

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

Letícia Andric Picolotto

PROJETO X: A UTILIZAÇÃO DA  
CÂMERA NA MÃO

Passo Fundo

2014

Letícia Andric Picolotto

## PROJETO X: A UTILIZAÇÃO DA CÂMERA NA MÃO

Monografia apresentada ao curso de Publicidade e Propaganda, da Faculdade de Artes e Comunicação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda, sob a orientação do Professor Mestre Cleber Nelson Dalbosco.

Passo Fundo

2014

Letícia Andric Picolotto

**Projeto X: a utilização da câmera na mão**

Monografia apresentada ao curso de Publicidade e Propaganda, da Faculdade de Artes e Comunicação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda, sob a orientação do Professor Mestre Cleber Nelson Dalbosco.

Aprovada em \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Ms. Cleber Nelson Dalbosco - UPF

---

Prof. Fabiana Beltrame - UPF

---

Prof. Mariana Gautério - UPF

Dedico esta monografia a minha mãe, assim como toda minha faculdade. Sabendo que nada disso seria possível se não fosse à bela criação que me deste.

Agradeço a todos que estiveram comigo neste momento, que entenderam minha ausência e minha falta de paciência, que compreenderam o quão importante era concluir mais esta etapa e souberam, mesmo que em pensamento me dar força para continuar. Agradeço especialmente a mim, por acreditar que seria capaz de finalizar este trabalho, e ao professor Cleber a que tanto admiro.

“Num filme o que importa não é a realidade, mas o que dela possa extrair a imaginação.”  
Charles Chaplin

## RESUMO

Este trabalho tem por objetivo analisar as técnicas cinematográficas utilizadas no filme Projeto X, do diretor estreante Nima Nouzadeh. Trata-se de uma análise feita a partir das técnicas cinematográficas utilizadas no filme, assim como os gêneros e os períodos do cinema, buscando identificar os estilos no qual o filme se enquadra, além de características em comum com outros filmes do mesmo segmento. Desse modo, a análise foi antecedida de uma revisão bibliográfica, dividida em três capítulos: O primeiro buscando conceituar a história do cinema, a imagem, os períodos Nouvelle Vogue, Cinema Novo, Dogma 95 que se enquadram no estilo proposto no filme, gêneros do cinema. No segundo, buscou-se conceituar as técnicas cinematográficas: enquadramento de planos e ângulos, transições de cenas, movimentos de câmera e trilha de cinema e no terceiro informações e descrição do filme Projeto X, entrevista com o diretor Nima Nouzadeh, críticas de blogs brasileiros e a análise do filme.

Palavras-chave: Projeto X. Câmera na mão. *Mockumentarie*. Nima Nourizadeh.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Eadweard Muybridge Locomotion Collotype 1887 .....	12
Figura 2 - Close do rosto de Thomas durante uma pausa da festa .....	23
Figura 3 - Planos detalhes do celular de Thomas .....	24
Figura 4 - Thomas espantado em receber notificações em seu celular sobre a festa .....	25
Figura 5 - Foto de Costa dando uma entrevista ao jornal local sobre a festa .....	25
Figura 6 - Thomas olhado a festa acontecer em sua casa de cima do telhado.....	26
Figura 7 - Casa do Thomas antes da festa começar.....	27
Figura 8 - Brinde ao aniversário de Thomas no filme Projeto X .....	27
Figura 9 - Mãe do Personagem Thomas sendo vista por de traz da cortina .....	28
Figura 10 - Thomas saindo da festa.....	29
Figura 11 - Personagem Costa, amigo de Thomas falando com a câmera.....	29
Figura 12 - Personagem Thomas em cima do telhado de sua casa.....	30
Figura 13 - Amigos de Thomas no telhado filmando a festa .....	31

## SUMÁRIO

<b>SUMÁRIO</b> .....	12
<b>1 CINEMA</b> .....	11
1.1 O Cinema.....	11
1.2 A Imagem .....	13
1.3 Períodos do cinema.....	15
1.3.1 Nouvelle Vague .....	15
1.3.2 Cinema Novo.....	16
1.3.3 Dogma 95.....	17
1.4 Gêneros Cinematográficos.....	17
1.4.1 Ação .....	18
1.4.2 Animação.....	18
1.4.3 Comédia.....	18
1.4.4 Romance .....	19
1.4.5 Drama .....	19
1.4.6 Suspense / Terror.....	19
1.4.7 Musical.....	19
1.4.8 Trash.....	20
1.4.9 Pocket Vídeo.....	20
1.4.10 Documentário.....	20
1.5 Subgêneros do Documentário.....	21
1.5.1 Docudrama .....	21
1.5.2 Docuficção .....	21
1.5.3 Webdocumentário .....	21
1.5.4 Mockumentary ou “Falso” Documentário.....	21
<b>2 TÉCNICAS CINEMATOGRÁFICAS</b> .....	23
2.1 Enquadramentos: planos e ângulos .....	23
2.1.1 Primeiríssimo Plano Próximo.....	23
2.1.2 Plano Detalhe .....	24
2.1.3 Primeiro Plano .....	24
2.1.4 Plano Médio .....	25
2.1.5 Plano Americano .....	26
2.1.6 Plano Geral.....	26

2.1.7 Plano Conjunto .....	27
2.1.8 Ponto de Vista .....	28
2.1.9 Sobre o Ombro.....	28
2.1.10 Altura do Ângulo .....	29
2.2 Movimento de Câmera .....	31
2.3 Transições de Cenas .....	32
2.4 Trilha .....	32
3 PROJETO X .....	34
3.1 Informações sobre o filme.....	34
3.1.1 Descrição do filme.....	34
3.2 Nima Nourizadeh, diretor do filme Projeto X .....	36
3.3 Críticas do filme Projeto X .....	37
3.3.1 Blog Pipoca Moderna .....	37
3.3.2 Blog Omelete .....	38
3.3.3 Jornal do Brasil.....	38
3.4 Análise filme Projeto X .....	39
3.4.1 Análise de referências aos períodos e gêneros do cinema .....	39
3.4.2 Análise de técnicas cinematográficas .....	41
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	43
REFERÊNCIAS .....	45
ANEXO A – VOTO DE CASTIDADE .....	47
ANEXO B – CURIOSIDADES SOBRE O FILME PROJETO X.....	48
ANEXO C – FILME PROJETO X.....	49

## INTRODUÇÃO

O filme Projeto X é uma comédia lançada em de 2012, dirigido por Nima Nouzadeh, estreante em longa-metragem, escrito por Michael Bacall e Drake Matt e produzido por Todd Philips. As filmagens foram feitas por um dos personagens do filme, utilizando câmera na mão durante todo o filme.

Este trabalho tem por objetivo analisar o uso das técnicas cinematográficas utilizadas no uso da câmera na mão no filme Projeto X, buscando compreender seu uso dentro de uma comédia R-rated. Além de identificar o gênero em qual o filme se enquadra e buscar características em comum com outros filmes do mesmo estilo. Para tanto, foi buscado alguns períodos do cinema, bem como gêneros e técnicas cinematográficas.

Esta monografia foi dividida em três capítulos. O primeiro conceituando o cinema, a imagem, os períodos do cinema: Nouvelle Vogue, Cinema Novo, Dogma 95, e os gêneros cinematográficos. Para isto, foram trabalhados os autores: Jacques Aumont, Fernando Mascarello, Flávia Cesario Costa, Amir Labaki, Alfredo Suppia, Bill Nichols, Graciele Galera, Luís Nogueira e Sávio Leite e Silva.

No segundo capítulo buscou-se conceituar as técnicas cinematográficas: enquadramento de planos e ângulos, transições de cenas, movimentos de câmera e trilha de cinema. Para isto, foram trabalhados os autores: Robert Musburger, Ronald Bergane e Edgar Moura para contextualizar a câmera na mão como código estético das imagens do documentário.

E por último, o terceiro capítulo apresenta informações e a descrição do filme, entrevista com o diretor Nima Nouzadeh, críticas de blogs brasileiros (O Buteco, Vírgula, Cineweb e Jornal Brasil) e análise do filme.

## 1 CINEMA

O cinema sofreu diversas mudanças ao longo do tempo, dividido por escolas, cada uma delas construiu uma forma de apresentação que se diferenciava das demais. Deste modo o primeiro capítulo tratará do contexto histórico do cinema, os períodos Nouvelle Vague, Cinema Novo e o Dogma 95, os quais se enquadram na proposta do filme no uso da câmera na mão e sobre os gêneros cinematográficos.

### 1.1 O Cinema

Flávia Cesario Costa em seu livro fala que a invenção do cinema se trata de uma complexa história, onde foi dedicado muito estudo e experiência para ter o resultado da primeira projeção. No século XIX os avanços tecnológicos proporcionados pela Revolução Industrial os estudos das imagens em movimento foram tomando forma, o que resultou o desenvolvimento do cinematógrafo.

Marta Braun, (2010) em seu livro sobre o fotógrafo inglês Eadweard J. Muybridge, relata que em 1870, com o intuito de captar movimentos, fez imagens de um mesmo objeto com várias câmeras, em diversos ângulos, desenvolvendo conceitos essenciais para o cinema e o *stop motion* (animação quadro a quadro de fotografias), uma novidade inovadora para a época, que tornou a fotografia uma descoberta ampliando a percepção visual sobre ela. Sua apresentação, em 1877 foi sua sequência mais famosa, realizada com mais de vinte câmeras diante da imprensa, mostrando um cavalo galopando, onde o mesmo ficava com as patas fora do chão quando galopava.

Outro exemplo que se pode citar de fotografia feito na época, foi a da "Mulher Dancing" de sua série 1887 *Locomotion Animal*. Uma documentação fotográfica inicial do corpo que dança, apresentada por Kate Larrigan (a 'Danseuse de Nova York ', como ele a descreveu), para uma sequência animada de fotografias.(BRAUN, 2010)

Figura 1 - Eadweard Muybridge Locomotion Collotype 1887



Fonte: Site de Laurence Miller Gallery

O cinema apresentado neste período ainda não possuía um código próprio, estava atrelado aos espetáculos de lanterna mágica, os teatros populares, as revistas ilustradas e demais formas culturais. Os projetores de filmes ainda eram novidade entre as várias invenções do final do século XIX, eram exibidos por cientistas com uma novidade em suas convenções, ou em apresentações de diversão popular, como parque de diversões, circos e espetáculos de curiosidades. De 1895 a 1915 o cinema passou por diversas transformações e reorganizações em suas produções, distribuição e exibição, diferente do que caracterizou o cinema clássico hollywoodiano, e o início da televisão. (COSTA, 2006)

O início do cinema, segundo a autora Flávia Cesariano Costa vai muito além da história das práticas de projeções de imagem, é também sobre divertimentos populares, instrumentos óticos, e pesquisas de imagens fotográficas. (COSTA, 2006)

Os filmes são uma continuação na tradição das projeções de lanterna mágica, nas quais já desde o século XVII, um apresentador mostrava ao público imagens coloridas projetadas numa tela, através do foco de luz gerado pela chama de querosene, com acompanhamento de vozes, músicas e efeitos sonoros. (COSTA, 2006, p 18)

No final do século XIX, as pesquisas sobre projeção de imagem em movimento começaram a mostrar resultado, apresentando maior aperfeiçoamento nas técnicas fotográficas, e na construção dos projetores. (COSTA, 2006)

## 1.2 A Imagem

As experiências e os estudos dizem que é com os olhos que enxerga-se, e isso não é errado, pois os olhos são um dos elementos da visão. Entretanto, é apenas um dos elementos, e nem perto de ser o mais complexo. A visão é um processo que emprega diversos órgãos, e estes especializados.

Segundo Jacques Aumont, a percepção visual é o processamento, em etapas sucessivas, de uma informação que chega por intermédio da luz que entra nos olhos. E ainda explica que:

Como toda informação, está é codificada – em um sentido que não é o da semiologia: os códigos são, aqui, regras de transformações naturais (nem arbitrária, nem convencionais) que determinam a atividade nervosa em função da informação contida na luz. Falar de codificação da informação visual significa, pois, que nosso sistema visual é capaz de localizar e de interpretar certas regularidades nos fenômenos luminosos que atingem nossos olhos. Em essência essas regularidades referem-se a três características da luz: sua intensidade, seu comprimento de onda, sua distribuição no espaço. (AUMONT, 22, 2004)

Os diversos fatores temporais que afetam a visão são causados através do tempo em que o olho fica direcionado para alguma imagem, cena ou objeto. Sendo estas citadas pelo autor. Ele comenta que a maioria dos estímulos visuais se produz sucessivamente, que nossos olhos estão em constante movimento, o que faz variar a informação recebida pelo cérebro, e ainda que nossa percepção não é um processo instantâneo. (AUMONT, 2004)

Porém, não são apenas os olhos que estão em constante movimento, mas também a cabeça e o corpo. A retina, por exemplo, está incessantemente em movimento em relação ao meio que ela percebe, e esta mobilidade pode parecer fonte de “ruído” visual, como Aumont denominou, sendo que os efeitos teriam que ser atuados, uma vez que a percepção depende desses movimentos.

O autor explica que:

Ao estabilizar artificialmente a imagem retiniana por meio de dispositivos complicados, constatou-se que se essa estabilização é efetiva com uma margem de 1 segundo (o que corresponde, na retina, a mais ou menos o tamanho de três receptores), produz-se progressivamente perda da cor e da forma, uma espécie de neblina que vem pouco a pouco mascarar a imagem. O movimento da retina por tanto é indispensável à percepção. (AUMONT, 2004, p.33)

Deve-se levar em consideração que o sistema visual não possui nenhum órgão que seja destinado apenas a percepção de distância, e que a percepção do espaço nem sempre se dará

apenas visualmente. A ideia de espaço está vinculada ao corpo e ao seu deslocamento, pois podemos percebê-los tanto pelo tato, quanto visualmente.

Já a percepção dos movimentos se dá por dois fenômenos: a presença visual capaz de perceber os movimentos, e a informação que possuímos sobre nossos próprios movimentos, que nos permite não atribuir aos objetos percebidos um movimento aparente, “Isso acontece decorrente de nossos deslocamentos ou de nossos movimentos oculares.” (AUMONT, 2004, p.44)

Quando as imagens imóveis são projetadas em uma tela de cinema com rotatividade, é proposta um estímulo luminoso, que causa o efeito de continuidade. Segundo Aumont:

O movimento aparente no cinema implica estímulos sucessivos bastante semelhantes, pelo menos no interior de um mesmo plano; pode-se pois pensar que ele aciona o mesmo mecanismo que a percepção do movimento real. As consequências dessa hipótese são evidentes: o movimento aparente no cinema não pode ser, fisiologicamente falando, diferenciado de um movimento real. Trata-se de uma perfeita ilusão, que repousa sobre uma das características inatas de nosso sistema visual, e os progressos recentes nos estudos da percepção visual vêm confirmar de modo notável as hipóteses, mais intuitivas.. (AUMONT, 2004, p.51)

Ainda falando em estímulos, pode-se também falar sobre a emoção, ou até mesmo sentimentos que as imagens remetem. Esses sentimentos são processos que ocorrem de forma incompleta, pois ela é sentida, mas não se tem uma ação disso.

Dentro dos filmes consegue-se compreender formas distintas de emoção, as fortes, que são causadas pelo medo, surpresa, porém neste caso se tem um bloqueio emocional, pois o telespectador não pode de fato reagir.

Também se vê emoções mais ligadas ao dia a dia, como a tristeza, o carinho, o desejo, que são mais registros de expressões e identificação. Certos filmes conseguem melhor manipular o ciclo emocional, permitindo de certa forma que o telespectador consiga se identificar com cenas que remetam a suas experiências emocionais. (AUMONT, 2004)

Segundo Aumont (2004), essas determinações fisiológicas e psicológicas em relação do espectador com a imagem não bastam para descrever essa relação individual com as imagens, por isso se busca a técnicas de produção das imagens para que exista uma organização na produção e reprodução da imagem.

### 1.3 Períodos do cinema

Os períodos abaixo fazem uma trajetória do início das produções mais baratas e com uma nova tentativa, nada parecida com as superproduções de Hollywood. Os períodos foram escolhidos por fazerem parte da temática que o filme Projeto X apresenta, e como subsídio para análise do mesmo.

#### 1.3.1 Nouvelle Vague

Graciele Galera (2013) relata que *Nouvelle Vague*, criado no fim dos anos 50 na França, foi uma nova estética de cinema com reações contrárias às superproduções *hollywoodianas* da época, dirigidas pelos grandes estúdios. A nova proposta eram produções mais baratas e pessoais, chamado de “cinema do autor”, onde o diretor era o autor do filme.

Esse estilo de cinema tinha a representação de jovens críticos, que encontram na revista *Cahiers du Cinema* (Cadernos de Cinema) um espaço para expor suas ideias e iniciar um tímido movimento cinematográfico. Cansados de só resenharem filmes alheios, tomaram por iniciativa fazer os seus, podendo assim ter autonomia criativa, retratando a história e cotidiano de cada um. (GALERA, 2013)

Os filmes tinham suas produções de baixo orçamento normalmente financiadas pelos próprios diretores, autores pouco conhecidos, filmagens feitas nas ruas, se opondo aos estúdios. As tramas não continham narrativa linear, rompendo o tradicional. A câmera capturava qualquer ângulo e podia ficar em qualquer posição, os cortes eram repentinos, dando liberdade estética aos filmes. Os temas tratavam do cotidiano e os tabus da época, com personagens da sociedade. (GALERA, 2013)

*O Acossado* é o filme que melhor representa a revolução estética da *Nouvelle Vague*, com a encenação completamente diferente e inovadora, tanto na filmagem, como no roteiro e na direção. Inteiramente fragmentado, ressaltando os cortes e dando mais sensibilidade à leitura do espectador.

A opção por *jump-cuts* (corte que quebra a continuidade do tempo pulando de uma parte da ação para outra separada da primeira por um intervalo de tempo) deu ao filme um aspecto de reportagem improvisada sobre as ruas de Paris e garante fôlego à narrativa. (GALERA, 2013, p.35)

A história é autônoma e independente dos personagens, e até mesmo do drama. O *Acossado* foi filmado de modo lúdico, sem pretensões ilusionistas, e pode ser considerado como a ruptura das limitações do tradicional cinema clássico, predominante na França.

### 1.3.2 Cinema Novo

O Cinema Novo, segundo Amir Labaki, foi uma revolução estética no cinema produzido no Brasil nos anos 60, influenciada por países como França, Itália e Espanha. Os filmes eram usados como forma de demonstrar os problemas político-sociais que o país enfrentava na época. O Cinema Novo, no Brasil, tornou-se como uma arma na mão dos cineastas contra o governo.

Usado com o lema “uma câmera na mão e uma ideia na cabeça”, os cineastas dos anos 60, se propõem a fazer filmes baratos, com preocupações sociais e sobre a cultura brasileira, trocando os estúdios pelas ruas. (LABAKI, 1998)

O Cinema Novo dividiu-se em duas fases: A primeira inicia no período em que o cinema nacional tinha maior reconhecimento. Preocupando-se em trazer à tona os problemas sociais e o modo em que se vivia nesse meio, não apenas discutindo a reforma agrária, mas as religiões, crenças e tradições do homem do campo. Exemplos de produções nesse formato são os filmes “Deus e o Diabo na Terra do Sol” (1964) de Glauber Rocha, um dos maiores representantes do Cinema Novo no Brasil, “Vidas Secas” (1963), de Nelson Pereira dos Santos e “O Pagador de Promessas” (1962) de Anselmo Duarte, que no mesmo ano ganhou a Palma de Ouro no Festival de Cannes. (LABAKI, 1998)

A segunda fase inicia juntamente com o governo militar. Neste momento os cineastas passaram a se preocupar em inserir em suas produções, de forma disfarçada devido à censura, um certo caráter de engajamento político. Exemplos dessas fases são: “Terra em Transe” de Glauber Rocha, “A Falecida” e “Eles não usam *Black-Tie*” de Leon Hirszman, “Brasil ano 200” de Walter Lima Jr e “Pindorama” de Arnaldo Jabor. (LABAKI, 1998)

O Cinema Novo além de fazer com que o Brasil tivesse reconhecimento no cenário cinematográfico mundial, conseguiu mostrar ao público problemas que eram mantidos longe da vista popular.

### 1.3.3 Dogma 95

O Dogma 95 foi lançado a partir de um manifesto publicado em 13 de março de 1995 (Anexo A), desenvolvido por diretores de cinema dinamarqueses. Laymert Garcia dos Santos (2003) relata que o movimento, inicialmente europeu, contra o uso excessivo de recursos tecnológicos e com a intenção de criar um cinema mais realista, foi um ato que resgatasse ao que já havia sendo feito antes da exploração industrial.

Dogma 95 é um movimento que pretende fazer uso de um cinema que transforme as relações de realidade através de uma câmera; um modelo radical de apreensão da realidade ao começar pelos temas polêmicos que rompem com os códigos de representação presentes na maioria do cinema ficcional não apenas hollywoodiano, mas mundial. (SILVA, 2007, p.12)

O manifesto foi apresentado durante o Festival de Cannes, em 1998, com dez regras. A proposta era fazer com que as filmagens fossem sempre em locação e não recorressem à cenografia, que o som nunca fosse produzido separado da imagem e que somente fosse usado câmera na mão. Regras técnicas, com restrições ao uso de tecnologia nas filmagens, e éticas, quanto ao conteúdo que fosse apresentado nos filmes. (SANTOS, 2003)

Contudo, após o término da edição, com o filme já pronto, era necessário enviar uma cópia para a entidade responsável pelo Dogma 95, para que o trabalho fosse analisado e assim receber o certificado de participação no movimento.

As regras do Dogma 95 foram atualizadas em 2005 por Lars Von Trier, onde foram acrescentados quatro novos itens: a gravação deveria ser feita em formato digital, as filmagens deveriam ocorrer na Escócia, não poderiam ultrapassar o prazo de seis semanas e o custo do filme não poderia ultrapassar a quantia de um milhão de libras esterlinas. (SANTOS, 2003)

## 1.4 Gêneros Cinematográficos

Luís Nogueira (2010), conta em seu livro Gêneros Cinematográficos que as definições de gêneros iniciaram na literatura e que Aristóteles estabeleceu temáticas e critérios para suas poesias, como também categorização e caracterização dos diversos gêneros.

Para cada um dos gêneros foi criado um critério de ordem na categorização genérica das narrativas nas obras cinematográficas, assim identificando gêneros clássicos, o drama, o

musical, o terror, a ação ou *film noir*, através de um reconhecimento de características da história e do enredo. (NOGUEIRA, 2010)

[...] as situações e padrões narrativos, a tipologia e perfil das personagens, a morfologia e semiótica dos locais, os temas abordados, a época dos acontecimentos, a iconografia e a simbologia dos adereços e objetos, bem como opções estilísticas convencionais ao nível da música, da montagem ou da fotografia, são aspectos essenciais dessa caracterização. Falamos então de uma classificação estrita dos géneros. (NOGUEIRA, 2010, p.4)

Além dos gêneros já citados, pode-se identificar uma lista de subgêneros que também merecem atenção. Destaca-se.

#### **1.4.1 Ação**

Segundo Bergan (2010) os filmes de ação envolvem histórias sobre rixas pessoais ou não, que usam da força para resolvê-las. Filmes com superproduções agregam alta tecnologia de efeitos visuais, frequentemente se misturando com outros gêneros como, ficção científica, aventura, entre outros. Tem como capacidade acompanhar o ator no tempo e espaço do plano.

#### **1.4.2 Animação**

A animação engloba vários estilos, temas e técnicas. Ela se dá pelo processo de produção individual de cada imagem, podendo ser feito a mão, ou através de computação gráfica. Os desenhos quando colocados em sequência dão movimento à imagem, porém, em média é preciso 16 imagens por segundo para montar um filme. (BERGAN, 2010)

Filmes de animação sempre buscaram um público com uma faixa etária mais ampla, porém a plateia principal ainda são as crianças. (BERGAN, 2010)

#### **1.4.3 Comédia**

Segundo Nogueira (2010), são filmes com narrativas bem humoradas que tem como objetivo provocar o riso. A comédia romântica usa de casais como protagonistas utilizando de várias cenas engraçadas de seu cotidiano. Já a comédia dramática são histórias abordando fatos reais de forma engraçada, girando em torno de conflitos de um casal. E ainda, temos a comédia de ação, que usa de lutas e brigas de uma forma divertida. (BERGAN, 2010)

#### **1.4.4 Romance**

São filmes que giram em torno do relacionamento amoroso dos protagonistas dos filmes, frequentemente composto por um amor impossível, proibido ou fins e inícios de relacionamentos. (BERGAN, 2010)

#### **1.4.5 Drama**

O Drama tem a sua narrativa que enfatiza as emoções dos personagens. Produzidos através de situações do cotidiano, como romances proibidos, infidelidade, amores não correspondidos, problemas familiares e separações. É considerado como “filme de mulher”. (BERGAN, 2010)

#### **1.4.6 Suspense / Terror**

São produções feitas para transmitir medo ou angústia. “Da provocação de sustos à representação da violência gráfica” os filmes de terror oferecem inúmeras formas de aterrorizar o telespectador. O gênero está vinculado a filmes de fantasia e ficção por retratarem contos ou mitos assustadores. (BERGAN, 2010)

Filmes de terror lidam com nossos medos e violências e morte, e também com o temas de desconhecimento, como os mistérios do mundo espiritual. As plateias parecem ter prazer em ver cenas que supostamente fariam parte de nossos pesadelos: embora seja essencial uma identificação como os personagens em perigo na tela, há, ao mesmo tempo, a satisfação de se sentir seguro na poltrona. (BERGAM, 2010, p. 40)

#### **1.4.7 Musical**

O gênero musical usa de sequências de músicas coreografadas para dar forma a sua narrativa.

Nascido com o advento do som, o filme musical hollywoodiano derivou da ópera e da opereta, ambas trazidas por migrantes europeus, e também da tradição vaudeville, inspiração de várias obras cujo enredo gira em torno dos bastidores da produção de um show. (BERGAN, 2010, p.94)

O musical deu a oportunidade aos diretos, cenógrafos e diretores de fotografia de criarem ambientes mais criativos, incentivando a experiências de contrastes de cores, truques de fotografia e animação. (BERGAN, 2010)

#### **1.4.8 Trash**

Os filmes *Trash*, são filmes tecnicamente mal produzidos, de maneira proposital ou não, e que são considerados bons. O gênero pode ser reproduzido em qualquer filme de suspense ou terror, pois seu roteiro e sua produção são feitos para causar medo, mas pela falta de produção, ou pela narrativa se tornam engraçados. (BERGAN, 2010)

#### **1.4.9 Pocket Vídeo**

Vídeo de bolso é o nome usado para definir um gênero de produção de câmera na mão, que nos últimos anos se popularizou com o grande aumento de dispositivos de filmagens móveis. Produções como estas ganharam um canal de compartilhamento na internet, com sites como o *Vimeo* e o *Youtube*.

As características desse gênero ainda não estão bem definidas, podem ser filmes de ficção ou não, publicitários, de humor ou arte, educativos, versões modernas de vídeos de casamentos ou aniversários, produzidos por profissionais ou amadores.

#### **1.4.10 Documentário**

Bil Nichols (2005) em seu livro contextualiza documentário como um gênero cinematográfico caracterizado pela exploração e representação parcial da realidade. Teorizado por Dziga Vertov, cineasta e jornalista russo, desenvolveu o conceito de “cinema-verdade”, onde o contato direto do olho da câmera como o evento filmado seria uma reprodução mecânica do olho humano. Vertov teve seu trabalho reconhecido no desenvolvimento da construção e melhoria do cinema, desenvolvendo técnicas de filmagem com câmeras leve, e som sincronizado. Suas práticas de produções ganharam o nome de Cine-olho, mais tarde chamado de docuficção.

Algumas características dos documentários clássicos são: imagens rigorosamente compostas, montagem rítmica, fusão de música e ruídos, comentários em voz off, essa nem sempre personalizada. Os documentários estabelecem ligações com a história do mundo, ao

contrário da ficção. Assim como Dziga Vertov, Robert Joseph Flaherty foi um dos inventores da docuficção. Cineasta russo produziu e realizou em 1922 o primeiro filme documentário de longa-metragem. *Nanook of the Northe*, foi considerado um protótipo dos filmes documentais, pois sua narrativa e estética não se enquadravam em filmes de ficção. (NICHOLS, 2005)

## **1.5 Subgêneros do Documentário**

### **1.5.1 Docudrama**

Docudrama, também conhecido como drama documentário, é a apresentação dramática de reconstruir um fato, utilizando para isso atores. O gênero se situa entre ficção e o documentário, e podem ser produzidos em dois formatos: utilizando de eventos históricos reais ou incidentes dramatizados, onde os atores podem fazer o papel das pessoas reais das histórias. Ou uma pessoa ou um grupo que vivenciaram uma série de eventos criados representam o que poderia ter ocorrido em determinado momento.

### **1.5.2 Docuficção**

Docuficção tem seu gênero situado entre ficção e documentário, contagiados por elementos de ficção, onde os personagens desempenham o seu próprio papel na vida real. No documentário a imagem da pessoa sendo filmada, representa já na ficção a imagem da pessoa filmada é a representação do ator que ela está representando. A docuficção mostram situações de ficção atuadas por personagens reais.

### **1.5.3 Webdocumentário**

O Webdocumentário é uma forma adaptada para a internet de se contar histórias, utilizando de diversos formatos de forma interativa. Textos, fotos, áudios, vídeos, animações e ilustrações formam uma linguagem que se adapta para a web, utilizando da capacidade de participação do público, rompendo a linearidade da televisão e do cinema, possibilitando que o internauta escolha o que, quando e em que onde ver.

### **1.5.4 Mockumentary ou “Falso” Documentário**

A partir do *slogan* “Quando a realidade parece ficção, é hora de fazer documentários.”, criado pela TV Brasil, podemos resumir um pouco do cinema renascentista dos últimos 20 anos. Ganhando reconhecimento mundial, o gênero vem ganhando cineastas independentes, e maiores investimentos nas produções. Chamado de “filho bastardo” do documentário e da ficção no texto de Alfredo Suppia (2014) trata-se do *mockumentary*, *fake documentary*, ou na tradução em português, pseudodocumentário.

Estimulado pelos espaços disponibilizados na web, e a tecnologia trazendo mais qualidade em câmeras portáteis, os *mockumentaries* passaram a circular por vários canais de comunicação. A internet ganha destaque com os *mockumentaries* se multiplicando. Filmes curtos viralizam por assumir, muitas vezes, o papel de vídeos virais, as falsas peças de propaganda ou falsos institucionais, destacados no texto de Suppia.

A partir dessa expansão, a indústria do cinema retoma seus olhares para esse gênero, lançando filmes como *Contato de 4º grau*, em 2009, *Apollo 18*, em 2011, entre outros.

Suppia, e salienta que *mockumentaries* não são obrigatoriamente “irônicos, debochados, satíricos ou paródicos”. E que podem ser sim, cínicos ou melancólicos, que por vezes combinaram ao cinema de horror.

Em exemplo de filme contemporâneo de longa metragem, um dos *mockumentaries* mais genuínos e criativos dos últimos anos, citado no texto, *Alive in Joburg* (2006), de Neill Blomkamp. O diretor Blomkamp, segundo Suppia, em seu texto, recorreu a um deslocamento de discurso (descontextualização), entrevistando pessoas que viveram no ambiente que o longa metragem retrata, posteriormente transformando os depoimentos reais, em um documentário sobre alienígenas indesejados pela população local. (SUPPIA, 2014, p. 6)

Bill Nichols (2005) autor de *Introdução ao documentário*, fala que o *mockumentary* é confundido com gêneros de ficção que se diz ser documentário. Segundo ele *mockumentaries* não estão ridicularizando ou parodiando documentários, e sim, satirizam a ideia pré-estabelecida de documentário.

## 2 TÉCNICAS CINEMATográfICAS

A produção cinematográfica é a capacidade de produzir, particularmente no cinema, o conjunto de todas as fases necessárias para a realização de um filme. É o processo de fazer o filme, criação do roteiro, *storyboards*, planejamento, equipe técnica, elenco, cenário, filmagem, trilha sonora, edição, pós-produção e lançamento ao público.

Os itens listados a seguir fazem parte das técnicas usadas na produção de filmes, e para mídias digitais por Robert Musburger, 2008.

### 2.1 Enquadramentos: planos e ângulos

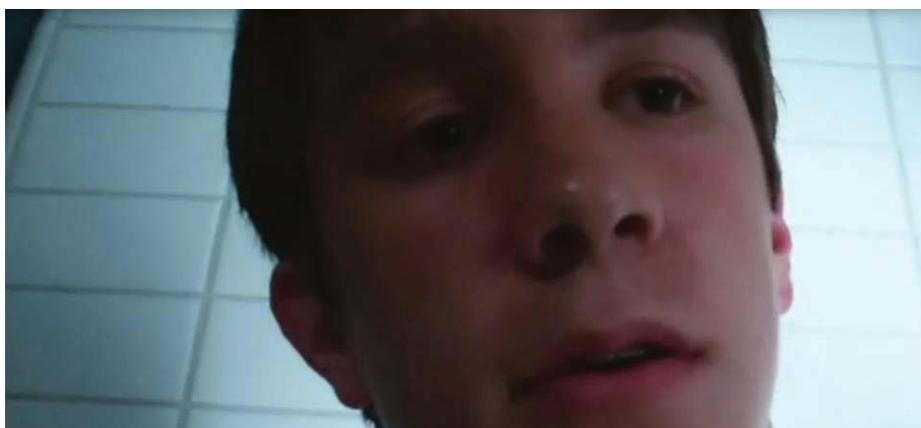
Nas técnicas cinematográficas o papel mais importante se dá a um bom enquadramento, pois é ele que determina o modo como o telespectador perceberá a leitura criada nas cenas do filme. O ato de enquadrar depende de dois elementos: o plano e a altura do ângulo, e serão identificados na lista a seguir. (MUSBURGER, 2008)

#### 2.1.1 Primeiríssimo Plano Próximo

O close é um recurso de bastante destaque na linguagem cinematográfica. O enquadramento se dá mostrando apenas os ombros e a cabeça do personagem.

A imagem abaixo mostra em close o rosto do personagem do filme *Thomas*, chamando a atenção para a expressão do personagem.

Figura 2 - Close do rosto de Thomas durante uma pausa da festa



Fonte: Filme Projeto X

### 2.1.2 Plano Detalhe

O plano detalhe é o enquadramento de uma parte do corpo do personagem, como os lábios ou as mãos. O enquadramento pode ser também de um objeto da cena, como um prato de comida, um livro ou celular.

A imagem a seguir enquadra somente o celular do personagem do filme, *Thomas*, exemplo de plano detalhe.

Figura 3 - Planos detalhes do celular de Thomas



Fonte: Filme Projeto X

### 2.1.3 Primeiro Plano

É o enquadramento mais fechado, cortado pouco abaixo do ombro, de um único personagem. Os primeiro planos também pode ser considerado um close-up ou ainda chamado de Plano Próximo.

A imagem abaixo do personagem do filme *Thomas* é realizada mostrando sua expressão em destaque em primeiro plano.

Figura 4 - Thomas espantado em receber notificações em seu celular sobre a festa



Fonte: Filme Projeto X

#### 2.1.4 Plano Médio

O plano médio caracteriza-se por enquadrar somente a parte superior do corpo humano, um corte da cintura para cima. O ambiente não se destaca nesse plano.

A imagem a seguir mostra o enquadramento do personagem Costa, em plano médio.

Figura 5 - Foto de Costa dando uma entrevista ao jornal local sobre a festa



Fonte: Filme Projeto X

### 2.1.5 Plano Americano

O plano americano é o enquadramento do personagem dos joelhos para cima. Um posicionamento de câmera muito utilizado no cinema e vídeo.

A imagem abaixo mostra o personagem do filme, *Thomas*, sendo enquadrado em cima do telhado do joelho para cima. Exemplo de plano americano no filme.

Figura 6 - Thomas olhado a festa acontecer em sua casa de cima do telhado



Fonte: Filme Projeto X

### 2.1.6 Plano Geral

O plano geral é o enquadramento de um grande cenário ou paisagem, quase que imperceptível à identificação da presença de personagens. O plano é utilizado para contextualizar a localização da cena.

A imagem a seguir, retirada do filme Projeto X, representa um exemplo do plano geral, somente para a contextualização do ambiente na cena.

Figura 7 - Casa do Thomas antes da festa começar



Fonte: Filme Projeto X

### 2.1.7 Plano Conjunto

O plano conjunto é o enquadramento de um cenário onde um ou mais personagens podem ser identificados com facilidade. Como o Plano Geral, este plano serve para a contextualização da localização da cena, além de apresentar os personagens que participam dela.

A imagem a seguir, retirada do filme Projeto X, está representando o plano conjunto, onde não se tem apenas uma pessoa em foco, e apresenta os demais personagens que aparecem na cena.

Figura 8 - Brinde ao aniversário de Thomas no filme Projeto X



Fonte: Filme Projeto X

### 2.1.8 Ponto de Vista

O ponto de vista é colocar o telespectador vendo a perspectiva do ator. Na imagem a seguir é possível perceber a imagem sendo vista pelo personagem sem que ele apareça na cena.

Figura 9 - Mãe do Personagem Thomas sendo vista por de traz da cortina



Fonte: Filme Projeto X

### 2.1.9 Sobre o Ombro

O enquadramento sobre o ombro, também conhecido como *on the shoulder* é filmado por trás do ator com a câmera capturando a imagem que ele vê a frente, com quem ele possa estar conversando. Na imagem apresentado como exemplo, pode-se identificar com facilidade este enquadramento.

Figura 10 - Thomas saindo da festa



Fonte: Filme Projeto X

### 2.1.10 Altura do Ângulo

A altura do ângulo identifica três posições fundamentais: o ângulo normal, o *plongé* e o *contra-plongé*.

O ângulo normal é quando o plano está sendo usado no nível dos olhos do personagem que está sendo enquadrado. A imagem a seguir mostra o personagem Costa exemplificando o ângulo normal de enquadramento.

Figura 11 - Personagem Costa, amigo de Thomas falando com a câmera



Fonte: Filme Projeto X

O *plongé* é um termo em francês, que traduzido para a língua portuguesa significa “mergulhar” e consiste em filmar uma pessoa ou o objeto de cima para baixo. Esse recurso normalmente remete a ideia de inferioridade ao que está sendo filmado, já que o espectador tem percepção de estar posicionado acima do elemento filmado. Na imagem a seguir é possível identificar um *plongé*.

Figura 12 - Personagem Thomas em cima do telhado de sua casa



Fonte: Filme Projeto X

O *contra-plongée* é a situação inversa, um “contra-mergulho”, onde a câmera é posicionada abaixo do nível dos olhos dos personagens, direcionada para cima. Esse enquadramento situa a pessoa ou objeto acima do telespectador, remetendo a ideia de superioridade. Na imagem a seguir percebe-se o enquadramento feito de cima para baixo, remetendo a ideia de superioridade.

Figura 13 - Amigos de Thomas no telhado filmando a festa



Fonte: Filme Projeto X

## 2.2 Movimento de Câmera

Os movimentos de câmera diferente dos planos são o comportamento da câmera em relação à cena. A câmera atua como um ponto de vista, levando o espectador até o local onde a história está sendo contada. Todo o movimento de câmera tem como necessidade passar por despercebido, utilizando-se de movimentos suaves e uniformes para causar a distração do telespectador. A utilização dos movimentos de câmera consiste em seguir uma ação ou auxiliar a contar a história. (MUSBURGER, 2008)

Segundo Robert Musburger pode-se identificar alguns movimentos de câmera, como: *Pan*, *Tilt*, *Dolly*, *Truck*, *Crab* ou arco, pedestral, grua e o zoom.

*Pan*: movimento de câmera que transmite a sensação ao telespectador que a cena está se movendo na horizontal, seja para trás ou para frente, da esquerda para a direita ou vice-versa.

O *Tilt*: movimento da câmera que transmite a sensação de que a cena está de movendo na vertical.

*Dolly*: sensação que a câmera se nos aproxima ou se afasta do sujeito filmado, mostrando uma mudança de perspectiva.

*Truck*: sensação de que estão passando pelo sujeito em um caminho paralelo ao dele, ou pela esquerda ou pela direita.

*Crab* ou arco: sensação que o telespectador se move ao redor do sujeito.

Pedestal: sensação de que a câmera se ergue ou se abaixa em relação ao sujeito.

Grua: combinação dos movimentos: *dolly*, *pedestal*, *crab* e *truck*, mostrando ao telespectador um número infinito de ângulos contínuos.

*Zoom*: é um movimento com a lente da câmera que transmite a sensação de que o sujeito está se aproximando ou se afastando, porém sem mudar a perspectiva.

### 2.3 Transições de Cenas

As transições de cenas são usadas para indicar a passagem de uma cena para outra. Musburger, 2008 traz alguns efeitos de transições de cena:

*Fade in*: quando uma tomada um objeto vai aparecendo gradualmente, iniciando de uma tela vazia.

*Fade out*: quando o objeto aparece totalmente visível e vai desaparecendo gradualmente até não aparecer mais nada na tela.

Tomada (corte): quando ocorre uma mudança instantânea na tela, tanto na imagem como no som.

Dissolve: quando uma imagem começa a aparecer enquanto outra aparece.

*Wipe*: quando ocorre uma mudança de imagem, com uma substituindo a outra, sendo com uma transição sólida ou delicada.

Efeitos Especiais: Não são transições, mas podem criar uma tomada combinando uma ou mais tomadas.

Super: efeito para listar créditos, legendas, preços ou números de telefones sobre um fundo simples e escuro.

### 2.4 Trilha

Segundo o livro Dicionário da Língua Portuguesa, Amora (2009) identifica que trilha no cinema é a parte da película cinematográfica ou do filme de vídeo onde o som é registrado:

No livro *Câmera na Mão*, Edgar Moura destaca uma fala de Mario Ruspoli que relata:

Ora, o som deve dirigir a imagem, e isto nos parecerá ainda mais evidente se pensarmos que uma bela imagem, que ilustra um conteúdo verbal sem importância, será automaticamente cortada na montagem, por apresentar interesse meramente visual que se choca com a pobreza verbal. Ao passo que inversamente, na hora da montagem procuraremos conservar, a qualquer preço, uma imagem, mesmo que pobre, mas que capta nos lábios do homem um “momento” revelador, onde o que é dito é importante e bem captado pelo engenheiro de som... (RUSPOLI, 1963 *apud* MOURA 1985, p.41).

Moura (1985) ainda fala que se uma imagem consegue mentir, quando se tem o discurso ou expressão de uma pessoa, esta consegue se aproximar mais da autenticidade.

### 3 PROJETO X

Lançado nos Estados Unidos em 2012, o filme Projeto X é uma comédia nada convencional, tanto pela sua narrativa, como também pelo modo em que foi gravado. O terceiro capítulo apresenta informações e descrição do filme, entrevista com o diretor Nima Nouzadeh, críticas de blogs brasileiros e sua análise.

#### 3.1 Informações sobre o filme

O filme Projeto X é uma comédia de 2012, dirigido por Nima Nouzadeh, estreante em longa-metragem, escrito por Michael Bacall e Drake Matt, e produzido por Todd Phillips. Lançado nos Estados Unidos, Canadá e Reino Unido em 2 de março de 2012. O filme arrecadou na primeira semana estreia cerca de US\$ 20 milhões, e mais de US\$ 100 milhões em todo o mundo. Logo após seu lançamento o produtor, Todd Phillips, já comentava sobre elaborar o roteiro da continuação do filme.

O elenco do filme traz Thomas Mann (Thomas Kub's), Jonathan Daniel Brown (J. B.), Oliver Cooper (Costa), Kirby Bliss Blanton (Kirby), Dax Flame (Dax), Alexis Knapp (Alexis), Caitlyn Dulany (Mrs. Kub's), Nichole Bloom (Nicole), Martin Klebba (Astin Martin), Brendan Milher (Brendan), Eddie Hassell (Eddie), Sam Lant (Dave).

Nomeado trailer de Ouro, pelo melhor *Teaser Poster* Warner Bros. Indicado pela MTV Movie Award para melhor desempenho em comédia de Oliver Cooper, melhor *dirtbag* das telas por Oliver Cooper e melhor música Scott Mescudi para a canção *Persuit of Happynes Remix*.

##### 3.1.1 Descrição do filme

Thomas (Thomas Mann) está de aniversário, e a casa está liberada, em razão de uma viagem para comemorar o aniversário de casamento de seus pais. Fortemente influenciado pelo amigo Costa (Oliver Cooper), Thomas decide fazer uma festa, apenas para conhecidos em sua casa. Seus pais já desconfiam, mas não se preocupam, pois acreditam que seu filho e seus amigos não são populares, e nem cogitam a possibilidade da festa de aniversário passar de algumas pizzas, videogame e poucos amigos.

O filme do aniversário de Thomas começa quando Costa chega a sua casa junto com Dax (Dax Flame), que começa a filmar tudo. Chegando à escola encontram JB (Jonathan Daniel Brown), um amigo que também ajudará nos preparativos da festa.

Costa fica responsável por fazer os convites, sobre algumas restrições de Thomas, como: limitar o número de pessoas na festa, somente conhecidos e restringindo que entrassem na casa. Com as regras estabelecidas Costa dá início logo pela manhã com os convites, porém não se importa com o que Thomas havia pedido. Por e-mail, anúncios nos classificados, um evento criado nas redes sociais e, pelos corredores. É assim que a notícia da festa se espalha.

Após o término da aula os garotos vão até um traficante conhecido de Costa comprar droga para usarem na festa. Acabam encontrando um gnomo que está na casa do traficante, e na brincadeira acabam levando ele embora. Ao saírem de lá, o traficante se dá por conta do roubo e passa a correr atrás do carro, mas sem sucesso.

Com tudo pronto, o que restava era a ansiedade e se esta seria a noite que eles deixariam o anonimato. Logo, centenas de convidados começaram a chegar, para a tranquilidade de Costa e desespero de Thomas. Aos poucos o que era para ser uma festa íntima, de poucas pessoas, toma proporções inesperadas. A festa logo no início sai do controle, mulheres nuas, muita bebida e drogas fazem a cabeça dos jovens. A festa só é interrompida por uma denúncia de um dos vizinhos que chama os policiais para irem acabar com a festa, mas nada disso acontece. Os garotos conseguem despistar os policiais, fazendo com que a festa continue.

Thomas, durante a festa, acaba se envolvendo com uma amiga de infância. Costa e JB também se deram bem com as mulheres na festa, várias mulheres na verdade.

O Duende roubado pelos garotos na casa do traficante também participa da festa, até que é arremessado e acaba estourando, para a surpresa de todos, ele estava cheio de êxtase. Se a festa já estava descontrolada até este momento, a partir daí ninguém mais sabia o que estava fazendo.

Os pais de Thomas ligaram várias vezes durante a festa, para saber como estavam as coisas, pois estavam recebendo ligações dos vizinhos reclamando do barulho. Quando Thomas percebe no que a festa havia se transformado ele grava um vídeo se desculpando para os pais, como se ele não fosse sobreviver.

A casa de Thomas estava inteira destruída por dentro, a festa já tinha mais de mil e quinhentas pessoas e nada mais podia ser feito a não ser se conformar. Ao subir no telhado e ver a dimensão de tudo que estava acontecendo, Thomas é surpreendido por o helicóptero do jornal local.

Quase no final da festa aparece o traficante procurando por Costa e seu gnomo, ele aparece com um lança chamas colocando fogo em todas as árvores da vizinhança. A casa de Thomas é atingida, e com a chegada da polícia os jovens começam a se dispersar e fugir do local. Helicópteros com água aparecem para tentar apagar o fogo da casa e da vizinhança. O traficante só para quando é atingido pela polícia.

Thomas, Costa, JB e Dax acabaram fugindo junto com a multidão, deixando tudo para trás e indo se esconder no campo de esportes de sua escola. Cansados e ainda sob efeito das drogas e do álcool, os garotos tentam ver o que podem fazer para ajustar as coisas, porém em vão. Dax é um dos últimos a sair, deixando Thomas sozinho.

O pai de Thomas tenta entender como tudo aconteceu, e fala o quanto decepcionado e surpreso está. Decepcionado por Thomas ter jogado tudo que tinha fora por causa de uma noite, e surpreso, pois pensava que ele não seria capaz de fazer uma festa como essa. Além de a casa ter sido destruída, o carro dos pais de Thomas foi estacionado dentro da piscina. A mini van que Thomas havia ganhado de aniversário também ficou queimada.

Ao retornar à escola no dia seguinte, os garotos foram aplaudidos e aclamados por todos. A festa foi o único assunto durante uma semana nos jornais locais de Pasadena do Norte. Porém os garotos não tiveram um final muito feliz. Thomas acabou sendo preso por perturbar a paz, contribuir com a violência e incitar o tumulto. Costa foi inocentado por seu advogado, e aguarda por três confirmações de paternidade. JB não precisou ir a julgamento, pois seus pais convenceram o júri que ele era portador de necessidades especiais.

### **3.2 Nima Nourizadeh, diretor do filme Projeto X**

Nima Nourizadeh nasceu em Londres, como publicitário, ganhou reconhecimento por ter dirigido o clipe de *Over and Over*, do Hot Chip Peppers, em 2005 e por ter sido responsável pelo comercial de 60 anos da *Adidas*, que reuniu celebridades como David Beckham, Missy Elliott, Kate Perry, entre outros. Seguindo carreira na publicidade e na música, teve sua primeira estreia como diretor de cinema com o filme Projeto X.

O diretor Nima Nourizadeh conta, em entrevista ao Vírgula (blog de entretenimento), como foi importante para o filme o elenco ser desconhecido. “(...) tínhamos que deixar isso convincente. Se tivéssemos garotos que as pessoas já viram nas telas antes, atores com rostos conhecidos, isso iria acabar totalmente com a ilusão.”

Questionado sobre possíveis comparações com os filmes de Todd Phillips, produtor do filme, tem seu nome vinculado a produções de situação que saem totalmente do controle.

Nima comenta que a colaboração de Todd no filme foi muito positiva, e que não teve medo de seu filme ser comparado, pois apresenta um cenário de documentário, e que desse modo não teria como ser comparado com o estilo de Todd. “É uma comédia R-rated, você sabe que terá algumas coisas que serão ofensivas, sabe que vai ter alguns trechos controversos, que você poderá chocar as pessoas. Mas é assim que os jovens são, ou que sentimos que são então é só entretenimento” diz Nourizadeh.

Desde o início todos sabiam que o filme seria um R-rated<sup>1</sup>, pois a forma com que as situações iam ser abordadas precisava que soasse de forma real, e quando isso acontece definitivamente acaba comprometendo algumas coisas. Nima relata que se fosse cortado os palavrões, não tivesse nudez, uma festa cheia de bêbados, droga e menor de idade bebendo, o filme não pareceria real.

Como as filmagens foram feitas por diversos dispositivos, como iPhones, Blackberries e Flips os quais foram fornecidos aos atores e figurantes, as imagens quase que duplicaram na hora da edição. Nima fala que eles tiveram que ter três ilhas de edição, e que a edição só não foi tão caótica porque eles já imaginavam o que iam encontrar. Conta que as imagens continham um material autêntico, momentos reais impossíveis de serem planejados.

Sobre a trilha, as músicas, segundo Nima foram escolhidas a partir de ritmos que conseguissem mover as cenas, que não fossem muito atuais, para que não saísse de moda ou envelhecessem, mas perfeitas para cada momento da festa, além da preocupação de ter um Dj de verdade.

### **3.3 Críticas do filme Projeto X**

#### **3.3.1 Blog Pipoca Moderna**

Em uma matéria escrita por Rogério Moraes, para o blog Pipoca Moderna, o crítico de cinema comenta que o filme Projeto X surpreendeu a todos na estreia, ganhando reconhecimento e causando risos, que há muito tempo uma plateia de cinema não dava. Sobre a produção, Moraes comenta:

Não há nada de genial ou original na composição desta comédia sobre descontrole e ímpeto juvenil, do estreante Nima Nourizadeh. Nem mesmo em sua estrutura, que recorre ao batido recurso da câmera amadora filmando tudo o tempo todo como registro de fatos reais. Este recurso, aliás, já serviu como artifício para impingir às

---

<sup>1</sup> Avaliação pelo Conselho de Classificação de Filmes geralmente significando pornografia pesada.

imagens e às histórias uma aura de verdade, de realidade documentada. Hoje, se apresenta apenas como uma muleta que invariavelmente apresenta buracos estruturais e não convence ninguém. Mas até isso funciona de forma integrada em “Projeto X”, não como um recurso articulado, mas como um efeito intensificador do absurdo. (MORAIS, 2012)

Segundo Morais, o filme traz um humor desbocado, e provavelmente para amenizar a resistência feminina ao filme traz uma dose de sentimentalismo, quando o que o melhor filme mostra é sua entrega total à irresponsabilidade.

### 3.3.2 Blog Omelete

Marcelo Forlani, crítico do blog Omelete comenta sobre o estilo de filmagem usada pelo produtor Todd Phillips:

A câmera na mão pilotada por um colega do trio protagonista faz todo o sentido aqui e te coloca no lugar em que você mais gostaria de estar, no meio da festa, dançando com muita gente bonita, tomando tudo o que aparece na frente e aproveitando ao máximo cada segundo. (FORLANI, 2012)

Forlani relata que o filme foi feito para a Geração Y, acostumada com cortes rápidos, vídeos gravados por filmadoras digitais e com uma fotografia nada perfeita, e crítica ao roteiro de Michael Baccal. Segundo ele o roteiro não consegue manter o ritmo e dar um desfecho de acordo com o que havia sendo apresentado até o momento. Forlani finaliza sua crítica dizendo: “Como pai, eu acho que o filme realmente é uma afronta à sociedade. Mas o adolescente que ainda vive dentro de mim curtiu muito a balada”.

### 3.3.3 Jornal do Brasil

André Prado, escritor do Jornal do Brasil faz sua crítica ao filme sobre uma reflexão ou a moral da estória que ele não apresenta. De forma clara Prado que o filme é um retrato da juventude de hoje, que segundo ele está curtindo sem nenhuma noção do perigo e na velocidade dos novos tempos.

À primeira vista, não será notada nenhuma poesia e profundidade em um filme adolescente, mas está tudo lá para se refletir. Não são eles que irão aprender nada no exato momento. Não teremos o impacto de *Kids*, ou veremos a moral da estória. (PRADO, 2012)

Prado comenta sobre a perda de velocidade do filme perto do fim, chegando a um desfecho clichê, segundo ele. E que de positivo, é o filme terminar sem ter uma lição de moral forçada.

### **3.4 Análise filme Projeto X**

Para analisar o filme Projeto X, este trabalho realizou pesquisas bibliográficas sobre os temas abordados, como a história do cinema, a imagem, períodos, gêneros cinematográficos, ângulos, planos e movimentos de câmera. Do mesmo modo, esta pesquisa buscou-se informações a respeito da fonte de embasamento do filme, como o próprio filme, entrevista com o diretor, dados de produção e elenco, sinopse e críticas sobre o filme. Para uma melhor compreensão, a análise está dividida em dois momentos: o primeiro analisa momentos do filme sobre a identificação dos períodos e gêneros e o segundo analisa as técnicas utilizadas da filmagem.

#### **3.4.1 Análise de referências aos períodos e gêneros do cinema**

No estudo dos períodos que se enquadravam nas referências do filme Projeto X, podemos verificar o período Nouvelle Vague assim como no Dogma 95, identificando uma produção mais barata e a apresentação de uma nova estética de filmagem com o uso contínuo da câmera na mão, sendo usado além da imagem da câmera principal, manipulada por um dos amigos do grupo, as imagens dos celulares, câmeras e outros dispositivos utilizados pelos convidados da festa. A produção ainda se enquadra quanto ao modelo Nouvelle Vague pela captura de qualquer ângulo e pelos cortes serem repentinos, não precisando que um movimento ou que uma situação termine para que o corte seja feito.

A história do filme, além de retratar uma festa que sai do controle, também mostra o comportamento dos jovens, quando a ingestão de bebida alcoólica sem limites, o uso de drogas e ao sexo sem compromisso, identificando-se com o período Nouvelle Vague por migrar para um tema cotidiano, já conhecido pelos jovens e pelos seus pais. Identificados também período do Cinema Novo no Brasil, onde os filmes traziam ao público problemas que eram mantidos longe da população.

A narrativa não linear usada no filme do período Nouvelle Vogue não é apresentado no filme Projeto X, pois ele segue uma cronologia linear dos acontecimentos no filme.

O filme identifica-se com o gênero de comédia. O convívio dos amigos no tempo de quase dois dias, mostrando a preocupação na organização da festa de forma descontraída, mostra como jovens realmente se comportam quando estão juntos, além do filme mostrar cenas reais durante a festa que fazem o público jovem se identificar com os perfis mostrados. O filme ainda traz uma leve pitada de romance no envolvimento de Thomas (Thomas Mann) e Kirby (Kirby Bliss Blanton), amigos de infância que resolveram mostrar seus sentimentos no dia da festa.

As cenas reais gravadas e usadas no filme são identificadas em *Pocket* vídeos, que são filmes feitos através de dispositivos móveis, sem preocupação de roteiro ou enquadramento, e que ainda não tem um gênero definido. Mas o filme tem um roteiro e enquadramento bem feitos e pensados para cada situação. Por mais que durante a festa as imagens tenham sido feitas por celulares e câmera mostrando cenas reais da festa, ele não se enquadra nesse modelo.

Chamado de *mockumentary* ou *fake documentary* citados no artigo de Suppia, é nesse modelo que se pode identificar o filme Projeto X.

O uso contínuo da câmera na mão seguindo um roteiro é um dos principais fatores que identifica o filme aos *mockumentaries*. Teve um investimento maior se comparado a filmes desse estilo. Com uma duração de 94min, ele não se enquadra aos virais de internet como destaca Suppia quando fala sobre os modelos de *mockumentaries*. Seu roteiro acelerado causa a impressão que o filme acontece em menos tempo. *Mockumentaries* não possuem gênero obrigatório.

Exemplos de *mockumentaries*, como: Contato de 4º grau ou Aplo citados por Suppia, ao contrário do filme Projeto X não são filmes de comédia, assim como Bruxa de Blair, Atividade Paranormal, O exorcismo de Emily, são exemplos de filmes de suspense e terror, que usam a câmera na mão, colocando os olhos do telespectador no filme, fazendo com que ele sinta-se um dos personagens do filme, trazendo sensações como medo e ansiedade muito mais presentes do que em um enquadramento normal. O que foi representado por Nima no filme Projeto X é convidar o telespectador a fazer parte da festa, diferenciando-se por a câmera ser um dos amigos dos garotos, mostrando haver uma maior cumplicidade quando os personagens conversavam com ele, criando assim uma proximidade com quem está assistindo.

### 3.4.2 Análise de técnicas cinematográficas

Apesar do filme seguir um roteiro previamente estabelecido pelo diretor Nima, quando se utiliza a câmera na mão não é possível prever uma ação, mas uma cena ou um momento, e foi o que foi feito. Dax fez do filme um plano do seu ponto de vista, cada momento capturado assegurava a “realidade” de tudo que estava ocorrendo na festa. Na cena em que Thomas vai até o escritório para atender o telefonema de seus pais, Dax o acompanha, deixando a festa acontecendo lá fora, mostrando a preocupação de Thomas quanto ao descontrole dos convidados.

Os planos gerais foram utilizados para que o telespectador tivesse a visão completa sobre a atual situação da festa, assim como o *plongé* feito de cima do telhado da casa de Thomas, mostrando os convidados gritando seu nome e o de Costa, dando a eles o reconhecimento que tanto esperavam.

As transições feitas entre os planos foram quase que em sua totalidade cortes secos, alterando a imagem, mas dando continuação no som.

Os movimentos de lente como zoom, com foco em um dos personagens em meio à multidão, foram utilizados para fazer com que o telespectador prestasse atenção na situação que estava ocorrendo durante a festa.

A fotografia do filme é limpa durante a maior parte do tempo, ela só deixa a desejar quando não são apresentadas pela câmera principal, sendo utilizadas as imagens que foram feitas pelos dispositivos do elenco.

Os enquadramentos e movimentos de câmera, durante a festa, ganharam um ritmo mais acelerado, pois passaram a acompanhar o ritmo da música. Um Dj de verdade participou da gravação, para que durante as filmagens todo o elenco sentisse envolvido pelas músicas.

As trilhas que conduziram a cenas, tanto no começo do filme como na festa foram inseridas na edição. Apenas momentos de conversas entre os personagens no qual percebemos que o som do Dj é que aparece em cena. Podemos citar o momento em que Thomas e Kirby conversam na piscina, o som mais baixo que toca ao fundo é o mesmo que está na festa.

A edição do filme foi cuidadosa quanto à troca de cenas e continuação da música. São quase imperceptíveis quando não há sincronização, porém em cenas dentro da casa de Thomas. Um exemplo é quando um pão é colocado no forno, não se ouve a música que estava tocando lá fora, como você presta atenção na ação, quando a música retorna nem se percebe que ela havia parado de tocar.

A partir da metade do filme em diante a expressão de Thomas, Costa e JB de exaustão e cansaço ganhou bastante destaque utilizando closes do rosto dos personagens. Buscando apresentar expressões reais, o diretor Nima fez as gravações durante 25 noites seguidas, para que os atores estivessem cansados de verdade e que não fosse representação, auxiliando não apenas na aparência dos atores, mas cronologicamente no tempo de duração da festa.

O uso da câmera na mão tem sua principal diferença, não apenas na forma de sua manipulação, mas pelo fato dos personagens terem contato direto com a câmera. A captura de expressões reais, como o cansaço, emoção ou alegria, fazem com que a cena seja descrita apenas com a verdadeira reação dos atores. Sobretudo, o telespectador consegue tirar suas próprias conclusões perante tudo que ele está vendo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O filme Projeto X apesar de não ser o primeiro filme com características de *mockumentarie* é um dos mais famosos do que se diz respeito à comédia nesse formato, atrelando as influências de períodos do cinema, com a tecnologia das câmeras portáteis de hoje.

Apesar de o filme conter vários aspectos que poderiam ser destacados, para esta monografia foram escolhidas as técnicas cinematográficas do uso da câmera na mão, buscando compreender seu uso dentro de uma comédia R-rated. Foi necessário contextualizar o gênero do filme, períodos e técnicas de cinema.

A análise foi feita sendo dividida em duas partes: referências aos períodos e gêneros do cinema e técnicas cinematográficas.

O primeiro foi possível verificar a influência dos períodos Nouvelle Vogue e do Dogma 95, na utilização do uso contínuo da câmera na mão, produção mais barata (não utilizando de atores famosos com grande caches) imagens feitas de todos os ângulos e com cortes repentinos. O uso de um tema cotidiano visto nas produções do Cinema novo.

O gênero do filme pode ser identificado como uma comédia R-rated, no formato *mockumentarie*. Identificando por ter um investimento, uso contínuo da câmera na mão e o tempo de duração menor que os filmes convencionais.

O segundo identificou-se cenas que possivelmente não estavam no roteiro. As imagens capturadas pelo elenco durante as gravações da festa, apesar de esperados pelo diretor, deram uma credibilidade maior ao filme por conter cenas reais do que estava se passando na festa. Nota-se o recorrente uso de closes mostrando expressões dos atores. Planos gerais, plongée e contra-plongée foram usados em momentos estratégicos, para ambientar o telespectador. Assim como o zoom utilizado para dar foco em ações e conversas no meio da festa.

O uso da trilha foi orientada de acordo com cada cena. Músicas eletrônicas não atuais conseguiram fazer com que o filme seja visto hoje e não tenha um aspecto velho. A câmera, muitas vezes foi guiada pela música que tocava em cena, dando a sensação para quem estava assistindo que também estava participando da festa. No entanto era só a condução mais acelerada das luzes e cortes mais rápidos, além do aumento do volume da música.

A imagem do filme só peca quando é mostrada através dos dispositivos, caso contrário ela tem a imagem de gravações com boa qualidade.

Com o conteúdo analisado é possível identificar que o uso da câmera na mão ganhou vida por motivos técnicos muito bem desenvolvidos pelo diretor Nima Nouzadeh. A câmera

sendo transportada por um dos amigos fez com que os atores conversassem com ela, ficando mais próximo do telespectador. A escolha da trilha e seu uso nas filmagens acrescentaram na condução da gravação nas cenas. Além de o roteiro ser acelerado por utilizar cortes repentinos e jogo de luzes, criando a experiências do telespectador com o ritmo da festa.

## REFERÊNCIAS

- AMORA, Antônio Soares. *Dicionário Soares Amora de língua portuguesa*. 19ª ed. São Paulo: Saraiva, 2009.
- AUMONT, Jacques. *A imagem*. Tradução de Estela dos Santos Abreu. São Paulo: Papirus, 2004.
- BERGAN, Ronald – *Ismos: para entender o cinema*. São Paulo: Globo, 2010.
- BRAUN, Marta. *Eadweard Muybridge*. Reaktion Books Ltd, 2010.
- CARVALHO, Fabiana de. Entrevista com Nima Nourizadeh. *Blog Vírgula*. Disponível em: <<http://virgula.uol.com.br/diversao/cinema/em-entrevista-ao-virgula-diretor-de-projeto-x-diz-que-filme-precisava-ser-para-maiores-de-17>>. Acesso em: 5 abr. 2014.
- COSTA, Flávia Cesário, Primeiro Cinema. In: MASCARELLO, Fernando (Org.) *História do Cinema Mundial*. São Paulo: Papirus Editora, 2010. p. 17-55.
- FORLANI, Marcelo. Crítica Filme Projeto X. *Blog Omelete*. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/projeto-x/cinema/projeto-x-uma-festa-fora-de-controle-critica/#.U5Z3UfldW2U>>. Acesso em: 10 jun. 2014.
- FORLANI, Marcelo. Informações sobre Dax Flame, câmera do filme. *Blog Omelete*. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/projeto-x/cinema/projeto-x-2-festa-adolescente-que-foge-do-controle-pode-ganhar-sequencia-diz-roteirista/#.U2vwMvldW2U>>. Acesso em 5 abr. 2014.
- GALERA, Graciele: *Nouvelle Vague: a revolução da estética na arte de fazer cinema*. Disponível em: <<http://culture-se.com/noticias/135>>. Acesso em: 16 mai. 2014.
- IMDB, Projeto X. Disponível em: <[www.imdb.com](http://www.imdb.com)> Acesso em: 5 abr. de 2014.
- LABAKI, Amir. *Cinema brasileiro*. Publifolha, 1998.
- MASCARELLO, Fernando (Org). *História do cinema mundial*. 6.ed. São Paulo: Papirus, 2006.
- MORAIS, Rogério. Crítica Filme Projeto X. *Blog Pipoca Moderna*. Disponível em: <<http://pipocamoderna.virgula.uol.com.br/projeto-x-e-a-comedia-adolescente-mais-engracada-dos-ultimos-anos/159575>>. Acesso em: 10 jun. 2014.
- MOURA, Edgar. *Câmera na Mão; som direto e informação*. Rio de Janeiro: Furmarte/Instituto Nacional de Fotografia, 1985.
- MUSBURGER, Robert B. *Roteiro para mídia eletrônica*. Tradução de Natalie Gerhardt. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.
- NICHOLS, Bill – *Introdução ao documentário*. Tradução de Mônica Saddy Martins. São Paulo: Papirus, 2005. – (Coleção Campo Imagético)

NOGUEIRA, Luís. *Gêneros Cinematográficos*. Disponível em: <[http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/nogueira-manual\\_II\\_generos\\_cinematograficos.pdf](http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf)> Acesso em: 16 mai. 2014.

OLIVEIRA, Humberto. Curiosidades sobre o filme Projeto X. *Blog O Buteco da Net*. Disponível em: <<http://obutecodanet.ig.com.br/index.php/2013/01/04/10-curiosidades-sobre-o-filme-project-x-que-pouca-gente-sabe/>>. Acesso em 5 abr. 2014.

PRADO, André. Crítica Filme Projeto X. *Blog Jornal Brasil*. Disponível em: <<http://www.jb.com.br/cultura/noticias/2012/03/23/critica-projeto-x-uma-festa-fora-de-controle/>>. Acesso em: 10 jun. 2014.

ROCHA, Glauber. *Revolução do Cinema Novo*. Cosa & Naif, 2004.

SANTOS, Laymert Garcia dos. *O cinema utópico de Lars von Trier, Politizar as novas tecnologias – O impacto sócio técnico da informação digital e genética*. São Paulo: Editora 34, 2003.

SILVA, Sávio Leite; Dogma 95. *Tudo é angústia*. Disponível em: <[http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/VPQZ-76DKYM/dissertacao\\_savio\\_leite.pdf?sequence=1](http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/VPQZ-76DKYM/dissertacao_savio_leite.pdf?sequence=1)> Acesso em: 16 mai. 2014.

SUPPIA, Alfredo: *Mockumentary*. Cienc. Cult. vol.65 n.1 São Paulo, 2013.

ZAVALA, Rodrigo. Crítica Filme Projeto X. *Blog Cineweb*. Disponível em: <[http://cineweb.com.br/filmes/filme.php?id\\_filme=3657](http://cineweb.com.br/filmes/filme.php?id_filme=3657)>. Acesso em: 10 jun. 2014

## ANEXO A – VOTO DE CASTIDADE

Eu juro me submeter ao seguinte conjunto de regras criado e confirmado pelo Dogma 95:

1. As filmagens devem ser feitas em locais externos. Não podem ser usados acessórios ou cenografia (se a trama requer um acessório particular, deve-se escolher um ambiente externo onde ele se encontre).
2. O som não deve jamais ser produzido separadamente da imagem ou vice-versa. (A música não poderá, portanto, ser utilizada, a menos que não ressoe no local onde se filma a cena).
3. A câmera deve ser usada na mão. São consentidos todos os movimentos - ou a imobilidade - devidos aos movimentos do corpo. (O filme deve ser feito onde a câmera está colocada; são as tomadas que devem desenvolver-se onde o filme tem lugar).
4. O filme deve ser em cores. Não se aceita nenhuma iluminação especial. (Se há luz demais, a cena deve ser cortada, ou então, pode-se colocar uma única lâmpada sobre a câmera).
5. São proibidos os truques fotográficos e filtros.
6. O filme não deve conter nenhuma ação “superficial”. (Em nenhum caso homicídios, uso de armas ou outros).
7. São vetados os deslocamentos temporais ou geográficos. (Isto significa que o filme se desenvolve em tempo real).
8. São inaceitáveis os filmes de gênero.
9. O filme deve ser em 35mm, standard.
10. O nome do diretor não deve figurar nos créditos.

Além disso, juro como diretor, renunciar a meu gosto pessoal. Não sou mais um artista. Eu juro renunciar à criação de uma obra, já que considero o instante mais importante que o todo. Meu objetivo supremo é arrancar a verdade de meus personagens cenários. Prometo fazê-lo por todos os meios à minha disposição e ao custo de qualquer bom gosto e considerações estéticas. Portanto, faço aqui meu voto de castidade.

Copenhage, 13 de março de 1995. Lars Von Trier, Thomas Vinterberg

## ANEXO B – CURIOSIDADES SOBRE O FILME PROJETO X

Abaixo segue algumas curiosidades sobre o filme retirados do site do IMDb.

- O filme foi parcialmente baseado na festa oferecida por Corey Worthington, na Austrália. O então adolescente postou o endereço da sua casa no MySpace, que atraiu cerca de 500 pessoas e causou um prejuízo de 20 mil dólares em danos materiais.
- “Project X” era o título provisório até que se tornou oficial.
- Algumas das filmagens foram feitas pelo elenco usando iPhones, Blackberrys e outros celulares, que foram entregues para a produção. Mais de 10 horas de imagens foram registradas porque o elenco gravava continuamente.
- Embora a festa pareça ter mais de mil pessoas presentes, apenas cerca de 200 figurantes foram usados durante as filmagens.
- Quando o vizinho bate na porta e fala com Thomas, ele diz que seu amigo Oliver havia ido mais cedo até sua casa para advertir sobre o barulho. Oliver é realmente o primeiro nome do ator que interpretou Costa. Quando ele vai até a casa do vizinho para contar sobre a festa, ele se apresenta como Oliver.
- Há um pequeno erro no filme. Quando Thomas resgata seu cão, amarrado a um conjunto de balões, gritando “Este é meu cão”, a ação é filmada por Kirby. Segundos depois, ela mostra a gravação para Thomas e é possível ouvir seus gritos. Só que ele grita isso antes dela começar a gravar.
- Desde o começo da produção, a intenção era trabalhar com pessoas desconhecidas do grande público e muitos jovens foram escolhidos através de um site criado pelo diretor, Todd Philips. Eles foram encontrados sem passar por agentes.
- Quase todo elenco usa seus nomes reais no filme.
- O roteirista Michael Bacall já está contratado para escrever a continuação do Project X. Entretanto, não se sabe se os atores retornarão nesta segunda versão.
- Com mais de 8,7 milhões de downloads, Project X foi o filme mais pirateado do ano e superou grande títulos como Missão Impossível – Protocolo Fantasma, Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge e Os Vingadores.

**ANEXO C – FILME PROJETO X**