define o plano da imagem. O plano da imagem de uma câmera são as bordas do *viewfinder*. O plano da imagem de uma televisão ou computador são as bordas da tela. Quando colocamos as mãos em frente aos olhos para delimitar uma tomada, formamos uma janela com nossas mãos. Isso também é um plano da imagem.

Progressão visual

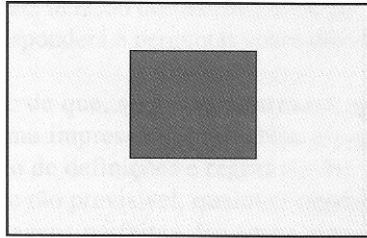
Discussões sobre estrutura sempre levam a uma discussão sobre progressões. Uma progressão começa como uma determinada coisa que se transforma em outra. Uma música pode fazer uma progressão de lenta para rápida, por exemplo. Também existem progressões visuais. A progressão visual a seguir começa com algo simples e se transforma em algo complexo.



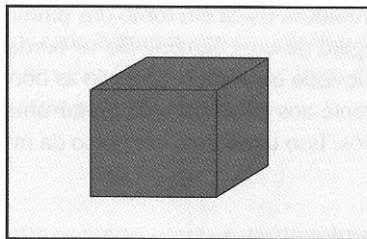
O objeto mais simples que podemos colocar em uma tela é um ponto. A partir daí, a progressão visual adquire complexidade.



O ponto pode ser movido para o outro lado da tela, criando uma linha. A linha é visualmente mais complicada que o ponto. A imagem visual adquiriu complexidade.



Se a linha for puxada para baixo, cria-se um plano. O plano bidimensional é mais complexo que a linha.



Se o plano é movido para um espaço exterior, o nível final e mais complexo dessa progressão visual é criado: um cubo ou volume.

Isso é uma progressão. Partindo de um ponto, passamos a uma linha, um plano e um volume. Do simples ao complexo. A estrutura visual, como qualquer outro tipo de estrutura, usa progressões.

PRÁTICA, NÃO TEORIA

Neste exato momento, você pode estar pensando que este livro deu uma guinada e fugiu do caminho prático. A introdução prometia um livro que ajudaria você a planejar e gravar um vídeo ou filme. Então, que negócio é esse de “ponto, linha, plano”? Tudo está parecendo teórico demais.

Não deixe que esses termos o desiludam. Este livro discorre sobre como criar melhores imagens, e controlar a estrutura visual é fundamental para atingir essa meta. A teoria visual não destrói instintos criativos, não mata a espontaneidade, nem se torna pouco prática. A estrutura visual, na verdade, vai fazer suas ideias funcionarem. Assista a *Touro indomável* (*Raging Bull*, 1980) e você verá que cada sequência no ringue de boxe é parte de uma progressão que evolui em termos de história, som e intensidade visual. As sequências de luta de Scorsese vão do simples ao complexo. Ou procure as linhas diagonais que formam a letra X na tomada de abertura de *Os infiltrados* (*The Departed*, 2006) e observe sua recorrência ao

longo do filme. Em *Os pássaros* (*The Birds*, 1963), de Hitchcock, existem progressos visuais à medida que os pássaros se agrupam e atacam. Observe a progressão visual na sequência dos campos de milho em *Intriga internacional* (*North by Northwest*, 1959).

Comerciais de carros podem fazer um veículo parecer mais rápido que qualquer outro no mercado porque as progressões visuais estão funcionando. Assista a qualquer musical com Fred Astaire ou Busby Berkeley e você verá progressões visuais à medida que aumenta a intensidade dos números de dança. Observe a forma estrutural ao final de *O poderoso chefão* (*The Godfather*, 1972), de Coppola, quando Michael Corleone assume o controle dos negócios da família. Progressões visuais cuidadosamente planejadas fazem com que a intensidade das sequências de ação em *Os incríveis* (*The Incredibles*, 2004) aumente. Observe como as sequências de ação evoluem do simples para o complexo em *Os caçadores da arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981), de Spielberg, ou acompanhe como um ataque de nervos evolui visualmente em *Repulsa ao sexo* (*Repulsion*, 1965), de Roman Polanski. Analise a trilogia de *O senhor dos anéis* (*The Lord of the Rings*, 2001-2003), que orchestra suas progressões visuais durante as cenas de batalha.

As progressões visuais fazem os níveis avançados de um videogame adquirir intensidade. *Seven* (1995), de David Fincher, é uma série de progressões que se seguem às cenas de crimes e acrescentam cada vez mais intensidade a cada sequência de perseguição. O esquema de cores em *Beleza americana* (*American Beauty*, 1999) é predominantemente vermelho, branco e azul. Observe as progressões de falha de memória em *Brilho eterno de uma mente sem lembranças* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004), e as mudanças de cor em *Menina de ouro* (*Million Dollar Baby*, 2004), de Eastwood. Se você sabe o que procurar, todos esses filmes são exemplos de sólida narrativa e progressões visuais. Todos eles envolvem estrutura visual.

Um ponto que se torna uma linha, que se transforma em plano e passa a ser um volume é apenas um exemplo de uma progressão visual que passa de algo simples a complexo. As progressões são fundamentais para a estrutura da narrativa ou da música, bem como para a estrutura visual, que é controlada através do uso dos componentes visuais básicos. Depois que essas partes fundamentais forem explicadas, exploraremos a estrutura visual e a conexão entre os elementos visuais e a narrativa.

O primeiro passo é pegar esses personagens chamados de componentes visuais e descobrir quem eles são. É um elenco ao qual estamos presos, mas é um excelente elenco. Na verdade, esses sete membros são capazes de representar qualquer papel, qualquer estado de ânimo, qualquer emoção, e são ótimos na televisão, em uma tela de computador ou na telona do cinema. Esse elenco versátil trabalha igualmente bem em *live action*, animação e mídia gerada em computadores. Eles são os atores mais procurados (e menos compreendidos) que existem.

Espaço, linha, forma, tonalidade, cor, movimento e ritmo. Muitos cineastas sequer sabem o que são os componentes visuais, apesar de eles aparecerem em todos os filmes, programas de televisão, peças de teatro, jogos de computador,

fotografias e desenhos já criados. Os componentes visuais não têm advogados ou agentes, trabalham de graça, não recebem direitos autorais e nunca chegam atrasados. É possível ter um elenco melhor que esse?

Usar os componentes visuais requer o entendimento de um princípio chave sobre o qual toda a estrutura se baseia: o Princípio de Contraste e Afinidade, descrito no próximo capítulo.