

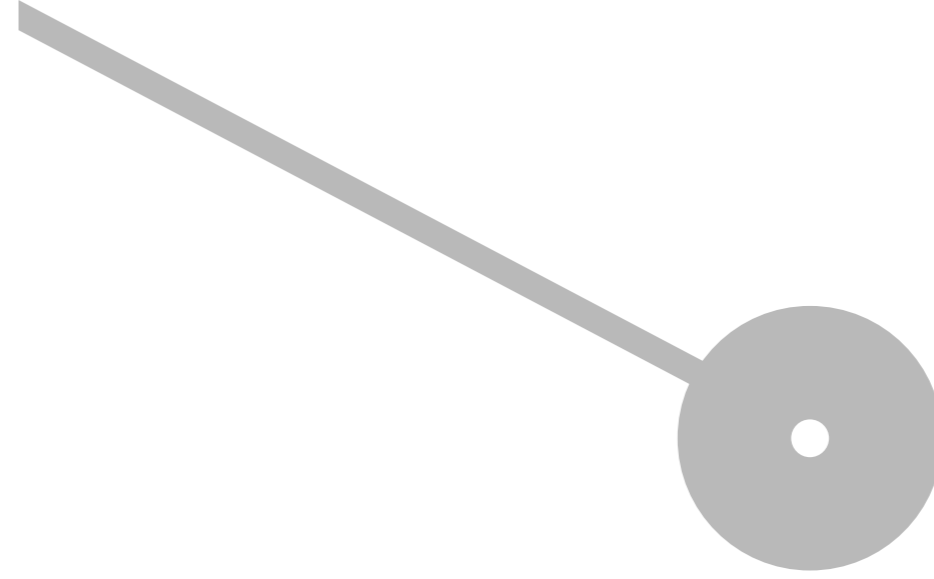
**Opções de *Blocking* no filme “ Johnny White”**  
Gonçalo Duarte dos Santos

11/2020

Gonçalo Duarte dos Santos. **Opções de *Blocking* no filme “ Johnny White”**

**Opções de *Blocking* no filme  
“Johnny White”**  
Gonçalo Duarte dos Santos

11/2020



Gonçalo Duarte dos Santos

**Opções de *Blocking* no filme “Johnny White”**

Trabalho de Projeto de Mestrado

**Mestrado em Produção e Realização Audiovisual**

**Membros do Júri:**

Presidente

Mestre José Nuno de Abreu de Almeida Dias

Escola Superior de Media Artes e Design- Instituto Politécnico do Porto

Doutor Manuel Fernando da Costa e Silva

Escola Superior Artística do Porto

Mestre José Miguel Martins Moreira

Escola Superior de Media Artes e Design- Instituto Politécnico do Porto

Vila do Conde, novembro de 2020

Politécnico do Porto  
Escola Superior de Media Artes e Design

Gonçalo Duarte dos Santos

**Opções de *Blocking* no filme “Johnny White”**

Trabalho de Projeto de Mestrado  
**Mestrado em Produção e Realização Audiovisual**

Orientação: Mestre José Miguel Moreira

Co-orientação: Prof. Doutor Filipe Lopes

Vila do Conde, novembro de 2020



## Agradecimentos

Este trabalho apenas se tornou possível devido a todo o apoio e incentivos sem os quais não se teria tornado realidade.

Ao meu orientador, Mestre José Miguel Moreira, pela sua constante disponibilidade, opiniões e críticas que me permitiram evoluir e fazer o melhor trabalho possível.

A todos os outros professores que me acompanharam durante esta jornada.

Aos meus colegas, Guilherme Alves e Maria Vasconcelos, que tiveram comigo neste projeto e me ajudaram durante todo o mestrado.

Aos meus pais, pelo apoio e sacrifício que me permitiu ter o melhor percurso académico possível.

## Resumo:

O presente ensaio tem como objetivo justificar as opções de *Blocking* usadas na curta-metragem “Johnny White” (2020), um filme produzido no âmbito do Mestrado em Comunicação Audiovisual, na Especialização em Produção e Realização Audiovisual, concretamente, relacionar a posição e o movimento dos atores com o ponto de vista da câmara, numa tentativa de as adequar à narrativa da ficção.

## PALAVRAS CHAVE

*Blocking*, *Johnny White*, curta-metragem, planificação cinematográfica, mise-en-scène.

## Abstract:

The purpose of this essay is to justify the Blocking options used in the short film “Johnny White” (2020), a film produced within the scope of the Master in Audiovisual Communication, in the Specialization in Audiovisual Production and Realization, specifically, relating the position and the movement of the actors with the point of view of the camera, in an attempt to adapt them to the narrative of the fiction.

## Keywords

*Blocking, Johnny White, short film, director, planning, mise-en-scène.*

# Índice

Introdução.....	7
1 – Realização Cinematográfica.....	9
1.1.- O papel do Realizador.....	9
1.2.- A Direção de Atores.....	11
1.3.- Mise-en-scène cinematográfica.....	15
1.4. O olhar da Câmara.....	18
1.5. <i>Blocking</i> cinematográfico.....	22
1.6. - Métodos de <i>Blocking</i> .....	24
PARTE 2.....	32
2- Estudo de caso: “Johnny White”.....	32
2.1 - A narrativa de “Johnny White”.....	32
2.1.1 – Tema.....	32
2.1.2 – Género.....	34
2.1.3 – Sinopse.....	36
2.1.4 – <i>Story Map</i> .....	38
2.1.5 – Personagens.....	40
2.2 – O <i>Blocking</i> de “Johnny White: Identificação e justificação.....	42
3-Conclusão.....	50
Referências Bibliográficas e <i>Webgrafia</i> .....	53
ANEXOS.....	54



## Introdução

Performance blocking, or stage blocking, or actor blocking, refers to how one or more actors move around the space during a production. (Lannom, 2019)

Este ensaio surge no âmbito da unidade curricular de Projeto, lecionada no segundo ano do Mestrado em Comunicação Audiovisual, Especialização em Produção e Realização Audiovisual, da Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD), e tem como objetivo refletir sobre as opções de *Blocking* utilizadas na curta-metragem de ficção “Johnny White”.

Neste ensaio, entende-se por *Blocking*, a relação que os atores estabelecem com o espaço e a forma como se relacionam com ele. Muitos autores diferenciam o *Blocking* do *Staging*, que por sua vez diz respeito à colocação e movimento dos objetos dentro do enquadramento, assim como a colocação da câmara em relação ao *Blocking* da performance.<sup>1</sup> Ambos se encontram altamente interligados, isto porque o *Blocking* influencia o *Staging* e vice-versa. Quando o *Blocking* é bem realizado em conjunto com um bom *Staging*, poderá fazer a diferença entre o impacto emocional que história poderá ter num espetador. De certa forma, ambos os termos pretendem passar a mesma ideia. Sendo assim, para muitos realizadores, existe a conjugação destes dois termos num só. Servindo para este ensaio, o termo “*Blocking*” será o resultado da soma entre aquilo que é o trabalho de colocação do ator e o trabalho da colocação câmara.

Certamente que diferentes histórias e personagens necessitam de diferentes pontos de vista e formas de abordagem. Cada realizador terá a sua perspetiva, no entanto, dentro daquilo que é a linguagem do cinema, este deverá procurar cumprir determinados códigos e convenções no que toca ao seu planeamento e visão. O cinema deve ser subtil na forma como procura apresentar e despertar no espetador informações e emoções. E isso faz com que o realizador se questione constantemente durante o processo criativo, respondendo a perguntas como o que é que a história (ou cena). O que pretende contar. O que é pretendido que a audiência saiba. Entre muitas outras. Uma das mais decisivas é responder e fazer

---

<sup>1</sup> <https://www.studiobinder.com/blog/blocking-and-staging-scenes/> (Lannom, 2019)

uma reflexão no que toca ao uso adequado da linguagem cinematográfica, em particular, ao *Blocking* usado durante os ensaios e, sobretudo, decidido na rodagem, ou seja, nas escolhas quanto à posição e movimentação dos atores no Set<sup>2</sup> e o seu relacionamento com a câmara que os filma (e conta a narrativa), num bailado orgânico e consistente, adequado à estilística que o filme procura.

Ao longo deste ensaio justificar-se-ão as opções tomadas no que diz respeito ao *Blocking* escolhido para “Johnny White”. Primeiramente, num contexto teórico mais geral, procuraremos refletir sobre o papel do realizador de cinema de ficção, passando pelos vários aspetos que estão diretamente relacionados com o *Blocking*, como a direção de atores, a *Mise-en-scène*<sup>3</sup>, e a câmara no que toca ao tipo de enquadramento, movimento e ponto de vista. Seguindo-se depois para uma definição daquilo que é o *Blocking* e os seus principais métodos, desde a chamada *Coverage*, passando pelo método do *Shot by shot*, e terminando no *Single Setup*.

Passaremos, posteriormente, numa segunda parte do ensaio, para o nosso caso de estudo que é a curta-metragem de ficção “Johnny White” (realizada pelo próprio autor deste ensaio) onde, inicialmente, se procurará fazer uma contextualização da narrativa e dos seus vários aspetos estruturais, de forma a se passar para uma análise mais aprofundada das opções tomadas na sua narração, para que se justifique e entenda que a planificação do filme foi a mais adequada ao enredo retratado na ficção.

---

<sup>2</sup> Onde a ação de um filme decorre. O mesmo que décor.

<sup>3</sup> Diz respeito a tudo aquilo que permitirá criar um ambiente cinematográfico no Set, durante a rodagem de um plano.

## PARTE 1

### 1 – Realização Cinematográfica

#### 1.1.- O papel do Realizador

Despite assertions to the contrary by the rest of the crew, the director is the single most important individual in the film-making process. A film is their vision. Even when working with a script written by someone else, it is the director who breathes life into it, who makes it three dimensional. (Edgar-Hunt, 2010)

Uma das funções mais importantes, senão mesmo a mais importante, numa produção audiovisual é a Realização, concretizada pelo óbvio realizador. É este quem deve ter uma visão para o filme que tem por obrigação comandar, como se de um maestro se tratasse, dirigindo a sua heterogénea orquestra, trabalhando exaustivamente com os restantes departamentos numa comunicação firme dos seus intentos sem, contudo, deixar de abrir o necessário espaço para a discussão e troca de opiniões e ideias em prol do sucesso do filme.

Seguro da sua visão artística e estética que tem para o filme, o realizador, entre outras matérias de trabalho, tem como aliados vários documentos que usará para concretizar (ou resultante dela) a devida planificação cinematográfica que permitirá passar das palavras (do argumento) aos atos, que é como quem diz, à imagem em movimento a ser projetada no ecrã. São eles o *Lined script*<sup>4</sup>, o *Floor Plan*<sup>5</sup>, o *Storyboard*<sup>6</sup> e a *Shot list*<sup>7</sup>, todos eles documentos usados pelo realizador (sempre apoiado pelo assistente de realização) durante uma rodagem (e o respetivo *Blocking*) e que o ajudam, com clareza e rapidez, a comunicar eficazmente com toda equipa de produção de forma a que todos estejam em sintonia nos seus propósitos desejados para o filme.

For any director with a little lucidity, masterpieces are films that come to you by accident. (Lumet)

---

<sup>4</sup> Um guião técnico onde estão descritos, cena a cena, a relação entre a ação e os diálogos do filme e os planos que vão ser gravados.

<sup>5</sup> Documento que nos diz a posição da câmara e a direção para qual esta está virada.

<sup>6</sup> Documento organizado cena a cena onde podemos visualizar de forma direta e objetiva os planos do filme.

<sup>7</sup> Documento com a lista dos planos a filmar.

Para além disso, o realizador é também a peça crucial no processo de casting<sup>8</sup>, de forma a poder ajudar a definir o elenco adequado e, posteriormente, proceder aos ensaios sempre que assim o desejar (sendo que o *Blocking* começa já a ser definido nesses ensaios preliminares), igualmente de forma a definir localizações para as filmagens (sempre em sintonia com a produção, direção de fotografia e de som, direção de arte e, claro, com o assistente de realização ao seu lado), com consequências nas melhores estratégias para fazer passar as suas ideias para o filme, até porque, por exemplo no que se refere às escolhas dos locais de rodagem, elas terão uma influência decisiva na posteriores decisões de *Blocking*, podendo até tais escolhas (de locais) serem pensadas tendo em conta uma filosofia pré-existente para o filme (uma estilística específica ou o uso de um Género cinematográfico, por exemplo), isto tendo em conta que a colocação/movimentação dos atores também está dependente das características do *Set* escolhido que muitas vezes é o possível e não o sonhado; ou, num processo ao contrário, com a escolha dos locais para a rodagem das cenas, sejam elas em exteriores ou interiores, em cenários naturais ou em estúdio, a serem determinadas por um estilo ou necessidades de *Blocking* “desenhadas” no argumento cinematográfico.

Mas é durante a rodagem onde o realizador deve direcionar o seu foco sobre a visão que pretende para o filme, como corolário de toda a preparação feita antes na pré-produção (elaborando, por exemplo, os documentos de apoio aqui antes referidos), concretizando aquilo que ficou estipulado, através da orientação da equipa, na preparação da cena, na composição dos planos, nos ensaios e no trabalho de direção de atores, sem nunca deixar de ter em atenção uma das suas maiores obrigações: a de manter a continuidade no que se refere ao tempo, ao espaço e à ação, garantindo a correta cobertura de todas as cenas, por forma a, posteriormente, durante a etapa da montagem<sup>9</sup>, poder ter material suficiente em

---

<sup>8</sup> Processo de seleção e contratação de atores

<sup>9</sup> Seleção, organização e corte dos takes de forma a criar cena, sequências e atos, dando sentido e criando o discurso do filme

qualidade, emoção e sem problemas de *Raccord*<sup>10</sup> que permitam chegar ao melhor filme possível.

É também nesta altura que surgem diversos problemas, muitas vezes habituais e inevitáveis, do *set* de filmagens. No entanto, se a base trabalhada na pré-produção foi suficientemente sólida e pensada (prevendo soluções alternativas caso os tais problemas surjam, por exemplo, a sempre problemática questão da meteorologia, muitas vezes imprevisível, ou em alguns casos uma pandemia mundial) o realizador (até mais o produtor) terá uma maior facilidade em tomar decisões acertadas (sempre sob pressão), sem colocar em risco o filme.

Por fim, e não sendo esse o nosso foco neste ensaio, embora obviamente que toda a pré-produção e produção de um filme tem de ter em conta a pós-produção final, de forma a que ela seja o mais otimizada e a menos problemática possível), é na pós-produção que o realizador, trabalhando em conjunto com o Montador, e prestando atenção ao ritmo do corte, ao valor e progressão dramática da cena e do filme final, etc., cria e dá sentido ao filme pensado por ele desde o guião até à rodagem. Até porque muitas vezes, é na pós-produção onde o filme passa por um processo de reinvenção e de reescrita daquilo que foi o argumento e planificação cinematográfica até aí construída, resultado de um debate, às vezes emocional e tenso, entre o montador e o realizador. Enfim, paulatinamente, durante um longo e desgastante processo, é o realizador quem monitorizará tudo aquilo que foi sendo articulado entre os vários departamentos de imagem e de som, que culminará no respetivo *Grading*<sup>11</sup> do filme, chegando assim à sua visão inicial (ou parte dela, já que nunca se chegará, para o mal e para o bem, ao que se sonhara para um filme).

All great work is preparing yourself for the accident to happen (Lumet)

## 1.2.- A Direção de Atores

Because the actor is the most direct expression of the director's idea, it is critical that the director understand the actor as well as the critical synergistic relationship of the director and the actor. (Dancyger, 2006)

---

<sup>10</sup> Diz respeito à continuidade visual e diegética fílmica (movimento, olhares).

<sup>11</sup> Processo criativo de correção de cor, onde são feitas alterações na imagem para estabelecer ou criar a atmosfera desejada.

Num filme de ficção, e que corresponda a uma lógica de estrutura clássica de três atos, por norma segue as “peripécias” de uma personagem principal que conduz a narrativa, com a responsabilidade de manter o interesse do espetador ao longo do filme (muitas vezes através da identificação que criam com a audiência). De certa forma, os atores (e as suas personagens) são mensageiros no que toca à visão que o realizador pretende evidenciar com o filme.

Daí que para um realizador, dentro daquilo que é a mecânica de uma rodagem, a direção de atores seja muitas vezes o que vai definir verdadeiramente o filme. Ele deve então entender alguns dos princípios e aspetos que a própria representação implica, aliado à construção da personagem e ao seu planeamento e concretização através dos ensaios e posterior *Blocking*. É por isso fundamental que ele transmita ao ator o que se pretende da sua representação, fazendo-o compreender quais são as intenções da personagem dentro de uma determinada cena, e quais são as relações que esta estabelece com o mundo (diegético) ficcionado em seu redor.

É crucial que estes passos sejam trabalhados de forma eficaz e consequente, preferencialmente, antes da rodagem. Isto porque, nunca haverá o tempo sonhado para as grandes discussões sobre qual deve ser a interpretação certa para a cena, mesmo que as sugestões do ator sejam válidas (ou muitas vezes somente ruidosas), ou para ensaios exaustivos (que terão sempre um peso nas finanças do filme), e nem sempre por culpa da desgastante comunicação entre o realizador e o ator, mas também devido aos fatores técnicos que envolvem a produção de um filme, como o controlo da luz que, (sobretudo) quando o *Set* é num exterior se torna complicado de gerir, ou o horário de um mapa de trabalho, sempre controlado ao minuto, ou, obviamente, a questão do orçamento do filme.

Ainda assim, uma das obrigações do que é o trabalho do realizador é o cumprimento do mapa de trabalho, mas sem que a representação fique para trás, descuidada ou apressada. Por isso, entre outros aspetos, durante os ensaios e a direção de atores, o Realizador deverá controlar a dicção e a entoação do ator, a sua fisicalidade e postura, sempre com muita atenção ao seu movimento no *Set*, que se pretende verosímil e claro, e sem estragar a composição da imagem, criando

condições para a simbiose entre o ator e a sua personagem se transformem “numa só pessoa”. O Realizador, deverá, em suma, procurar que os atores estejam sempre atentos ao chamado “ouvir e reagir” que a personagem pede, enfim, a tudo aquilo que o ator pode e deve dar quando se encontra em cena. Digamos que o realizador deve manter o máximo controlo no que toca à performance do ator sem que, contudo, se permita a asfixiá-lo a ponto dele se tornar “robótico e sem alma”, criando uma personagem deslocada da verosimilhança e dos propósitos da narrativa.

Outro dos outros grandes desafios do realizador, no trabalho com o ator, é conseguir que ele se adapte às vicissitudes técnicas e logísticas de uma produção, muitas vezes (e estranhamente) algo que os atores não investem ou mesmo desconhecem (por exemplo, terem a perceção das implicações que a escala dos planos tem na sua performance, entre outros aspetos). Mesmo que, e abrindo um parenteses para o nosso caso particular das curtas-metragens académicas, por vezes seja raro trabalhar com atores com mais experiência, se acabe a trabalhar com atores inexperientes, ou somente com um *background* de representação em teatro, é importante que o Realizador consiga fazer perceber ao ator que no cinema existem outros fatores em jogo que, ao contrário por exemplo do teatro (e às vezes até da televisão, como as novelas), o cinema envolve uma câmara rigorosa e controlada ao milímetro, assim como, de forma geral, o cumprimento de uma planificação minuciosa e inalterável, filmada de forma fragmentada, através do uso de diversos planos (desde um plano geral ao grande plano) que implica repetições de deixas (falas de diálogo), gestos, movimentos e posições do corpo que não se podem improvisar. Ou da marcação por causa do implacável e castrador foco, entre outros aspetos limitadores à liberdade do ator. Enquanto que no teatro, estando o público privado da intimidade e da proximidade física do ator (que no cinema se resolve facilmente com o aparente ponto de vista da câmara, permitindo ao espectador sentir que está junto dele, como acontece, por exemplo, através de uma filmagem de um rosto num grande plano), o ator deverá revelar o seu estado de espírito de uma forma mais declarada e “teatral” (que não pode ou não deve fazer num filme, arriscando o “*overacting*”<sup>12</sup>), ou através de um diálogo projetado ou

---

<sup>12</sup> Performance exagerada e demasiado teatral do ator.

direcionado para a plateia, ou através de gestos exagerados. No cinema, como já referimos, a câmara permite que um determinado sentimento seja transmitido, às vezes por um cirúrgico e quase invisível olhar, ou num subtil gesto ou linguagem corporal. Neste caso, é então crucial que o realizador faça compreender ao ator que a câmara é um seu aliado, no que toca à sua performance e que, por vezes, fazer-se menos, ou mostrar-se menos, poderá acrescentar muito mais na qualidade da representação, desde que um determinado plano esteja corretamente integrado na estilística geral do filme, e num bom planeamento do realizador no que toca à planificação do filme, concretizada através dos seus vários *Setups*<sup>13</sup> e com um *Blocking* eficaz que realce e dê credibilidade ao trabalho do ator<sup>14</sup>.

Ou seja, para além de transmitir aos atores as intenções e motivações de uma determinada personagem, o Realizador também deverá direcionar o ator dentro da cena no que toca ao seu movimento e posicionamento no espaço, relacionando-o com os principais elementos do cenário, com os adereços fundamentais e, obviamente, com os outros atores em cena. É maioritariamente através deste trabalho que, muitas vezes, as verdadeiras intenções de uma personagem são reveladas, podendo acentuar (seja o texto ou o subtexto) as próprias deixas do diálogo pedido na atuação na cena.

Ao compreender os múltiplos aspetos que envolvem a representação, sempre complexa, e naquilo que se pretende transmitir com uma determinada personagem ou cena, o Realizador deverá fazer tudo ao seu alcance para dar as melhores condições ao ator, de forma a que ele possa aspirar ao seu melhor na respetiva performance. Por isso, até por causa daquilo que é a exigência de uma rodagem, o Realizador deverá ter em conta o melhor planeamento diário possível do trabalho com o ator, seja nos ensaios, seja no *Blocking*, de forma a conseguir repetir depois os *takes*<sup>15</sup> que ache necessários até chegar à melhor atuação do ator (dentro do mapa de rodagem previsto e o tempo disponível para cada dia de

---

<sup>13</sup> Local onde o realizador e diretor de fotografia colocam a câmara, quando filmam uma cena.

<sup>14</sup> (Doyen, 2012, p.19)

<sup>15</sup> Gravação de um plano sem interrupção.



trabalho), assim como, cabe também ao Realizador dar a atenção necessária ao ator, ou seja, muitas vezes em aspetos emocionais próprios do relacionalmente entre ambos (e, já agora, entre os outros atores em cena, e até parte da própria equipa, sobretudo alguns elementos que acabam por ter de lidar com os atores, como o assistente de realização, ou mesmo o Diretor de Fotografia, dada a proximidade inclusive física entre todos eles), isto tendo em conta que muitas vezes, não só o cansaço é muito, como é também comum haver alguma dificuldade em o ator chegar “à essência da personagem”, durante o processo de direção e de *Blocking* (por isso o ator pede muitas vezes excessivas informações sobre a tal motivação da personagem), que por vezes o processo poderá tornar-se caótico, e será esta forte e decisiva parceria o que poderá muitas vezes salvar ou destruir um filme. Claro, quando temos bons atores a vestir boas personagens certamente que está percorrido meio caminho para o devido investimento emocional dos espetadores, durante o visionamento do filme, aquilo, afinal, que se pretende verdadeiramente no cinema.

In screen acting, the audience, because of the intimacy of the big screen, comes to the actor. The screen actor must thus underplay and do less, especially in close ups. (McGiven, 2011)

### 1.3.- *Mise-en-scène* cinematográfica

*Mise en scène* is a critical term concerning the organization of objects within the camera's frame.. (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2010)

Talvez a palavra portuguesa que melhor poderá traduzir a expressão francesa *mise-en-scène* seja encenação, pelo menos na perspetiva da sua utilização no cinema, mesmo que a sua origem, ou tradução, signifique algo como “Colocar em cena” (termo cuja origem vem do teatro, e só depois acabará por ser assimilada pela terminologia do cinema, sobretudo na europa e, claro, em França, já que nos E.U.A. o termo *Staging* poderá aproximar-se mais do conceito francês). Neste caso, encenação diz respeito a tudo aquilo que é a organização de uma determinada cena no que toca ao posicionamento dos atores, luz, composição, adereços, maquilhagem, etc. (atualmente, alguns autores e realizadores incluem a câmara).

Ou seja, no fundo, a ideia de *mise-en-scène* no cinema diz respeito a tudo aquilo que permitirá criar um ambiente cinematográfico no *Set*, durante a rotação de um plano, na prática, tudo aquilo que o espectador poderá observar dentro do quadro (campo filmado). Sendo todos estes elementos “que colocamos em cena” cruciais, principalmente no que toca à verosimilhança e dramaticidade de uma certa realidade criada, torna-se evidente que uma má encenação irá implicar problemas nessa relação dramática e narrativa que permitirá a obrigatória empatia emocional com o espectador. Tudo o que vemos dentro do enquadramento da câmara vem daquilo que é a *mise-en-scène*. Desde os atores e as suas performances, a iluminação, o guarda-roupa, o *Blocking*, etc.<sup>16</sup>

Tendo em conta que muitos destes aspetos que constituem a *mise-en-scène* somente serão abordados de forma ligeira neste ensaio (ou nem sequer referidos, como é o caso da maquilhagem, por exemplo), com dois deles isso sim, e de forma mais exaustiva, a serem explicados quando trabalharmos a questão do *Blocking* (até porque não são o nosso objeto de estudo, a maioria desse conjunto de elementos que “se colocam em cena”), falaremos, contudo, e mesmo assim de forma muito básica, num ou outro pormenor que, por razões óbvias, até porque não foi decisivo na construção deste filme (por parte do seu realizador): a Luz, por exemplo.

Na verdade, a luz é um dos elementos mais importantes da *mise-en-scène*, permitindo criar imagens, reais ou não-reais, que traduzem depois os ambientes dramáticos que permitem a construção de uma narrativa e, já agora, a própria caracterização das personagens e a sua relação com o espaço, o tempo e até a ação que elas protagonizam no *Set* (digamos que o próprio *Blocking* depende muito deste aspeto, pois a o movimento e posição dos atores tem implicações com a iluminação da cena. Já agora, um aspeto que caminha sempre como um aliado da composição da imagem, ou seja, dos elementos formais existentes dentro do quadro, com implicações na forma como lemos um filme e, conseqüentemente, do próprio trabalho dos atores que, por exemplo, ao se movimentarem, alteram ou criam a própria composição).

---

<sup>16</sup> (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2010, p. 129)

Ou seja, e regressando aos aspetos gerais do uso da tal encenação (como resultado da *mise-en-scène*), o realizador deverá estar sempre em sintonia com os vários departamentos, de forma a garantir que tudo o que está dentro da composição seja útil para mostrar que algo lá existente e, concretamente, um determinado ator (personagem), traduza algo que sirva a narrativa. Por exemplo, uma personagem que esteja triste ou isolada deverá resultar de tudo o que foi “colocado em cena”, ou seja, encenado, certamente diferente de uma outra personagem que está feliz e em grupo. E este princípio é crucial no que toca ao desenvolvimento de uma narrativa e das suas personagens, como veículo dessa intriga. De resto, é muitas vezes esta encenação que permite que algo seja transmitido em poucos segundos e sem grandes explicações ou sem grande necessidade de trabalho intelectual, por parte do espectador. Até porque, o cinema insere-se nas formas de imitação dramáticas, como a ópera, ou o teatro, com duas particularidades que não convém descurar: todas elas decorrem sem interrupções. E todas elas decorrem num curto espaço de tempo. Portanto, todas elas, e em particular o cinema, terão dezenas de signos (ou centenas) a ter de ser lidos em tempo real (sejam eles em imagens ou sons ou palavras e texto). Ou seja, exemplificando, quando um filme nos mostra num plano uma personagem numa cama desorganizada, ao lado de latas de cerveja vazias e esmagadas, o espectador consegue rapidamente, através dos elementos de *mise-en-scène*, recolher, assimilar e compreender toda a informação necessária para seguir o que está a acontecer (e aconteceu) no plano e com a personagem (de resto, este exemplo poderia ser retirado do nosso próprio filme, analisado mais à frente como caso de estudo).

As Jean-Paul Sartre, I think it was, said, in the theater the drama proceeds from the actor, in the cinema it goes from the decor to man. This reversal of the dramatic flow is of decisive importance. It is bound up with the very essence of the *mise-en-scène*. (Bazin, 1967)

Nas obras cinematográficas, a *mise-en-scène* torna-se, assim, um dos principais elementos na construção do mundo cinemático e dramático, próprio do cinema de ficção narrativo. E sendo o cinema uma forma de arte que procura a construção de uma certa realidade, a *mise-en-scène* deverá servir esse propósito através de todos os seus elementos constituintes. Sendo que a melhor encenação

será aquela que o espectador não questiona, mas sim aquela que ele aceita de livre vontade, verosímil e fazendo parte dessa realidade construída como se ela existisse de antemão, a ponto de se deixar envolver pela narrativa como de uma hipnose coletiva se tratasse e estivesse sujeito por largos minutos.

#### 1.4. O olhar da Câmara

Everything within the frame of the image is selected for its meaning, (...) In addition, the distance, height and angle of the camera all add meaning to the frame (...) This becomes cinematic only when we consider how the shot has changed the material. When we connect those images together in a sequence – the grammar of film, for want of a better term – further meaning is added, providing a context that adds meaning outside the image. (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2010)

O realizador deve adequar a sua planificação, entre outros aspetos ligados à linguagem cinematográfica, a uma determinada história ou cena, tendo em conta o seu tema, narrativa, domínio do tempo, do seu espaço dramático e da respetiva ação, tudo na tentativa de conduzir os espectadores, através das personagens, aos desígnios intelectuais, estéticos e narrativos (emocionais) do filme. E um dos mais importantes elementos que o permitem fazer, sobretudo no que toca ao tipo de enquadramentos a usar nesse encadeado de imagens, através de planos que serão posteriormente unidos pela montagem, criando uma narrativa visual e sonora que faça sentido de acordo com as suas intenções, é determinado pela posição da câmara, pelo movimento que ela faz (ou não faz), pelo que enquadra (e em que escala) e o que prefere não enquadrar (muitas vezes até mais significativo do que aquilo que aparece em campo) e que, no fundo, resulta no conceito do Ponto de Vista, ou seja, no juízo e na perspetiva que temos sobre o que filmamos.

Ora, daí que uma das suas primeiras tarefas, quando filmamos uma determinada cena, é a escala de planos que iremos usar na sua captação. Sendo que tal escala ou dimensão pode variar entre um plano Geral a um Grande plano, ou até mesmo até um plano de Pormenor, ainda mais reduzido (ou seja, com uma ampliação maior do objeto filmado, por exemplo, enquadrando somente os olhos

de uma um ator). Esta decisão, surge devido ao facto de o realizador poder sentir necessidade de focar a atenção do espetador num determinado momento ou situação... ou emoção. Certamente que um plano Geral transmitirá informações e sensações diferentes, comparativamente a um Grande plano, sendo este muito mais dramático e, portanto, mais emocional. Por outro lado, o realizador poderá querer filmar os dois enquadramentos, num estilo chamado de “Cobertura”, para, posteriormente, durante a montagem, criar algum tipo de lógica que faça sentido na perspetiva da compreensão emocional da narrativa. De resto, no que toca à questão da tal proximidade da câmara ao objeto filmado, as coisas complicam-se um pouco mais, já que essa escala resultante (e o tipo de composição de imagem, por exemplo, a deformação do espaço, além da profundidade de campo resultante, tudo temas que não cabe abordar em pormenor neste ensaio) vai ser influenciada pelas diferentes opções no que toca às objetivas selecionadas e posteriormente utilizadas durante uma filmagem, sendo que diferentes distâncias focais poderão querer obter e significar coisas diferentes; por exemplo, se colocarmos a câmara próximo do rosto de um ator, e com uma objetiva com uma distância focal de 14mm (e dentro daquilo que são os códigos instituídos e já assimilados ao longo de muitos outros filmes, na história do cinema), iremos determinar uma caracterização emocional numa personagem que seria bem diferente caso a filmássemos, à mesma distância, note-se, escolhendo agora uma distância focal de 50mm. Igualmente, agora referindo sumariamente outro dos aspetos relacionados com câmara, a principal caneta com que se escrevem os filmes, o realizador deverá questionar-se acerca da altura da câmara, ao seu ângulo e perspetiva relativa, em relação ao objeto filmado.

Anos e anos da história do cinema, revela-nos os ângulos de plano, altura e enquadramentos têm as suas próprias convenções estabelecidas<sup>17</sup>. Com a ajuda do seu contexto dentro da narrativa e através da montagem, o plano poderá ter diversos significados.

---

<sup>17</sup> (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2010, p. 119)

O realizador sabe que a posição onde coloca a câmara define automaticamente uma linha de ação. Sem entrar em pormenores, que fogem no essencial à essência deste ensaio, isto corresponde à denominada regra dos 180º (e não só). Daí que é, habitualmente, sobretudo no cinema narrativo, assente na continuidade e na montagem transparente, fundamental o cumprimento destas regras, pois a quebra da continuidade, no que toca ao olhar e à direção das personagens (e não só), provocará alguma (ou muita) confusão no espaço dramático (e físico) onde se passa a ação da cena, originando, conseqüentemente, confusão na compreensão da própria ação. Outra das convenções é a regra dos 30º que nos diz que, para um plano cortar de formar fluída com um outro, terá de haver uma diferença superior a 30º entre eles, no que toca aos ângulo de cada *Setup*, no que toca a posição de câmara, de forma a haver motivação e fluidez entre cada plano e, decorrente disso, no discurso fílmico. Pode-se assim dizer que o cinema pretende alcançar, através da invisibilidade e simplicidade no uso da sua complexa linguagem, uma forma de permitir que o espetador se sinta dentro da história sem pensar ou questionar a própria linguagem (o código).

De resto, a altura da câmara (picado, normal ou contrapicado) criando um tipo de plano (que pretende ser – e, na verdade, é mesmo – o olhar do espectador) poderá ser bastante revelador em relação ao sujeito filmado. Por exemplo, é habitual a ideia (de resto, comprovada em muitos filmes) de que se filmarmos uma personagem em contrapicado estamos a mostrá-la numa posição de força, heroica e autoritária, enquanto que se a filmarmos num plano picado estamos, pelo contrário, a colocá-la numa posição de fraqueza e fragilidade.

Igualmente, dentro de todos os possíveis elementos visuais que definem a composição de um plano<sup>18</sup>, através do uso da câmara, com todas as suas potencialidades e capacidades, e sendo essencial que Realizador sempre questione o objetivo do uso dessa tremenda e fundamental ferramenta ótica, tendo em conta tudo aquilo que será mostrado no quadro, outro aspeto fundamental a ter em conta é o a forma coma a câmara se movimenta no campo. Esse movimento da câmara,

---

<sup>18</sup> (Ward, 2003, p. 10)

podendo ser ou não motivado pelo movimento do ator ou ter uma motivação autónoma (a que depois o ator deverá estar sujeito), influenciará decisivamente, não só a forma como veremos a narrativa (e, na verdade, vemos mesmo. Literalmente), como a sentiremos em termos emocionais, inclusive, em muitos casos conhecidos, influenciando a própria participação do espectador na ação, como acontece muitas vezes quando “corremos”, lado a lado, com a personagem que corre na diegese narrativa, entre outras situações dramáticas. Ou seja, desde que esse movimento da câmara seja motivado por algo, o discurso fílmico será fluído e invisível aos olhos do espetador, tornando-se natural e verosímil.

Por fim, o Realizador deverá decidir qual o ponto de vista que pretende que o enquadramento emane. Por exemplo, optar por uma posição objetiva da câmara que pretende colocar o espetador fora da ação sem tomar a perspetiva de nenhuma das personagens, pretendendo “somente” fornecer informações e mostrar ações de uma forma menos comprometida e menos relacionada com a visão das personagens que, intrinsecamente, são sempre subjetivas, no que se refere àquilo que vai acontecendo na narrativa. Por outro lado, o uso de uma câmara que evidencia um ponto de vista subjetivo (e não tem de ser sempre um POV literalmente expressionista, como é o caso quando a câmara toma o lugar dos olhos da personagem, fazendo o espectador ser essa mesma personagem), pretenderá criar no espetador uma sensação de afeto e identificação para com uma determinada personagem, elemento ou até conceito. Ambas perspetivas fílmicas, grosso modo, pretendem evidenciar uma visão do filme, ou seja, uma opinião que a obra tem sobre as personagens, sobre o tema, a própria ação, o forma como veremos o espaço e o tempo diegético, enfim, uma visão sobre tudo aquilo que verdadeiramente o espectador vai retirar de um filme, durante e mesmo após o seu visionamento.

The first film makers had to experiment and invent the grammar of editing, shot-size and the variety of camera movements that are now standard. The ability to find ways of shooting subjects and then editing the shots together without distracting the audience was learnt over a number of years. (Ward, 2003)

## 1.5. *Blocking* cinematográfico

Blocking is thus the accumulation of several components: the dramatic relationship, the character's wants, what he feels, what stands in the way, and how is the conflict presently resolving. Now when I say winning or failing, I don't mean whether the character achieves their end goal, but whether they are succeeding or failing at specific moments along the way. (McGiven, 2011)

Sendo que o *Blocking* cinematográfico diz respeito ao movimento das personagens dentro daquilo que acontece no quadro, ele necessita de uma colaboração estreita entre o realizador e o ator. Assim, o realizador poderá definir o *Blocking* do ator, numa determinada cena, através de ações concretas, sejam elas relacionadas com a óbvia deslocação no espaço cénico, do próprio olhar, da postura corporal, entre outros elementos menores, como a relação entre estes movimentos/posições e os objetos em cena, sejam eles elementos do próprio décor (os mais importantes), sejam ele os adereços fundamentais com que os atores interagem. Sendo que, esse *Blocking* deverá ter sempre uma função subserviente à história (ou ao enredo da cena), de forma a dar ao espetador uma determinada informação ou exprimir algum tipo de sentimento. Por isso, e também, é crucial que o realizador faça o ator entender qual a motivação por detrás de uma determinada ação ou olhar, etc., pois, é sobretudo através dessa perceção que surgem as verdadeiras intenções próprias daquilo que se encontra em jogo na narrativa. O *Blocking* ajudará sempre o cinema nessa procura constante que é trabalhar “o não dito”, explorando as pequenas subtilezas da atuação do ator, na tentativa de revelar a intimidade da personagem que ele protagoniza e, obviamente, da exposição das temáticas inerentes a um filme.

Como já o dissemos, no cinema, para cada ação, existe uma intenção dramática correspondente. Por exemplo, num filme do género de terror, numa típica cena de perseguição, o realizador pode pretender que a personagem a ser perseguida se encontre assustada e em pânico. Num determinado momento, essa personagem irá cair ao chão, colocando-se à mercê do perseguidor. Estas relações, estabelecidas entre as personagens (o percalço da queda que enfraquece a personagem perante o agressor), são o resultado de um rigoroso (embora verosímil) *Blocking* de posição, resultando numa encenação que irá provocar um impacto emocional na relação do filme (da sua ação) com o espetador.



Blocking, is therefore, a comparative portrayal of strong and weak movements, and relative positions. This means that certain body positions; stage areas, planes, and levels along with character movements have definite values. They inject meaning into the picture and the telling of the story. (McGiven, 2011)

O *Blocking* ajuda igualmente a focar a atenção dos espetadores numa determinada personagem, dentro do plano. Seja por uma ação específica, protagonizada dentro desse campo (às vezes sugerida pelo “fora de campo”, igualmente importante para compreendermos o espaço visível), seja pela emoção apresentada nessa ação. É a partir do *Blocking*, conjugado pela planificação cinematográfica (trabalhada no *Staging*), que o realizador irá investir muito do seu tempo, no que toca à forma como este pretende contar uma história. É, portanto, uma técnica utilizada no cinema (sobretudo no cinema de ficção), de forma a trazer significado ao filme, elevando o tom dramático do mesmo, e que trabalha a posição e a deslocação do ator no plano, no mínimo, tanto física como psicologicamente, isto, de acordo com a personagem que ele protagoniza. Daí que seja necessário perceber os princípios que se encontram em jogo, dentro de uma determinada cena, como as emoções, as relações entre as personagens e seus objetivos e motivações, quer entre elas próprias, quer entre elas e os objectos, etc., de forma a que a partir desse *Blocking* (idealizado pelo realizador, em prol das temáticas e dos seus desejos estilísticos), as personagens e a narrativa tenham o efeito desejado na audiência.

Blocking is the planning and choreographing of shots. It is one of the principal roles of the director, although this work is done in conjunction with the performers and the cinematographer. (Doyen, 2012)

Para além de colaborar com o ator, o realizador deverá também fazer uma ponte com os outros departamentos, trabalhando em particular com a Direção de Fotografia, a Direção de Arte e, igualmente, a Direção de som. Isto porque, o *Blocking* de uma determinada cena, influenciará tremendamente tudo aquilo que se relaciona com as outras áreas, numa equipa de produção, sobretudo durante a rodagem. Assim, para a equipa de imagem, o movimento do ator influenciará todo o complexo trabalho da câmara, na medida em que ela poderá necessitar de constantes mudanças de foco, além do movimento da própria câmara e,

igualmente, influenciará a morosa iluminação da própria cena. Já a equipa da direção de arte terá de ter em conta o que aparecerá dentro do plano, desde os adereços, aos praticáveis e ao próprio cenário, por forma a poder organizar o seu *décor* de acordo com o pretendido, mas sem atrapalhar o trabalho do ator, bem pelo contrário, fortalecendo-o, quer permitindo-lhe chegar às melhores posições e movimentações, quer nas intenções de texto e subtexto que tais movimentos sugerem no enredo (o mesmo se pode dizer dos adereços com que os atores interagem). Por sua vez, a equipa de som deverá estar completamente ciente das posições e movimentos dos atores, no campo enquadrado, não só de forma a poder realçar os sons captados, isto não só na clareza como no impacto emocional dos mesmos, necessários para a intriga, como a perceber a própria colocação dos microfones no lugar ideal, até para não criar interferências e barreiras técnicas, num eventual conflito de interesse entre a melhor posição para captar o áudio (a colocação da *Perche*) e a necessária presença física do ator no plano. Por tudo isto, deverá existir a máxima clareza na comunicação entre o realizador e as restantes equipas durante a rotação, por forma a conseguir-se uma saudável coexistência no *Set*.

## 1.6. - Métodos de *Blocking*

Essencialmente, existem três métodos de planificação cinematográfica (ou melhor, de métodos ou técnicas de realização) que o realizador poderá utilizar numa rotação, independentemente da forma como o *Blocking* depois será organizado e trabalhado, sendo estes métodos designados como: *Coverage*, *Shot by Shot* e *Single Setup*. O primeiro é o método mais comum (o tal chamado de *Cobertura*) e mais usado em cenas de diálogos, por exemplo. O segundo é habitualmente mais utilizado em situações de movimentos das personagens no espaço, ou em cenas de ação, implicando filmar plano a plano, numa ordem mais ou menos pré-estabelecida, sem tantas possibilidades depois, na pós-produção, na resultante montagem (coisa que o primeiro método permite). Por fim, o terceiro método, mais próximo do plano único ou em sequência, portanto, aquele que é o mais sintético de todos (ao contrário do de *Cobertura*, muito analítico, ou seja,

muito mais fragmentado e com mais implicações na posterior montagem). Todos eles, claro, deverão ser escolhidos e usados tendo em conta que devem servir o conteúdo narrativo (sabendo nós que acabarão igualmente por influenciar o resultado desse mesmo conteúdo), dando sentido ao filme. Ou seja, todos os três, mesmo apresentando as suas particularidades e diferenças, e não havendo um que se defina como o mais correto a utilizar, desde que cada realizador tenha a noção do que cada um deles implica dentro do seu planeamento, tendo em conta as vantagens e desvantagens que manifestam (essas vantagens ou desvantagens também se refletem na logística da produção), até porque é habitual um filme usar uma mescla destas três métodos, todos eles, dizíamos, não deixam de ter implicações no respetivo *Blocking* pois, em todos eles, há um campo enquadrado, um espaço cénico onde se colocam e mexem atores que, por sua vez, interajam com outros atores e adereços. É por isso importante, antes de justificarmos as opções de *Blocking* trabalhadas em “Johnny White”, definirmos melhor os três métodos aqui sugeridos como os mais comuns numa rodagem, e as implicações que eles acabam por determinar no posterior *Blocking* durante a direção de atores.

Coverage involves shooting a scene from several camera angles with each of these differing sets ups covering most, if not all, of the scene. Coverage dominates in the filming of dialogue scenes because this Blocking technique means that the dramatic emphasis of a scene can be controlled in editing. (Doyen, 2012)

O método de *Coverage* corresponde, essencialmente, a um método de realização que implica uma cobertura ampla da ação, fragmentando a mesma em vários planos, em diferentes ângulos, escalas de grandeza e pontos de vistas diferentes, sejam eles planos fixos ou em movimento, habitualmente filmando em primeiro lugar um *Master*, que filma toda a ação, sem interrupções e num Plano Geral, ou suficientemente amplo, para, de seguida, filmar (ou gravar) vários outros planos (*Setups*) em escalas cada vez menores, além depois de alguns detalhes (ou *inserts*) de ações mais específicas, com todos eles, depois, a serem editado pelo montador de forma a criar uma consistência narrativa, baseada em regras de continuidade. Digamos que este método tem uma abordagem mais académica e clássica (sem que isso seja um defeito, e mais exigida pelo produtor que controlará melhor o filme, durante a montagem), mais segura por parte do realizador, isto no que toca à posterior montagem das cenas, não só na tentativa de criar o devido

sentido à narrativa, como até corrigindo erros de *Raccord* cometidos durante a concretização da planificação, ou até surgidas na rodagem, onde é comum acontecerem vários erros, inclusive de representação, isto devido ao facto de esta técnica de realização garantir sempre coberturas alternativas dos planos e das cenas, através da realização de vários *Setups* da mesma ação, e várias vezes repetida. Pode-se então dizer que este método estará mais ligado a uma pré-planificação analítica (fragmentada), onde os planos seguem uma lógica no espaço, tempo e ação, organizada de modo a conduzir a atenção do espectador ao longo das cenas do filme.

Existem, obviamente, diversas vantagens no que toca a este método (a grande desvantagem prende-se com o facto de se fazerem vários *Setups*, às vezes até em número exagerado, ainda por cima multiplicados com vários dos *takes* necessários numa rodagem, com repercussões na logística e no preço do filme e, eventualmente, também do facto de isso desculpar soluções fáceis no que toca à estilística do filme, com a habitual tendência para o filme ficar mais académico e menos autoral, mas, como já foi enunciado, pelo facto de tendencialmente haver um grande número de *Setups* neste método de realização, possibilitando automaticamente aumentar múltiplas e variadas hipóteses nas opções de montagem. De qualquer forma, no que toca a questões de *Blocking* que este tipo de técnica possibilita, haverá claramente um maior número de escolhas no que toca ao desempenho dos atores, desde uma panóplia de sentimentos e emoções em jogo dentro da cena, como igualmente a possibilidade de experimentar no *Blocking* opções de ritmo e de diversos “desenho” na performance do ator, durante os ensaios e a rodagem do filme.

Claro que para que este método seja bem-sucedido, será necessário que o realizador trabalhe com cuidado e detalhe a planificação pensada para o filme, relacionando-a com eficácia com o *Blocking* a trabalhar com os atores, e conseguindo uma eficaz interligação com todas as necessidades e requisitos técnicos, além das respetivas propostas artísticas e narrativas que emanam das restantes equipas técnicas e criativas, não esquecendo por isso de, pelo menos, ter um *Setup* que cubra a totalidade de cada cena, caso os planos de *Campo* e *Contra-campo* (além dos *Inserts*) falhem por qualquer razão inesperada (ou não pensada).

Daí que a continuidade assuma extrema importância na passagem de cada plano para o seguinte (na pré-montagem sugerida pela planificação), no que toca, por exemplo, à linha de ação, à continuidade de luz, adereços no *Set*, etc., para que depois não se torne difícil (ou até inviável) a montagem de todas aquelas peças, anteriormente estruturadas pela fragmentação. Se, por exemplo, um ator segurar um determinado objeto com a mão esquerda, num plano específico, ele deverá manter esta posição gestual em todos os restantes *Setups* que no sistema de *Cobertura* serão filmados e repetidos através de outras escalas, pontos de vistas e ângulos (e muitas vezes sem a possibilidade das facilidades de uma filmagem pela ordem cronológica). De resto, estas questões da continuidade, poderão igualmente complicar a performance e o *Blocking* de um ator, pois ele está sempre sujeito às imposições do foco e marcações (e repetição das ações, tendo em conta que elas serão filmadas vezes sem conta, seja por serão repartidas por *Setups* diferentes, seja porque cada um desses *Setups* terá forçosamente bastantes *Takes*), tornando-se difícil repetir a mesma situação, com a mesma intensidade dramática e num ritmo idêntico, no mínimo, principalmente aquelas que cobrem ações e movimentos do corpo complexos.

Shot by shot Blocking is simply shooting a scene in a series of set ups which will be edited together one after the other with each set up having little overlap. This is unlike coverage where set ups will almost always overlap and cover the same action. (Doyen, 2012)

Quanto ao método *Shot by shot*, uma opção, como já aqui foi referido, usada sobretudo em situações de ação ou de movimento sequencial dos atores, sendo uma espécie de filme já pré-montado ou, digamos, já com uma ideia precisa da montagem a usar e, por isso mesmo, filmes mais autorais, onde há uma ideia precisa do que se pretende para cada plano, quer em termos de cobertura da ação, muito ponderada e ajustada também às questões de produção (típico nos filmes mais independentes), quer tratando-se de uma planificação com um sentido preciso, pronta a extrair e evidenciar, quer o texto, quer o subtexto, evidenciado através da linguagem cinematográfica usada no plano, uma assunção clara do pretendido pelo realizador, portanto, perfeitamente consciente dos seus desígnios. O referido método, corresponde então a uma técnica de realização que consiste em filmar uma determinada cena usando vários *Setups*, uns sempre diferentes dos

outros, quer em escala, ponto de vista e ângulo, pensados para se ligarem de forma sequencial e progressiva (muitas vezes apelida-se este método de *Progressivo*), sobrepondo-se na ação no início e no fim de forma a garantir a continuidade com o seu anterior e posterior, respetivamente. Como já referimos, é uma técnica de realização muito utilizada em sequências de ação, como lutas, perseguições, etc., fazendo uso de diferentes posições de câmara, movimentos e distâncias focais. Uma das razões que torna este método mais eficaz do que o método de *Coverage*, no que toca à realização de sequências de ação, é o facto de ser mais prático na realização de *Setups*. O uso de *Coverage numa cena de perseguição, por exemplo*, iria obrigar a repetição do mesmo ato diversas vezes, algo que iria complicar a filmagem de cenas complexas (encarecendo o filme), além também da manutenção da continuidade respetiva entre cada *Take* a repetir.

Uma das desvantagens desta técnica é, durante a montagem, surgirem problemas na cobertura na ação, ou a necessidade de enfatizar algo que funcionaria dramaticamente com mais eficácia caso houvesse algum plano de cobertura (sobreposto) em alguns dos momentos cruciais da ação, ou, principalmente, poderiam haver problemas de ligação (*Raccord*) entre os planos, para não falar de problemas no domínio e construção do tempo fílmico (tornando-se difícil criar elipses<sup>19</sup> e, sobretudo, fazer o tempo da diegese estender-se, como acontece em filmes com algum suspense e tensão). Também neste método, a continuidade e o controlo da luz poderá ser um problema, devido ao facto de muitos desses *Setups* serem feitos em posições de câmara completamente diferentes, e até opostas, obrigando muitas das vezes a reajustes demorados, implicando perdas de tempo durante a rodagem. Os mesmos problemas se aplicam à captação do som que necessitaria de *ADR*<sup>20</sup> ou mesmo o recurso a *Foley*<sup>21</sup> específico, e a criar após a rodagem do plano, para recriar o som ambiente (por exemplo dos passos) que, ao ter origem numa filmagem com um *Setup* único, poderá não ser suficiente para resultar na edição. O uso de poucos *Setups*, ao longo da cobertura da ação, na tal

---

<sup>19</sup> Salto temporal em que se omitem determinados acontecimentos.

<sup>20</sup> Processo de regravação do áudio em estúdio.

<sup>21</sup> Processo de gravação de efeitos sonoros depois da rodagem do filme.

forma progressiva de que falámos, com a união de vários planos, colados entre si (muitas vezes cobrindo pequenos momentos de ação), irá exigir um tipo de planeamento muito mais bem organizado, visto que se não for bem executado poderá comprometer seriamente o filme.

O *Blocking*, neste método, sem ser muito diferente do trabalhado no método anterior, tem sobretudo de acompanhar o rigor e a disciplina da própria técnica, pois, digamos, que não só tem de ser bem planeado, pois é definitivo, fruto de não haver alternativas na sobreposição da ação através de mais planos, como pode ter necessidade de ser mais trabalhado e potenciado (em termos dramáticos e expressivos), sobretudo “puxando” pela conjugação e simbiose entre a câmara e o movimento/posição do ator, para evidenciar o sentido, a conotação e a tensão da cena, já que o *Shot by shot* não terá tanto a facilidade e o potencial do uso da montagem final, não só para a criação do sentido e do discurso fílmico, mas também para resolver os comuns problemas surgidos durante a rodagem dos planos (já que o sistema de cobertura é um método mais analítico do que o sistema progressivo).

The single set up scene gives a director two things: total control of the final result, because there can be no editing of the scene and the opportunity to show their skills at designing and achieving a whole scene in one long, single, complex set up. (Doyen, 2012)

Quanto ao método comumente apelidado de *Single Setup*, muitas vezes referido como o equivalente ao plano sequência (embora não tenha de ser exatamente assim, pois falamos de planos que cobrem a cena de forma mais ampla, sem qualquer cobertura exceto aquela que é obrigatório fazer, por razões de ação ou de espaço, até porque o plano sequência refere-se a isso mesmo, à ideia de haver uma definição da ideia da sequência, às vezes até justificada pela temática que a define ou até organiza, em termos de realização e a ação dos atores), ele permite ao realizador o total controlo do resultado final pois, de certa forma, ele representa uma espécie de montagem definitiva usando a câmara, ou seja, o uso apenas de um plano que cubra uma determinada e ampla ação não irá permitir ao montador grandes opções na sala de edição, a não ser seguir o previamente planeado pelo realizador. De certa forma, este método assemelha-se a um tipo de planeamento absolutamente sintético, e que diz respeito a uma justaposição de planos com

quase nenhuma fragmentação, evidenciado então a montagem dentro do próprio enquadramento, habitualmente usando escalas como aquela que é típica quando pretendemos abarcar mais informação, como é o caso do Plano geral, filmado com muita profundidade de campo e muita composição de imagem (que dirige o espectador para certas partes do quadro), e obrigando o espectador a relacionar os principais elementos enquadrados, criando uma tensão e significação que implica um trabalho mais ativo por parte do espectador. Isto para não falar do controlo do tempo pelo realizador, muito mais reduzido nos planos largos e demorados, a ponto de o tempo da ficção ser igual ao tempo cronológico e real (ou lá perto, já que o tempo cronológico será sempre uma impressão da realidade enquanto a audiência assiste e “vive” um filme).

Este é um método que, se por um lado permite uma maior exposição e até satisfação do ator, realçando em plenitude aquilo que ele mais procura enquanto profissional que é uma certa aspiração à representação total, mais próxima do real ou do teatro, portanto mais visceral, por outro, este método implica uma maior concentração da parte dele, já que cada posição, cada gesto, cada expressão, cada movimento, cada marcação, etc., obriga-o a memorizar muito mais informação do que os dois métodos anteriores, até porque tudo o que acontece no plano tem de ser repetido e controlado ao pormenor. Nesse caso, não sendo muito diferente do anterior, nessa questão de exigir um certo rigor, devido à impossibilidade de cobertura total ou parcial, este método é ainda mais exigente (em relação ao segundo mais progressivo) porque o ator tem de ter uma noção global do plano e da cena e das respetivas ligações entre elas, normalmente cenas feitas de planos longos, aspeto que mesmo com uma planificação e realização progressiva seria menos exigente, pois no *Shot by Shot*, que usa ainda assim muitos mais planos que o *Single Setup* (embora sem a cobertura do primeiro método) e de forma sequencial, não se precisa de cobrir tanta ação como no terceiro método, mais sintético e global, método este que deverá estar sempre atento à relação entre a ação dos atores e a sua interligação com o tempo e o espaço onde ela decorre.

Por outro lado, se algum *Setup* não funcionar eficazmente durante uma rodagem (e depois na montagem), este método não permitirá nenhum tipo de salvaguarda que corrija na edição, a não ser retirar um pouco do início ou do fim do



plano, por exemplo. Mais, num filme onde este tipo de método seja utilizado predominantemente, poderá também não haver garantias de potenciar grandes opções no seu ritmo (aspeto que é conseguido habitualmente pela montagem, ou seja, pelas possibilidades do CUT), podendo não se conseguir, assim, dar o devido ênfase dramático à história.

Este método exige, muito provavelmente, um realizador mais experiente, não só na segurança da arquitetura do plano, inserida na arquitetura do próprio filme, mas exige igualmente um *Blocking* mais eficaz, dramático e preciso, durante a rodagem das cenas, de forma a termos *Setups* suficientemente fortes para que aguentem a maior duração do plano no ecrã, com a obrigação dos atores, mesmo que experientes, de serem capazes de uma performance e posicionamento do *Set* que mantenha o espetador interessado e emocionado durante o visionamento do filme.

Como percebemos, neste capítulo, não há métodos ideais, sendo que todos os três modelos de realização/planificação apresentam potencialidades ou até, digamos, algumas fraquezas, sendo que cabe ao realizador compreender todos eles na sua plenitude e escolher aquele método que reflete e potencia melhor aquilo que ele pretende para a narrativa do filme. De seguida, através da análise daquele que vai ser o nosso estudo de caso, iremos então refletir sobre as opções tomadas no que se refere ao *Blocking* utilizado nas diversas cenas da curta-metragem “Johnny White”, tentando assim justificar a sua utilização no filme.

## PARTE 2

### 2- Estudo de caso: “Johnny White”

#### 2.1 - A narrativa de “Johnny White”

In its simplest form, a story is the telling of a series of events about a character who wants something. But the character doesn't know how to go about getting what he or she wants, so he or she has to face obstacles and the complications that ensue. The story builds to a crisis until the character gets not what he or she wants, but what he or she needs. This is the basic structure that most stories follow. (Glebas, 2009)

A narrativa da curta metragem “Johnny White” não surge imediatamente no momento de escrita do argumento. Primeiro seria necessário perceber qual é a história, qual o conflito, quais as personagens. Seguindo uma estrutura clássica de três atos, era preciso estabelecer e identificar determinados pontos fulcrais na narrativa.

Idealmente, numa boa história, as personagens são apresentadas com um problema que precisam de ultrapassar. Normalmente, este conflito, é de certa forma muito objetivo para o espectador e acompanha a personagem durante toda a narrativa. Por outro lado, é a partir da resolução dos conflitos interiores, que as personagens conseguem cumprir o seu arco narrativo e ultrapassar os obstáculos que vão surgindo.

Desta forma, antes da escrita do argumento era necessário compreender, baseado a partir destas ideias os vários elementos da narrativa, estabelecendo um arco de transformação da personagem.

##### 2.1.1 – Tema

The central theme is what the story is all about. It is the *raison d'être*, the cement that holds the story together. Themes are concerned with universal concepts—love, honor, identity, compromise, responsibility, ambition, greed, and guilt—that are experienced and shared worldwide. The

universal quality of these ideas and emotions helps ensure that the audience will relate to the material on a deeper level than the plot. (Rea & Irving, 2010)

O tema de um filme representa, de certa forma, a razão pela qual alguém quer contar uma determinada história. Esta é muitas vezes apoiada por algum tipo de moral ou exposição de um determinado assunto, que reflete a visão do realizador do mundo.

É sobretudo aquilo que marca o filme e permite ao espetador refletir sobre as questões levantadas pelo mesmo. Se este ponto estiver bastante assente, o filme terá uma força muito maior, pois ficará na mente do espetador e exigirá um maior estudo da sua parte.

Ao definirmos o tema do filme é importante entender que todas as cenas, ações e diálogos devem estar presentes de forma a submeter as questões que pretendemos abordar permitindo um alcance universal do espetador das temáticas presentes na narrativa.

All the scenes in your film should be subordinate to the main theme. If a scene doesn't support your theme, eliminate it. (Rea & Irving, 2010)

A partir disto, podemos identificar imediatamente os temas, que este pretende abordar. À primeira vista, em “Johnny White” conseguimos imediatamente identificar o amor, como tema central a partir do conflito estabelecido entre as personagens de João e Lary. Por outro lado, existe um outro conflito que acompanha João pela história toda, que é a ideia de Johnny ser ou não racista, que acaba por ser transportado para a sua relação com Lary, ganhando assim uma importância crucial dentro da narrativa. É com base nessa temática que se faz a ligação entre todos os elementos dramáticos como: conflito, 1º catalisador, 2º catalisador, clímax, resolução (termos que iremos explorar mais à frente no ensaio). É a partir da temática do racismo que é possível fazer ligação entre aquilo que é a relação de João-Lary com o seu problema criado nas redes sociais devido ao seu vídeo polémico.

Podemos agora determinar a matéria do filme, o propósito da história, constituído pelas personagens, pelo conflito e pelo tema, servindo este de elemento fundador e de ligação entre os outros elementos dramáticos. (Parent-Altier, 2004)

Ou seja, o tema deverá acompanhar todas as ações, diálogos e personagens. Cada cena tem por si só um propósito, servindo assim o filme no seu todo a nível de significação temática estando ao serviço da personagem, de modo a poder existir verosimilhança e aceitação por parte do espetador. Em “Johnny White” era importante marcar imediatamente a diferença entre a “personagem” de João e a “personagem” de Johnny (como *Youtuber*). De um lado temos um indivíduo com problemas em socializar com o mundo exterior (que por sua vez é representado por Lary), por outro existe a ironia de ser alguém que está conectado a milhões de pessoas através do seu canal.

No início do filme, é importante perceber a solidão que João sente no seu mundo, e no seu primeiro encontro com Lary é estabelecido aquilo que a personagem pretende obter, mas que simplesmente não tem a capacidade de o atingir. Nesta altura fica estabelecido uma das temáticas a partir do conflito amoroso das duas personagens. No entanto, João apenas se vê obrigado a sair do seu mundo normal quando se vê confrontado pela reação do mundo exterior ao seu vídeo que acaba por, momentaneamente, estragar a sua relação com Lary. Ligando assim as temáticas do amor e racismo que acompanham a narrativa.

Em suma, não nos basta definir um tema de um filme, há que o saber dramatizar dentro do universo narrativo construído. Uma personagem quando quer algo (conflito), não o pode simplesmente obter, terá de enfrentar obstáculos e vários desafios até encontrar aquilo que pretende. Com isto, estamos a construir uma narrativa mais coesa, permitindo ao espetador observar um crescimento e evolução da personagem. Em “Johnny White” vemos uma personagem que é sobretudo alguém que procura o amor, mas que para o atingir necessita de sair do seu mundo para se aperceber dos seus erros e atitudes racistas, de modo a ser aceite por Lary. É a partir desse caminho que os temas inerentes do filme poderão ser muito mais eficazes ao provocar uma resposta emocional ao espetador.

### 2.1.2 – Género

O que é então um género? Um género será uma categoria classificativa que permite estabelecer relações de semelhança ou identidade entre as diversas obras. Desse modo, será possível, seguindo o raciocínio genérico,

encontrar a gênese comum de um conjunto de obras, procurando nelas os sinais de uma partilha morfológica e ontológica. (Nogueira, 2010)

É importante definirmos inicialmente o gênero cinematográfico que o filme se poderá encaixar. Ao analisarmos um grande número de filmes, vamos percebendo que muitos estabelecem semelhanças na forma como a narrativa é captada pelo espectador. Algumas histórias fazem-nos rir, outras fazem-nos chorar, outras fazem-nos ter medo. Para além disso podemos ir identificando vários códigos que por si só vão marcando uma determinada história, sendo que algumas estabelecem elementos semelhantes a nível narrativo permitindo uma determinada resposta emocional do espectador.

Um gênero cinematográfico diz, assim, respeito a essas mesmas semelhanças entre várias obras que nos permitem catalogar dentro de um determinado universo. Olhando para o cinema clássico existe um enorme número de gêneros como: drama, comédia, ação, ficção científica, terror, etc.

Como referimos antes, a comédia tende a fazer ressaltar as fragilidades do ser humano: o vício, a negligência, a pompa, a presunção ou a insensatez, por exemplo. Daí, talvez, que seja um gênero frequentemente depreciado, quem sabe pela sua carência de seriedade, capaz de descobrir em qualquer tema ou personagens o pretexto para o riso e o escárnio. (Nogueira, 2010)

Sendo um dos gêneros mais antigos da história não só do cinema, mas de toda a arte performativa, a comédia, pretende muitas vezes fazer uma reflexão da condição humana, utilizando a sátira como meio de exploração. Em *Johnny White* existe essa intenção de explorar o potencial satírico dos *Youtubers* como ícones neste mundo atual, por outro lado o filme pretende refletir sobre estas questões ligadas ao *Cancel Culture*<sup>22</sup> e racismo que advém de um vídeo que a personagem faz e é perçecionado pelo público da pior maneira. À primeira vista, podemos encaixar “Johnny White” no subgênero de comédia dramática pela forma como existe o balanço entre o tom ligeiro cómico com a gravidade e o peso dos temas que a narrativa ressalva. Por outro lado, a partir da relação de Lary com Johnny podemos identificar uma estrutura clássica de comédia romântica. Nesta existe

---

<sup>22</sup> Fenómeno em que uma pessoa é retirada de uma posição de influência ou fama devido a atitudes questionáveis

uma evolução da relação do casal que vai passando pelas fases do desdém, rutura e reconciliação.<sup>23</sup>

Nas redes sociais existe uma intenção em ridicularizar não só a personagem youtuber de Johnny White, mas também os vários comentários que vão surgindo em forma de crucificação. Na relação amorosa com Lary, o cómico surge a partir da inadaptação da personagem de João, que tem bastantes dificuldades em se expressar, isto devido ao facto de este ter bastantes dificuldades em se expressar, e por outro lado a sua ignorância perante a posição de Lary ao seu comportamento. Só quando a personagem se afasta do seu mundo é que permite a existência de um crescimento interior da mesma, e consequentemente a reconciliação.

Em suma, Johnny White apesar de ser comédia, pretende que o espetador faça uma reflexão do mundo atual, não só como vemos as pessoas através do ecrã, mas também como abordamos o racismo, e até que ponto uma brincadeira pode ser interpretada apenas como uma brincadeira.

Ainda que o tom de comédia permita efeitos que podem ir da cumplicidade à iconoclastia, da ridicularização ao embaraço, uma pretensão existe sempre: a interpelação do espectador, invertendo as suas convicções, as suas expectativas e as suas crenças. (Nogueira, 2010)

### 2.1.3 – Sinopse

Uma das técnicas quase incontornáveis da gestão da estrutura é a escrita da sinopse “resumo breve da ação, das personagens e do enredo, tudo resumido em uma ou duas páginas suscetíveis de serem lidas rapidamente” (Parent-Altier, 2004)

Sendo a sinopse uma breve descrição resumida de toda a narrativa, é-nos permitido imediatamente enquadrar aquilo que são os vários elementos presentes da ação. Ficamos assim a perceber aquilo que é o conflito principal, assim como, o protagonista, ficando estabelecido cronologicamente os pontos fulcrais da narrativa, organizados numa estrutura clássica de três atos (na maior parte dos casos).

---

<sup>23</sup> (Nogueira, 2010, p. 22)

A primeira definição de estrutura ternária foi elaborada por Aristóteles há cerca de 2500 anos. No entanto, a estrutura atualmente recomendada por numerosos manuais como sendo uma garantia de sucesso corresponde ainda à noção aristotélica. (Parent-Altier, 2004)

Os três atos, servem assim de pontos de divisão de início, meio e fim da narrativa, correspondendo sobretudo a mudanças marcantes dentro da ação. Sendo o primeiro ato, sobretudo de exposição, e onde o espectador recebe todas as informações essenciais que lhe permitirão entender o enredo. Sobretudo está estabelecido o mundo normal da personagem, que de certa forma será interrompida pelo conflito, aquilo que fará mover a narrativa. Este primeiro ato, terminará frequentemente por um acontecimento catalisador, que leva a ação para o segundo ato, normalmente mais longo e marcado por diversas peripécias e obstáculos. Através da reviravolta marcada pelo catalisador que dará o *Turning point*<sup>24</sup> da narrativa, o segundo ato procura sobretudo aprofundar o tema do filme, assim como obrigar as personagens a passar e ultrapassar diversas dificuldades, por forma a conseguirem evoluir e crescerem a partir da experiência. Estas dificuldades estão inerentemente ligadas ao conflito e permitem à personagem a resolução do seu conflito externo e sobretudo interno.

De forma a passarmos para o terceiro ato, dar-se-á na narrativa um novo momento de mudança, um novo *Turning point* que nos levará para a resolução e clímax do filme. É neste ato que deverão ser resolvidas todas as pontas soltas da narrativa de modo a termos uma obra coerente.

A partir disto, era importante definir a sinopse de “Johnny White” por forma, a organizar estruturalmente e cronologicamente os acontecimentos presentes no enredo.

PRIMEIRO ATO: Johnny White, famoso *youtuber*, tem dificuldades em dizer a Lary, entregadora de piza negra que frequentemente entrega a casa de Johnny White, que gosta dela. Depois de gravar um vídeo a mergulhar numa piscina de nutella, Johnny vê-se acusado de racismo por vários seguidores online, acabando por fazer com que Lary se chateie com ele.

---

<sup>24</sup> É uma denominação usada no cinema, significa ponto de viragem. É um momento marcado por uma mudança significativa na narrativa.

SEGUNDO ATO: Johnny decide sair de casa de forma a dizer a Lary que gosta dela, no entanto no seu caminho acaba perseguido por fãs que o obrigam a esconder num caixote de lixo. Johnny vê Lary a passar e decide persegui-la. Esta sem o reconhecer, assusta-se e acaba por atacá-lo. Depois de revelar-se Johnny pede perdão pelo sucedido e revela que nunca gostou de piza. Lary perplexa acaba por deixá-lo sem resposta.

TERCEIRO ATO: Johnny revê os comentários e o vídeo de novo, percebendo que o que lhe realmente importa é Lary e por isso tem de crescer. Lary retorna a casa de João oferecendo-lhe piza.

A sinopse permite uma gestão dos factos antes do início do trabalho de escrita propriamente dito. Deste modo, permite alterar, entre outras coisas, a cronologia dos acontecimentos sem, porém, desequilibrar a obra acabada (Parent-Altier, 2004)

#### 2.1.4 – *Story Map*

A Story Map is a method for structuring a screenplay by creating a simple yet powerful outline that contains the building blocks of your concept, characters and plot: the main dramatic elements and dramatic beats of the narrative and the order and desired page range of those beats, regardless of genre. (Calvisi, 2012)

Se a sinopse é um breve resumo de toda a narrativa, o *Story map*, como a tradução literal (Mapa da história) indica é sobretudo uma forma de organizar e definir a estrutura narrativa antes da escrita do argumento cinematográfico. Serve assim, como meio de orientação, procurando criar clareza ao argumentista sobre aquilo, e sobre quem pretende contar a história. Respeitando sobretudo, uma estrutura narrativa clássica de três atos.

O *Story map* procura organizar as várias peças da narrativa, respondendo às diversas questões (Quem? Quando? Onde? O quê? Porquê?). Mas também, diversos elementos específicos cruciais, que funcionaram para o argumentista como guia de forma a levar o processo de escrita a bom porto, ou no mínimo a uma estrutura bem coesa e que faça sentido.

É nesta altura que é importante definir o tema, as personagens, as suas características e defeitos, os seus objetivos externos e internos, além dos conflitos centrais e os pontos dramáticos dentro da narrativa.



Films of every genre and budget level use this template, much of which comes from what is known as “classical three act dramatic structure (Calvisi & Rich, 2013)

Primeiramente, o processo começou pela criação da personagem de “Johnny White”. Para além de ficarmos a saber sobre quem se debruça a história, ficamos também a entender traços representativos do protagonista como algo que o caracteriza e o seu defeito. Enquanto a característica procura definir a personagem dentro da premissa do filme, o defeito corresponde à principal debilidade da personagem, sendo sobretudo isso que o colocará em apuros, originando o conflito propriamente dito.

No processo de criação do argumento de “Johnny White” era importante definir aquilo que pretendia contar, ou seja, perceber ao certo qual é o tema central da narrativa. Como foi já exposto anteriormente, a temática de “Johnny White” divide-se entre o amor e o racismo, sendo o segundo, o elemento de ligação entre os conflitos da personagem.

É a partir disto que podemos definir aquilo que é o objetivo externo e interno da personagem. Estando altamente ligado ao conflito da intriga principal do filme, o objetivo externo corresponde àquilo que a personagem procura e pretende alcançar. Enquanto que o objetivo interno diz respeito ao subtexto, à sua intriga secundária e as questões que a personagem necessita verdadeiramente resolver para conseguir ultrapassar os seus obstáculos.

A questão dramática central corresponde à situação principal cuja narrativa procura resposta. É aquilo que guia, e desperta o interesse do espetador aos desenvolvimentos, procurando a partir do desfecho serem respondidas as suas questões ao longo da narrativa. O desfecho esse, deve ser também resolvido na escrita do *Story map*, algo que é crucial, por forma a que o argumentista estabeleça o ponto de chegada ao seu ponto de partida.

Por fim, o arco da personagem, corresponde ao percurso de transformação que esta sofre durante os três atos. O primeiro ato correspondente ao seu mundo normal, o segundo das suas peripécias e maturação e o terceiro de retorno ao seu mundo normal, mas com uma nova perspetiva e visão após a resolução dos seus conflitos interiores e exteriores.

Assim, passando à descrição do *Story map* de Johnny white:

**TÍTULO:** Johnny White

**GÊNERO:** Comédia negra

**DURAÇÃO:** 15 minutos

**PROTAGONISTA:** Johnny White, 25 anos; youtuber

**CARACTERIZAÇÃO/DEFEITO:** Ingénuo/ racista

**OBJECTIVO EXTERNO:** Provar que não é racista

**OBJECTIVO INTERNO:** Conquistar Lary

**PRINCIPAL CONFLITO DRAMÁTICO:** Relação Johnny e Lary

**TEMA:** Racismo/ Amor

**QUESTÃO DRAMÁTICA CENTRAL:** Conseguirá Johnny provar que não é racista e conquistar Lary?

**DESEFECHO:** João recebe visita de Lary a perdoá-lo

**ARCO:** Johnny começa como racista, mas a partir da sua relação com Lary, Johnny consegue aprender e ganha maturidade percebendo os seus erros.

Story Map is a form, not a formula. It does not dictate your choices or tell you what to write; it provides a framework to hold your choices (Calvisi & Rich, 2013)

### 2.1.5 – Personagens

Once you have identified the story and its structure, you have more analysis to do this time involving the characters of your story. Though the plot is the structure of every movie or television episode, it is the characters in that story who create the conflict. First, you need to find out who these characters are. (Rooney & Belli, 2011)

Definida a estrutura do filme, é necessário investir na criação da personagem principal. Perceber os seus traços psicológicos, as suas virtudes e defeitos, por forma, a que o espetador possa criar uma ligação de empatia. É a partir dos olhos do protagonista que o espetador vive a ação, e por isso é crucial que este acredite nas suas motivações e deseje o triunfo das personagens principais.

A personagem acaba de certa forma por ser determinada pelo fruto das suas ações, ou seja, é a partir do modo como esta age perante os seus percalços e obstáculos que determinará as suas características, podendo estas ser ações psicológicas, emocionais ou físicas.

It is important for the director to realize that the audience experiences the narrative through a main character. That means the director must decide how he wants us to feel about that character. (Dancyger, 2006)

A personagem de Johnny White apresentava um grande desafio devido à temática bastante delicada do filme. Como seria possível criar uma personagem racista e ao mesmo tempo o espetador conseguir gostar desta? De certa forma, Johnny White é uma representação de qualquer ser humano. Tem as suas debilidades e defeitos que permitem que seja reconhecido como um ser real. Desta forma, é necessário perceber de onde vem o seu racismo.

Johnny White, como foi dito anteriormente, é um youtuber famoso com vários seguidores na internet, por outro lado, é uma pessoa que vive muito fechado no seu mundo e na sua casa. A sua personalidade infantil nos vídeos e pela forma como interage com Lary, revela que este é também alguém que tem bastantes dificuldades em comunicar com o mundo real. Daí nasce uma certa ignorância por parte da personagem, advindo o seu racismo inconsciente, pois este não entende numa primeira instância o seu erro. Era assim, crucial para que o espetador pudesse entender que o maior defeito da personagem não surge por um ato criterioso e refletido, mas sim pelas circunstâncias da sua vida. O espetador poderia aceitar Johnny White sabendo que são as suas fragilidades que o tornam humano desde que ao longo da narrativa este mostrasse a intenção de evoluir e melhorar.

Por sua vez, Lary é a personagem que permite a Johnny White compreender os seus erros. Ao contrário das pessoas que o criticam *online*, Lary conhece minimamente Johnny White para entender que os seus erros são fruto da sua ignorância, acreditando que este poderá melhorar se perceber o lado dela. É a partir da relação amorosa estabelecida entre dois, que se criará o maior conflito na

viagem de Johnny White, e por outro lado o seu arco de transformação de alguém infantil e ignorante para alguém mais consciente e maduro.

É a partir disto que o espectador poderá reconhecer e ligar-se às personagens, através dos traços apresentados, que permitem transportar da ficção para a realidade características básicas e universais a todos seres humanos. Ao existir essa identificação o espectador torcerá pelo sucesso de Johnny White dentro da narrativa, não só para que este melhore, mas também que consiga conquistar Lary. Como qualquer outra história, “Johnny White” procura através das suas personagens contar as mesmas vivências passadas e ambicionadas por qualquer um de nós.

A personagem é o elemento dramático incontornável de qualquer história. Quer se trate da personagem principal ou da secundária, a fábula, a narração, da história, só existe em função dessa personagem na qual qualquer pessoa é suscetível de se reconhecer (Parent-Altier, 2004)

## 2.2 – O *Blocking* de “Johnny White: Identificação e justificação.

Numa primeira análise e reflexão sobre a narrativa de “Johnny White” era importante entender, como realizador, a melhor forma de contar esta história. A personagem do Johnny White, tinha de certa forma dois lados: o seu lado de youtuber mais ligado às redes sociais, e o seu lado pessoal e mais frágil que surgia da sua relação com Lary.

Fazia sentido, numa primeira instância, tentar diferenciar esses dois mundos através da planificação cinematográfica. De um lado, um tipo de planificação mais analítico (mais fragmentado de forma a representar as redes e tecnologia), do outro uma planificação mais sintética (representando a sua realidade e solidão). Ao longo deste capítulo enumerarei as várias cenas do filme, tentando justificar os métodos de realização utilizados.

Na cena inicial, o método de realização utilizado foi de *Coverage*. Sendo um vídeo de *Youtube*, onde o próprio trabalho do ator requeria um tipo de improvisação com uma certa imprevisibilidade, fazia sentido utilizar duas câmaras de forma a cobrirmos a cena por inteiro em dois *Setups* diferentes conseguindo

garantir a continuidade entre planos. Tendo em conta isto, foi dito ao ator e à equipa de imagem que haveria uma certa liberdade no que toca à ação dentro do plano e sem grande critério, procurando ir ao encontro com a linguagem apresentada na maioria destes vídeos da internet.

De seguida, na cena da casa de banho, o planeamento contemplava apenas dois planos: um pormenor servindo de imagem de abertura para o mundo real, e um plano aproximado de tronco da personagem de Johnny White. Aqui foi utilizado o método de *Single Set Up*, pois fazia sentido diferenciar de forma drástica o ritmo da primeira cena. Este é um momento de limpeza e de autorreflexão da personagem, e por isso foi passado ao ator que era importante transparecer uma certa insatisfação e descontentamento, quando a personagem se olha e vê o pedaço de chocolate na face. Na maior parte destes momentos da personagem, pela casa, foi este o método utilizado, pois fazia sentido ilustrar uma certa inadaptação e perturbação na sua vida real. Nas cenas posteriores ao primeiro encontro com Lary, a comer na sala, deitado na mesa de bilhar, quando retorna a casa são todos momentos de autorreflexão da personagem, e onde os próprios *Setups* necessitavam de respirar para ilustrar isso mesmo. O movimento do ator nestes planos seria muito restringido e com poucos movimentos de forma a não distrair o espetador

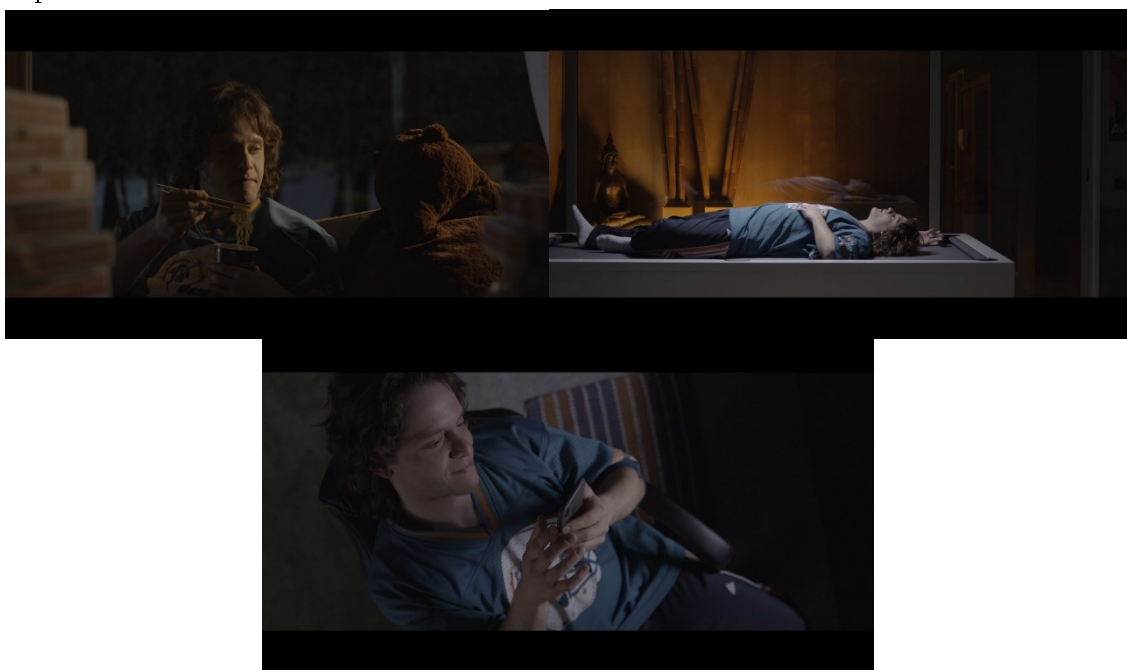


Figura 1- solidão

No entanto, o método de *Single Setup* é utilizado com um intuito diferente na cena quando a personagem retorna a casa. Posteriormente, na montagem através de *Jump-cuts*<sup>25</sup> deste a reagir ao vídeo inicial, é utilizada uma elipse para um diferente *Setup*. Este era um momento de catarse da personagem, onde esta teria de mostrar uma certa evolução, completando assim o seu arco.



Figura 2- catarse

Este método foi também utilizado numa cena do exterior, onde as crianças perseguem Johnny White. Quando escolhemos esse *décor*, fez sentido não fragmentar a ação nesse *Setup*, pois para além do cenário ser bastante interessante e apelativo, contribuía também para o tom cómico do filme. Para isso, a direção aos atores passou pelo ensaio das distâncias que estes apresentavam uns dos outros de forma a haver uma certa sincronização dos movimentos. Quando as personagens desciam as escadas, existia sempre um momento em que se encontravam no meio, mas em lances diferentes das mesmas, harmonizando assim, a composição do plano.

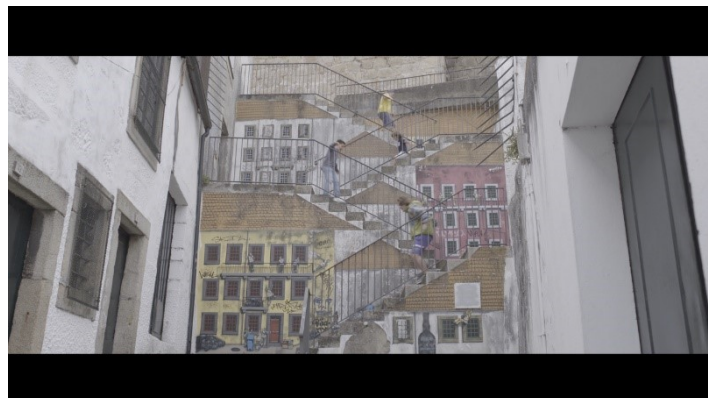


Figura 3- perseguição

---

<sup>25</sup> Técnica de Montagem. resulta de uma mudança de planos de configuração semelhante, mas feitos em cenários distintos.

Entretanto, noutras cenas foram utilizados métodos diferentes. Nos momentos em que as personagens de Lary e Johnny White se encontravam à porta de casa foi utilizado um *Blocking* mais ligado ao método de *Coverage*, onde haveria cobertura dos diálogos entre as duas personagens. Foi utilizado câmara em ombro de *Setups* em *Over the Shoulder*<sup>26</sup> das personagens, pois havia a intenção de criar uma certa aproximação entre ambas e por forma, a ilustrar uma certa inquietação e ansiedade (de acordo com o estado de espírito de Johnny face a Lary). Tudo isto seria difícil de ilustrar noutro tipo de método. O *Single set up* limitaria bastante o tom dramático e o ritmo pretendido para a cena, enquanto que o *Shot by Shot* poderia comprometer as opções na montagem, onde por vezes certas reações seriam cruciais. Para os atores foi pedido que fosse trabalhado um tipo de linguagem corporal que fosse contrária ao que era dito no diálogo. Por outras palavras, trabalhar o “não dito”, por exemplo no primeiro encontro destes, a cena procura criar constantemente a expectativa de Johnny White convidar Lary para sair. No entanto, devido à sua ansiedade e timidez este não o faz, apesar da linguagem não verbal de ambas as personagens dizer que gostam um do outro. No segundo momento que estes se encontram à porta, no sonho de Johnny, fazia sentido cobrir a ação: o movimento de Lary, a reação de João e finalmente o beijo entre as personagens. No terceiro momento, em que Lary se chateia com Johnny, a cena pretende capturar a atrapalhação da personagem principal ao tentar-se justificar sem, no entanto, conseguir perceber inteiramente o lado de Lary. Era bastante importante neste momento a personagem de João tentar explicar mais e ouvir menos, por esse motivo foi transmitido ao ator esse pormenor. Existe assim, uma preocupação da personagem em falar continuamente, e por outro lado uma linguagem corporal de incompreensão quando Lary explicasse o seu lado. Na cena exterior, quando as personagens têm o seu diálogo, foi seguida a mesma lógica de forma a ir ao encontro do tom dramático da cena, com um ritmo rápido de corte entre ação e reação através da relação estabelecida entre os dois, dando-se o momento em que Johnny White revela que gosta de Lary. Por fim, na última cena

---

<sup>26</sup> posicionamento da câmara diretamente atrás do ombro de um dos personagens, obstruindo parcialmente o quadro enquanto o personagem principal fica de frente para a objetiva

do filme, foi usado novamente o mesmo método, de forma a dar um ênfase dramático ao momento em que personagens ficam juntas.

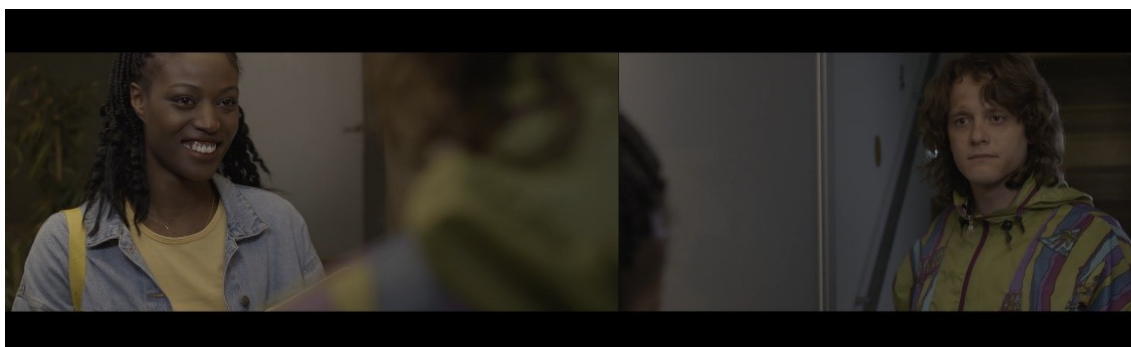


Figura 4- diálogos

O método de *Coverage* foi utilizado, também, em diversos momentos do filme. No interior, nas cenas em que este se encontra a reagir aos comentários no computador e a campainha toca. Isto com o intuito de aumentar o tom dramático e ir ao encontro da atrapalhão da personagem (quando a personagem olha em direção à porta e seguidamente para o computador várias vezes). Existindo, assim na cena, vários *Setups* de cobertura, por forma a existir a possibilidade de uma maior fragmentação da ação com várias opções e formas de manipular o tempo da cena. Isto acaba por ir também ao encontro do mundo tecnológico da personagem, caracterizado pela sua rapidez, fazendo assim sentido um tipo de ritmo mais elevado.

No exterior, quando Johnny se depara com as crianças, foi importante, por forma a causar tensão fazer cobertura de todas as reações das personagens. Cobrindo todo o percurso de Johnny White (*Setup* que serviria de *master shot*) até este parar no cimo da escada, passando pelos grandes planos de cada uma das personagens. Para as crianças a direção de atores passou mais pela sensação de surpresa e deslumbramento por verem Johnny White, revelando-se como fãs. Paralelamente, a personagem de Johnny passou pela estranheza, e até alguma ansiedade, por forma a ir ao encontro das características da personagem. Sendo este também um momento cómico, seria importante captar as reações das



personagens havendo uma maior proximidade com o espectador, algo que seria bastante complicado com outro tipo de método.

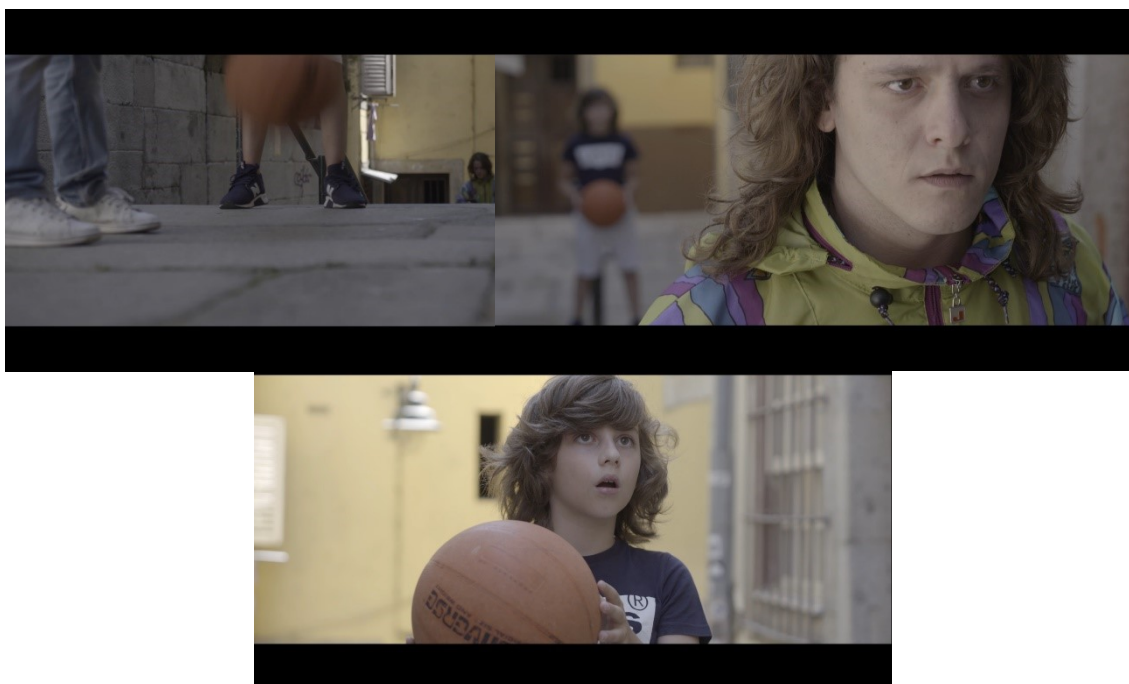


Figura 5- miúdos

Num momento em que Johnny se atira para o lixo, foi também utilizado este tipo de método, por forma a cobrir toda a ação. Esta cena divide-se em duas partes, pois Johnny White deixa de ser perseguido pelas crianças, passando a perseguir Lary. No que toca ao movimento das personagens, existe uma mudança de atenção de Johnny White quando este vê as crianças ao longe, e ao olhar para o lado contrário é surpreendido por Lary. A cobertura destas ações através do método de *Coverage* seria certamente o mais adequado, pois permitiria uma manipulação do tempo da cena, mas também um tom mais cómico. Por outro lado, era importante haver um trabalho de caracterização na face do ator depois deste ter estado dentro do caixote do lixo, e por isso qualquer outro tipo de método seria impraticável. Assim, conseguir-se-ia garantir ao mesmo tempo a continuidade através da cobertura de vários *Setups*. A relação estabelecida entre as personagens de Johnny White e Lary em planos conjuntos bastante abertos daria também uma sensação de profundidade interessante aos enquadramentos.



Figura 6--caixote do lixo

Quando Johnny persegue Lary foi utilizado o método de *Shot by Shot*, isto fazia sentido, pelo facto de ambas as personagens se estarem a deslocar no plano e a fazerem um percurso. Cada plano aberto seguia uma lógica de cobertura em que cada um cobriria apenas uma certa parte da ação, havendo, no entanto, cobertura simultânea do início e no fim da ação do plano. Não existindo, uma grande variação de *Setups*, o dinamismo e movimento era feito pelo percurso das personagens, começando em alguns momentos longe da câmara, e ao fazerem o percurso, aproximarem-se da câmara. Foi importante passar à equipa de imagem que seria necessário ter atenção ao foco do plano. Uma das maiores dificuldades foi conseguir passar aos atores, principalmente à personagem de Johnny White, o momento exato em que este iria avançar, para mais à frente os olhares de ambas as personagens coincidirem quando este olha pela esquina. Depois de algumas tentativas esse momento foi conseguido, sem comprometer o resto do planeamento de filmagens durante o dia. O método de *Single Set Up*, para esta cena não seria o mais adequado, pois não nos daria o tom dramático e de suspense pretendido, e por outro lado, o método de *Coverage*, tendo em conta que estávamos a filmar exteriores onde grande parte da iluminação vem da luz do dia, era necessário não cobrir a ação por inteiro em alguns dos *Setups*.

Em suma, grande parte das escolhas de *Blocking* deste filme, foram tomados de acordo com a narrativa e o momento que nos encontrávamos. Se era uma cena em que a personagem se evidencia, e onde queria transparecer, para o espetador, o seu estado psicológico, procurava seguir uma lógica mais de acordo com o *Single Setup*, onde o plano poderia respirar. Se estamos num momento onde a narrativa se torna o mais importante, era preciso dramatizar e fragmentar um pouco mais a

ação de forma a manipular a atenção do espectador. E para isso os métodos de *Coverage* e *Shot by Shot* seriam mais adequados.

### 3-Conclusão

Com este ensaio, pretendeu-se explicar e justificar as opções de *Blocking* na curta-metragem “*Johnny White*”, não só como uma tentativa de fazer uma autorreflexão sobre a relação entre a prática da realização cinematográfica, sobretudo tratando-se de um filme de ficção clássico, e a teoria que lhe estava a montante (recuando em direção ao argumento que lhe deu origem) e a jusante da obra final (avançando em direção à montagem final), como também de perceber se as opções que fomos tendo, durante o processo de pré-produção, ensaios e posterior rodagem do filme, surtiram os efeitos desejados, no que toca à sua consistência, no que se refere à estilística, compreensão da narrativa e, na nossa perspetiva, o mais importante, na emoção resultante durante o visionamento, por parte do espectador.

Um dos grandes objetivos de um realizador é perceber como adequar (e concretizar) a sua estilística na transposição do argumento escrito (que usa a palavra, ou seja, signos convencionais) e a imagem em movimento (que usa signos figurativos). É então tarefa dele procurar, através do uso efetivo de um código (aquilo que define uma linguagem, mesmo que cinematográfica, muitas vezes acusada de ter um “quase-código”, distinguindo-se das linguagens mais puras e nobres como, por exemplo, a literatura), servir o filme com uma eficácia narrativa, estética e emocional. Não existindo uma resposta única, nas regras dessa transposição, uma vez que cada realizador terá a sua visão, e até porque o cinema é uma arte colaborativa, dependente das sinergias de múltiplos talentos e visões que depois se mesclam com a decisão final do Realizador (e, às vezes, também do Produtor), parece claro que um dos principais elementos dessa estilística (e também de um processo laboratorial, próprio da indústria e das suas regras de produção) é, sem dúvida, o *Blocking*, ou seja, o posicionamento do ator no campo filmado, além do movimento que ele faz no quadro, passando pela interação dele com os outros atores com quem contracena, ou mesmo o manuseamento que ele faz com os adereços da diegese narrativa, ou até, com os próprios elementos que definem o cenário construído (ou natural), num profícuo relacionamento, quase como se de um subtil bailado se tratasse, com as opções de *Staging*, ou seja, com

aquilo que fazemos com a câmara (neste ensaio, decidimos unir as duas terminologias, mesclando as palavras *Blocking* e *Staging* numa só, precisamente optando pelo mais comum e rigoroso termo que é o do *Blocking*. De resto, esta premissa foi colocada logo no início do ensaio, como regra para uma melhor simplificação). Depois, durante a continuação da nossa escrita, resumimos e explicámos os três principais métodos de realização, e o que os determina e implica no processo de produção de um filme, concretamente, a técnica de *Coverage*, do *Shot by Shot* e, por fim, do *Single Setup*, tudo isto para chegarmos àquilo que verdadeiramente nos interessava nesta redação: enunciar, explicar e justificar o tipo (ou tipos) de *Blocking* que foi usado e trabalhado na curta-metragem “*Johnny White*”.

Tendo em conta os meios e o tipo de produção deste “*Johnny White*” (neste caso, bastante limitada, tendo em conta que se tratou de um filme de escola que, por muito que se fuja à questão, impediu muitas das opções desejadas na sua realização), o tipo de *Blocking* decidido e utilizado na rodagem da curta-metragem, permitiu ultrapassar todas as vicissitudes de uma produção independente tão limitada (no sentido logístico), e tal foi conseguido porque, todo o trabalho com o ator, e todas as suas posições e movimentações no enquadramento, foi pensado e justificado sempre tendo em conta as características da narrativa de “*Johnny White*”, concretamente o seu *Plot*, ou seja, a forma como contamos dramaticamente uma história, sem nunca esquecer as idiossincrasias das suas personagens e, obviamente, a sua temática, com tudo isto interligado com os três métodos de realização à disposição do realizador (*Coverage*, *Shot by Shot* e *Single Setup*). E foi isto que se pretendeu explicar no ensaio (e concretizar durante a produção da curta-metragem), ou seja, permitir um casamento feliz entre o *Blocking* e a narrativa de “*Johnny White*”, indo ao encontro daquilo que é o essencial num filme como este (ainda por cima desenhado segundo uma estrutura clássica de três atos): criar uma relação (sensação) de identificação com o espectador, ou seja, criar com ele a tão desejada empatia.

E, sinceramente, pelas excelentes reações que tivemos num pré-  
visionamento de teste, perante uma pequena mas descomprometida audiência (na sua maioria espectadores desconhecedores do enredo do filme), pareceu-nos que,

entre outros elementos usados na sua realização, o *Blocking* cumpriu os seus propósitos que são, basicamente (embora pareça fácil): permitir a compreensão do enredo, potenciando uma forte relação emocional com o espectador, chegando ao entretenimento (não termos vergonha em o dizer), na verdade, o que tornou o cinema a mais popular de todas a artes.

Terminamos este nosso ensaio, levantando as mesmas questões que colocámos no seu início: o que é que “*Johnny White*” pretende contar? O que é pretendido que a audiência saiba e sinta ao vê-lo? Procurar as respostas, permitirá ao realizador ir ao encontro da sua visão, e ir também ao encontro das expectativas do espectador.

Cinema is a matter of what's in the frame and what's out. (Scorcese)

## Referências Bibliográficas e Webgrafia

- Bazin, A. (1967). *WHAT IS CINEMA?* Los Angeles: UNIVERSITY OF CALIFORNIA PRESS.
- Calvisi, D. (2012). *Story Maps: How to Write a GREAT Screenplay*. Act Four Screenplays.
- Calvisi, D., & Rich, W. R. (2013). *Story Maps: The Films of Christopher Nolan*. Act Four Screenplays.
- Dancyger, K. (2006). *The Director's Idea- The path to great directing*. New York: Elviesier.
- Doyen, E. (2012). *Film directing- Beat by Beat and Block by Block*. Creative Commons Attribution.
- Edgar-Hunt, R. (2010). *Basics film-making 03- Directing Fiction*. Suíça: Ava publishing.
- Edgar-Hunt, R., Marland, J., & Rawle, S. (2010). *BASICS OF FILMAKING 04- the language of film*. Suíça: AVA Publishing SA.
- Glebas, F. (2009). *Directing the Story*. Oxford: Elviesier Inc.
- Lannom, S. (7 de Outubro de 2019). *Blocking and Staging a Scene like Spielberg, Kubrick, and Inarritu*. Obtido de Web site de Studio Binder: <https://www.studiobinder.com/blog/blocking-and-staging-scenes/>
- Lumet, S. (s.d.). *Quotetab*. Obtido de Frases de Sidney Lumet: <https://www.quotetab.com/quotes/by-sidney-lumet>
- McGiven, E. S. (2011). *Depository of Creative Works – Acting, The Biz, & More*.
- Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema II- Géneros Cinematográficos*. Covilhã: LabCom Books 2010.
- Parent-Altier, D. (2004). *O argumento cinematográfico*. Lisboa: Arman Collin.
- Parent-Altier, D. (2014). *O Argumento Cinematográfico*. Lisboa: Texto&Grafia.
- Rea, P. W., & Irving, D. k. (2010). *Producing and Directing the Short Film and Video*. Oxford: Elviesier Inc.
- Rooney, B., & Belli, M. L. (2011). *Directors Tell the Story- Master the Craft of Television and Film*. Oxford: Elviesier.
- Scorsese, M. (s.d.). *Quotes Martin Scorsese*. Obtido de Web site Quotetab: <https://www.quotetab.com/quotes/by-martin-scorsese>
- Ward, P. (2003). *Picture Composition for Film and Television*. Local Press.

# ANEXOS



Johnny White

By

Gonçalo Santos

VÍDEO DE YOUTUBE

JOHNNY

(gesticulando)

Como é que é pessooooaal? Bem vindos a mais um vídeeooooo!

(pausa)

E hoje é um video muito especial! E porquê? Porque me vou casar? Porque vou de férias? Porque o canal vai acabar?

(aumenta o volume da voz)

Nem pensaaaaaarrr! Porque hoje chegamos aos 2 milhões de subscritores!

Começa uma música e Johnny dança com o número 2 000 000 a aparecer no ecrã.

JOHNNY

(gesticulando)

Eu queria agradecer a todos que me ajudaram a chegar a esta meta, e para celebrar, como não podia deixar de ser, hoje teremos um vídeo muito especial no canal.

O vídeo corta para uma banheira cheia de nutella. Johnny encontra-se com óculos de mergulhador, fato de banho e touca. Uma música acompanha todo o vídeo.

JOHNNY

(gritando)

Hoje vou tomar banho de Nutella!

Johnny põe o dedo na Nutella e mete na boca.

JOHNNY

Isto é muito bom! Eu vou comer esta porra toda.

(riso)

Não se esqueçam que se quiserem mais vídeos destes, dêem muito like aí, comentem, subscrevam e ativem aí o sininho!

(riso)

Johnny mete lentamente o seu corpo na nutella.

Johnny brinca com a nutella.

Johnny mergulha na nutella e espalha pela sua face.

Johnny mete a nutella na boca.

Johnny faz caretas para a câmara.

INT. CASA DE BANHO. NOITE

Johnny mete a água a correr e limpa a cara que se encontra cheia de nutella.

Levanta-se e olha-se ao espelho, ainda com alguma nutella na face.

Johnny sorri para o espelho de várias formas.

Passa a mão pela cara para tirar a nutella.

Johnny fica sério e suspira.

INT. CORREDOR. NOITE

Ouve-se a campainha e Johnny abre a porta.

Com uma pizza na mão, encontra-se uma negra chamada BEATRIZ (25) a sorrir.

BEATRIZ

Olá João!

JOHNNY

(pausa e a sorrir)

Olá!

Johnny fica a olhar para Beatriz sem se mexer.

BEATRIZ

(pausa)

É 8.90!

JOHNNY

Ah desculpa, desculpa!

Johnny vai ao bolso e tira o dinheiro, dá a Beatriz e pega na pizza.

BEATRIZ

(pausa)

Como é que vão os vídeos?

JOHNNY

(nervosamente)

Os vídeos? Ah, vão bem!

(CONTINUED)

BEATRIZ  
(sorrindo)  
Ainda bem, fico contente!

Olham-se

BEATRIZ  
(apontando para a mota)  
Bem tenho de ir!

JOHNNY  
(nervosamente)  
Claro!

BEATRIZ  
Adeus!

Beatriz vira costas e vai embora.

Johnny fica a porta.

JOHNNY  
Amanhã podes me trazer outra?

BEATRIZ  
(virando-se para Jonaix)  
Ah? Outra pizza?

JOHNNY  
(nervosamente)  
Sim! É que... eu gosto muito desta  
pizza!

BEATRIZ  
(pausa e sorrindo)  
Claro! Eu passo aqui à hora de  
almoço.

Beatriz vai-se embora enquanto Johnny segue-a com o olhar.

Johnny fecha a porta.

INT. CORREDOR. NOITE

JOHNNY  
(virado para a porta  
e ironicamente)  
Eu gosto muito desta pizza!  
Estúpido!

Segue para a sala.

INT. SALA. NOITE

SONHO:

Johnny olha para a pizza.

Ouve-se o toque da campainha.

INT. SALA DE JOGOS. NOITE.

Johnny dá uma tacada numa bola de bilhar.

Pousa o taco e olha para o infinito.

INT. QUARTO. NOITE (SONHO DE JOÃO)

Johnny joga no arcade.

Ouve-se a campainha da entrada da casa.

INT. CORREDOR. NOITE (SONHO DE JOÃO)

Johnny abre a porta.

Beatriz encontra-se parada na entrada.

JOHNNY  
(surpreso)  
Beatriz?

Beatriz aproxima-se de Johnny e beija-o.

INT. SALA. MANHÃ (PRESENTE)

Johnny acorda e levanta-se subitamente.

Johnny levanta os lençóis e olha para os boxers.

Toca o telemóvel de Johnny.

Pega no telemóvel, olha para o ecrã e atende.

JOHNNY  
Diz! Já lancei o vídeo!

RICARDO  
(aos berros)  
O problema é esse! É um desastre!  
Isto é desastre!

(CONTINUED)

JOHNNY  
(confuso)  
Ah?

INT. QUARTO. MANHÃ

Johnny liga o computador e começa a ler os comentários incredulamente.

RICARDO  
(frenético)  
Johnny tu ouve-me, ok? Tens de lançar um vídeo hoje a pedir desculpas! Tenho os patrocinadores todos até ao pescoço. Estás-me a ouvir pah?

Johnny continua a ler os comentários

RICARDO  
Faz o vídeo e fazas o que fizeres, não saias de casa!

Ricardo desliga o telemóvel.

Johnny mete as mãos na cabeça a olhar para o computador.

Toca a campainha da entrada.

JOHNNY  
(olhando para a porta do quarto)  
Beatriz!

Johnny olha novamente para o visor do computador, vendo a sua cara coberta de nutella ao lado de uma imagem antiga de um ator a fazer blackface.

Levanta-se atrapalhado e sai do quarto.

Volta para trás a correr passado 5 segundos para vestir umas calças.

INT. CORREDOR. TARDE

Johnny abre a porta.

Beatriz encontra-se com a pizza na mão e de cara fechada.

JOHNNY

(freneticamente e ofegante)  
Antes que digas o quer que seja,  
desculpa! O vídeo era uma  
brincadeira. Não era suposto  
ofender...

(apontando para beatriz)  
Tu sabes!

Beatriz olha para Johnny desconfiada.

JOHNNY

(pausa e atrapalhado)  
Eu não sou racista, ok? Eu  
acho-te bonita, até.

Beatriz sorri.

Johnny sorri também.

Beatriz muda a expressão e atira a caixa da pizza em direção  
a Johnny.

Beatriz vai-se embora.

Johnny fica a olhar para Beatriz enquanto se limpa.

INT. QUARTO. TARDE

Johnny senta-se na cadeira junto ao computador.

Continua a ler comentários a insultá-lo.

Johnny muda de página da internet e vai para o instagram  
onde vê o perfil de Beatriz.

Carrega numa localização em que a Beatriz trabalha.

Johnny olha para a porta.

EXT. RUA. TARDE

Johnny vai na rua com o telemóvel na mão com o gps ligado,  
olhando de forma atrapalhada para todos os lados.

Johnny entra por um beco que o gps manda.

Johnny passa por uns jovens entre o 13 anos.

À medida que Johnny passa por eles, os jovens seguem Johnny  
com o olhar de forma incrédula.

(CONTINUED)

Johnny para e olha para trás.

Um dos Jovens fixa o olhar em Johnny com a boca aberta de espanto.

Johnny olha para ele e muda o foco para outro jovem que saca do telemóvel para tirar uma fotografia.

Johnny olha para um terceiro jovem que se encontra a comer um chocolate e tem a boca toda suja de chocolate.

Johnny arregala os olhos e desvia o olhar para t-shirt do terceiro jovem que possui a sua cara estampada.

Johnny olha para os jovens atrapalhado.

Os jovens começam se a aproximar.

Johnny começa a fugir.

Os jovens vão atrás dele.

Johnny e os jovens passam por algumas ruas a correr.

Numa escadaria, Johnny desce ganhando algum avanço sobre os jovens.

Ao virar numa esquina, Johnny esconde-se num beco no meio de um contentor do lixo, enquanto que os jovens passam a correr.

Johnny começa a levantar a tampa do lixo.

Mete a mão toda suja na cabeça e suja-se todo.

Surpeendido, cheira a mão e afasta-se de nojo.

No início do beco aparece Beatriz.

Johnny olha para Beatriz e esconde-se novamente no lixo, fechando a tampa e fazendo um pouco de barulho.

Beatriz olha para o caixote enquanto coloca os fones nos ouvidos.

Beatriz para de olhar

Johnny levanta ligeiramente a tampa para observar Beatriz.

Beatriz continua o seu caminho.

Ao sair do caixote, Johnny tropeça e cai no chão, gemendo de dor.



Levanta-se e segue Beatriz a coxear.

Beatriz anda pela rua.

Johnny espera que Beatriz vire a esquina para seguir caminho.

Johnny espreita pela esquina.

Beatriz para subitamente e olha para trás.

Johnny esconde-se, mas Beatriz vê um vislumbre da sua face coberta de porcaria.

Beatriz, com uma expressão preocupada, acelera o passo.

Johnny vê que Beatriz acelerou o passo e segue atrás dela.

JOHNNY  
(a gritar)  
Beatriz!

Beatriz olha para trás, mas não reconhece Johnny, começando a correr.

Johnny acelera ainda mais o passo sempre a coxear.

Beatriz vira numa esquina.

Johnny aproxima-se da esquina.

Ao virar a esquina Johnny leva com a carteira de Beatriz que o surpreende repentinamente.

Johnny agarra-se à barriga.

Beatriz dá-lhe novamente com a carteira, desta vez, na face e Johnny cai ao chão.

Beatriz continua a dar com a carteira em Johnny repetidamente.

JOHNNY  
(desesperado)  
Sou eu! Sou eu!

Beatriz para de lhe dar com a carteira.

BEATRIZ  
(incrédula)  
João?

Johnny olha para Beatriz.

BEATRIZ

(pausa)

Importas-te de explicar porque raio me estavas a perseguir?

JOHNNY

(atrapalhado e sem saber o que dizer)

Ok hum...

BEATRIZ

(suspira)

Vai para casa que ainda te magoas.

Johnny olha para baixo.

Beatriz vira costas.

Johnny levanta-se.

JOHNNY

Espera!

Beatriz olha para Johnny

JOHNNY

Ouve... Desculpa ter dito aquilo quando foste lá a casa.

(pausa)

Eu gosto de ti, ok? Eu apenas não sabia bem como te dizer. É por isso que pedia pizza quase todos os dias.

(pausa)

Eu nem gosto assim tanto de pizza!

Beatriz olha para Johnny.

Johnny pega na mão da Beatriz.

JOHNNY

Podes me só dar uma oportunidade? Para me explicar só! Eu só quero saber o que tu pensas. Que se lixe o resto!

Beatriz olha para Johnny, mas tira a sua mão da mão de Johnny.

BEATRIZ

(apontando para trás de si)

Eu tenho de ir, ok?

Beatriz vira costas e segue caminho.

Johnny fica no meio do passeio entristecido.

INT. SALA. NOITE

Johnny deita-se no sofá.

Pega no telemóvel e vai ao facebook.

Começam a aparecer imagens de Johnny e a correr pelas ruas.  
E de seguida corta para imagens dele a levar uma tarefa de Beatriz.

Johnny ri-se.

ELIPSE

Johnny está sério.

O telemóvel de Johnny começa a tocar.

Ele pega no telemóvel e ao ver que é Ricardo decide ignorar.

A campainha toca.

Johnny respira fundo.

A campainha toca novamente.

Johnny grita para almofada.

Johnny levanta-se.

JOHNNY  
(chateado)  
Já vai! Já vai!

INT. CORREDOR. NOITE

Johnny abre a porta.

Beatriz encontra-se á porta com uma caixa de pizza na mão.

Johnny fica a olhar para Beatriz incredulamente.

BEATRIZ  
(séria)  
Olá!

JOHNNY  
(pausa)  
Olá!

(CONTINUED)

Ficam a olhar um para o outro durante algum tempo.

BEATRIZ

Hum.. Eu sei que não gostas muito  
de pizza, mas não tinha mais nada!

Johnny sorri.

Beatriz sorri.

**ROLL CREDITS**

**THE END**

CENA #01 PLANO #01



Johnny White 3 Mar 2020 at 13:28:48 Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 20mm TILT | N 15°

OBS.: Video Nutella, Freestyle com Canon 5D

CENA #02 PLANO #01



Johnny White 3 Mar 2020 at 13:27:45 Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 50mm TILT | S 178°

CENA #02 PLANO #02



Johnny White 3 Mar 2020 at 13:16:50 Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 50mm TILT | SW 229°

CENA #02 PLANO #03



Johnny White 3 Mar 2020 at 13:19:50 Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 20mm TILT | S 195°

CENA #02 PLANO #04



Johnny White 3 Mar 2020 at 13:21:13 Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 20mm TILT | NE 52°

CENA #03 PLANO #01



Johnny White 3 Mar 2020 at 13:24:15 Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 20mm TILT | SW 236°

CENA #03 PLANO #02



Johnny White 3 Mar 2020 at 13:24:15 Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 20mm TILT | SW 246°

CENA #03 PLANO #03



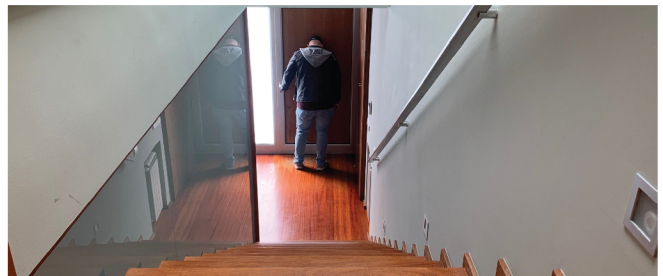
Johnny White 3 Mar 2020 at 13:24:25 Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 20mm TILT | N 4°

CENA #03 PLANO #04



Johnny White 3 Mar 2020 at 13:24:35 Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 20mm TILT | N 3°

CENA #03 PLANO #05



Johnny White 3 Mar 2020 at 13:25:05 Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 20mm TILT | SW 221°

CENA #04 PLANO #01

OBS.: Plano geral do exterior (simétrico)

CENA #04 PLANO #03

OBS.: Grande plano João no sofá

CENA #06 PLANO #01

# INICIO SONHO

OBS.: Plano pormenor arcade

CENA #06 PLANO #03



Johnny White | 3 Mar 2020 at 13:24:05 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT N 27°

CENA #06 PLANO #05



Johnny White | 3 Mar 2020 at 13:24:05 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT SW 238°

CENA #04 PLANO #02

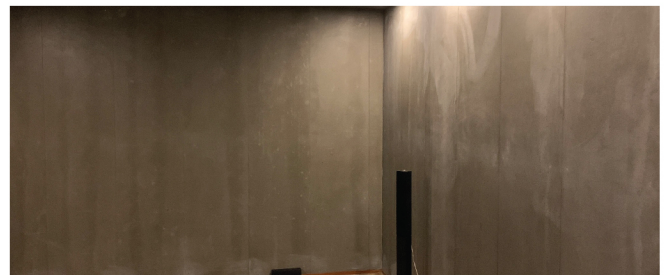
OBS.: João sentado entre caixas

CENA #05 PLANO #01



Johnny White | 3 Mar 2020 at 13:10:49 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT SW 231°

CENA #05 PLANO #02



Johnny White | 3 Mar 2020 at 13:10:24 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT NW 330°

OBS.: Plano geral lateral (simétrico)

CENA #06 PLANO #04



Johnny White | 3 Mar 2020 at 13:24:05 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT N 47°

CENA #07 PLANO #01

OBS.: GP João a acordar

CENA #07 PLANO #02



Johnny White 3:54:02.00 @ 1:00:00 Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 20mm TLT SW 16° 144°

CENA #08 PLANO #01



Johnny White 3:54:03.00 @ 1:00:00 Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 20mm TLT SW 47° 330°

OBS.: Igual Cena #5 Plano #2

CENA #08 PLANO #02

CENA #08 PLANO #03

OBS.: PP Teclado

OBS.: PP Rato

CENA #08 PLANO #04

CENA #08 PLANO #05

OBS.: GP João frontal a olhar p/ computador

OBS.: GP João frontal a olhar p/ porta

CENA #08 PLANO #06

CENA #09 PLANO #01



Johnny White 3:54:05.00 @ 1:00:00 Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 20mm TLT SW 12° 235°

OBS.: P. Geral bunker

CENA #09 PLANO #02

CENA #09 PLANO #03



Johnny White 3:54:05.00 @ 1:00:15 Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 20mm TLT SW -7° 244°



Johnny White 3:54:05.00 @ 1:00:15 Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 20mm TLT SW -5° 6°

CENA #09 PLANO #04



Johnny White | 3 Mar 2022 at 15:26:05 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT | 13° | 28°

CENA #10 PLANO #02



OBS.: P.P. porta bunker

CENA #11 PLANO #02



Johnny White | 3 Mar 2022 at 16:09:12 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 35mm | TILT | 14° | 28°

CENA #11 PLANO #04



Johnny White | 3 Mar 2022 at 16:10:19 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 35mm | TILT | 13° | 69°

OBS.: Criança #01 observa João a passar

CENA #11 PLANO #06



Johnny White | 3 Mar 2022 at 16:23:17 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 50mm | TILT | 27° | 363°

CENA #10 PLANO #01



OBS.: Plano zenital bunker c/ JIMMY JIB

CENA #11 PLANO #01



Johnny White | 3 Mar 2022 at 17:00:22 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 50mm | TILT | 13° | 86°

CENA #11 PLANO #03



Johnny White | 3 Mar 2022 at 16:16:09 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 35mm | TILT | 13° | 84°

OBS.: Crianças a jogar a bola, João aparece ao fundo

CENA #11 PLANO #05



Johnny White | 3 Mar 2022 at 16:16:09 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 50mm | TILT | 13° | 83°

OBS.: João sobe escadas (Crianças desfocadas ao fundo)

CENA #11 PLANO #07



Johnny White | 3 Mar 2022 at 16:28:15 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 50mm | TILT | 17° | 62°

OBS.: Criança olha para João



CENA #11 PLANO #08



Johnny White | 3 Mar 2024 @ 16:28:51 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 50mm | TILT | HE | 42°

CENA #11 PLANO #09

OBS.: mais planos de crianças

CENA #11 PLANO #10



Johnny White | 3 Mar 2024 @ 16:28:52 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 85mm | TILT | W | 265°

CENA #11 PLANO #11



Johnny White | 3 Mar 2024 @ 16:28:53 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT | E | -18° | 86°

CENA #11 PLANO #12

CENA #12 PLANO #01



Johnny White | 3 Mar 2024 @ 16:29:04 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT | E | 42° | 102°

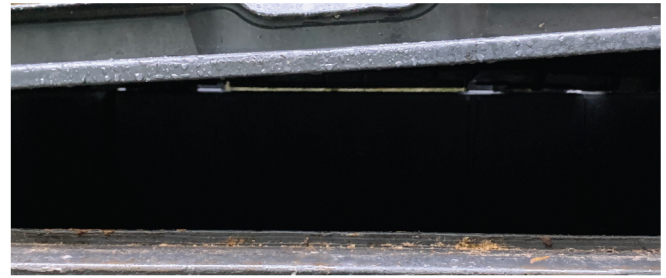
OBS.: plano de toda a cena gravado com telemóvel

CENA #13 PLANO #01



Johnny White | 3 Mar 2024 @ 16:29:07 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT | E | 47° | 107°

CENA #13 PLANO #02



Johnny White | 3 Mar 2024 @ 16:29:13 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 35mm | TILT | S | -11° | 197°

CENA #13 PLANO #03



Johnny White | 3 Mar 2024 @ 16:29:15 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT | E | -26° | 87°

CENA #13 PLANO #04



Johnny White | 3 Mar 2024 @ 16:29:16 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT | W | -2° | 261°

CENA #13 PLANO #05



Johnny White | 3 Mar 2022 at 14:02:02 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 35mm | TILT: -16° | W: 194°

CENA #13 PLANO #06



Johnny White | 3 Mar 2022 at 13:59:50 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 24mm | TILT: -3° | W: 282°

CENA #14 PLANO #01



Johnny White | 3 Mar 2022 at 14:00:10 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT: -7° | W: 94°

CENA #14 PLANO #02



Johnny White | 3 Mar 2022 at 15:03:00 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 135mm | TILT: 4° | W: 224°

CENA #14 PLANO #03



Johnny White | 3 Mar 2022 at 14:04:00 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT: 13° | W: 286°

CENA #14 PLANO #04



Johnny White | 3 Mar 2022 at 15:01:17 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 35mm | TILT: 8° | W: 19°

CENA #14 PLANO #05



Johnny White | 3 Mar 2022 at 14:03:15 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 35mm | TILT: 4° | SW: 282°

CENA #14 PLANO #06



Johnny White | 3 Mar 2022 at 14:03:05 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 24mm | TILT: -11° | W: 272°

CENA #14 PLANO #07



Johnny White | 3 Mar 2022 at 14:00:30 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 50mm | TILT: -4° | W: 14°

CENA #14 PLANO #08



Johnny White | 3 Mar 2022 at 14:00:15 | Sony FS7 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 50mm | TILT: -21° | SW: 210°

OBS.: Início com João em plano médio fim com GP

CENA #14 PLANO #09



Johnny White Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 35mm

CENA #14 PLANO #10



Johnny White Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 35mm

CENA #14 PLANO #11



Johnny White Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 35mm

CENA #14 PLANO #12



Johnny White Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 20mm

CENA #14 PLANO #13



Johnny White Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 35mm

CENA #14 PLANO #14



Johnny White Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 35mm

CENA #14 PLANO #15

CENA #15 PLANO #01

OBS.: Toda a cena de porrada gravada com telemóvel

OBS.: GP de João a deitar-se no sofá

CENA #15 PLANO #02

CENA #15 PLANO #03

OBS.: Plano médio de João no sofá sentado

OBS.: Plano zenital invertido de João deitado no sofá

CENA #16 PLANO #01



Johnny White | 3 Mar 2024 @ 13:58 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT N | 3°

CENA #16 PLANO #02



Johnny White | 3 Mar 2024 @ 13:58 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT N | 59° | 28°

CENA #16 PLANO #03



Johnny White | 3 Mar 2024 @ 13:58 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT N | 59° | 24°

CENA #16 PLANO #04



Johnny White | 3 Mar 2024 @ 13:58 | Sony F57 Mark II | 3840 x 2160 | 2.39:1 | 20mm | TILT N | 4° | 6°

CENA #16 PLANO #05



OBS.: GP de João a olhar para a câmara

CENA #16 PLANO #06



OBS.: GP de Lari a olhar para a câmara