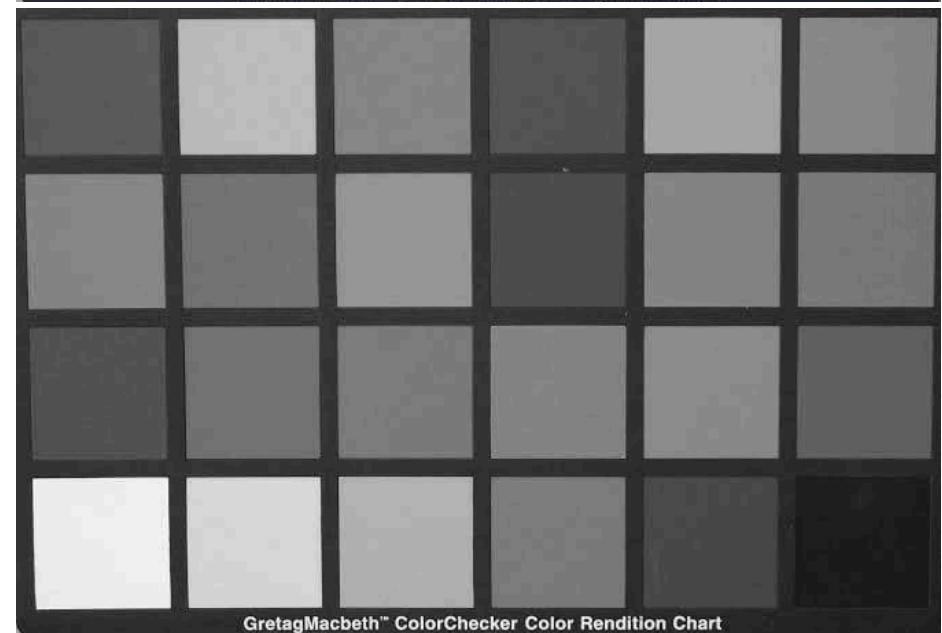


PROJETO FOTOGRÁFICO “ARREBOL”

Conceito de cor

- Filmado em preto e branco, saído gravado nativo, na câmera...vamos pensar em preto e branco todos os dias. O material já sairá da câmera em PB.
- Alto contraste / médio contraste
- Referências principais de filmes (indicados por Duba) para o PB são “Vidas Secas”, “O Farol”, “Eraserhead”, “Vampyr” (Carl Theodore Dreyer) e “Persona” (Bergman)
- Acrescento uma referência minha de filme PB: "A sangue frio", de Richard Brooks, 1967 e algumas fotos still que permeiam o conceito do filme.
- Duba também conversou comigo e mandou outras fotos de referência que adiciono aqui neste projeto.
- ao lado, uma carta de cor da Kodak e uma versão dessaturada, para referencial de que cor vira qual tom de cinza no PB



"O farol", de Robert Eggers - Referência de PB



Eraserhead, de David Lynch - Referência de PB



"Vampyr", de Carl Theodore Dreyer - Referência de PB



Janela

(Aspecto do filme. A proporção que será projetado na relação largura x altura)

- Janela de projeção: 1.66:1 (5:3)

1) "frame leader" é uma cartela fotografada em testes de câmera para indicar à todo o resto do workflow que janela, que aspecto será intenção para o referido projeto.

Filma-se com a câmera que está sendo testada para o projeto, o frame leader em tela cheia em uma TV ou monitor de computador.

2) Escolhe-se uma lente (em geral uma 35mm) e aproxima ou afasta a TV (ou computador) da câmera em tripé para que a imagem preencha por completo, perfeitamente, o quadro da câmera.

3) Roda-se alguns segundos e esse take rodado irá na cabeça (inicio) do rolo de teste (ou cartão) para referência para colorista e projecionista do filme em questão.

Essa informação visual precisa acompanhar o projeto até o final, em cada HD que contenha o material bruto do projeto, deverá constar essa cartela como primeiro arquivo com o referencial da janela.

Para que o 1.66 seja exibido corretamente, filmaremos full 4K 1.78 (16x9) e, tanto na câmera, quanto nos monitores no set, uma fita preta deve ser adicionada verticalmente precisamente por cima do 1.66 marcado no frame leader filmado na preparação do equipamento, indicando onde é a área principal do quadro 1.66, a área do quadro onde as ações filmadas serão consideradas SEMPRE ao enquadrar qualquer plano do filme.

A Sony Fx3 que usaremos, não faz 1.66 nativo, no entanto, no menu da câmera, me diz que há as marcações para a janela 1.66

Se houver mesmo, não há necessidade de marcar na câmera as bordas do 1.66 com fita preta...talvez apenas no monitor grande (monitor para a direção), que pode ser uma TV comum de boa qualidade.

O frame leader na próxima página contém a janela mais comum de exibição em TV e streamings (1.78, o conhecido 16x9 de qualquer TV comum atual) e a janela intencionada para o ARREBOL. Quando eu estiver em Conquista, preciso na locadora que nos alugará a câmera, deixar a câmera pronta, seja com fitas no mini monitor, seja com marcações da própria câmera com o 1.66 selecionado.

Importante ressaltar que, ao ser projetado em salas de cinema, as laterais traçadas na vertical a indicação da janela 1.66 normalmente recebem tarjas laterais, pois as telas de cinema possuem largura maior que o 1.66.

Cabe ao filme, importantíssimo, via carta de diretrizes para projeção, enfatizar que se trata de filme rodado para projeção à 1.66. Ao final deste documento de apresentação do projeto fotográfico, eu deixo uma famosa carta escrita por Kubrick para que fosse circulada em todas as salas onde o filme fosse exibido, com diversas indicações técnicas para o projeto em questão, no caso, o filme "Barry Lyndon" (coincidentemente rodado no mesmo 1.66 intencionado pelo ARREBOL). Nela, Kubrick cita inclusive o formato rodado da janela e o rigor que isso tem de ser levado em consideração nas salas que for projetado.

▲ Format A 1.78:1

ARREBOL FRAME LEADER p/ 1.66

+

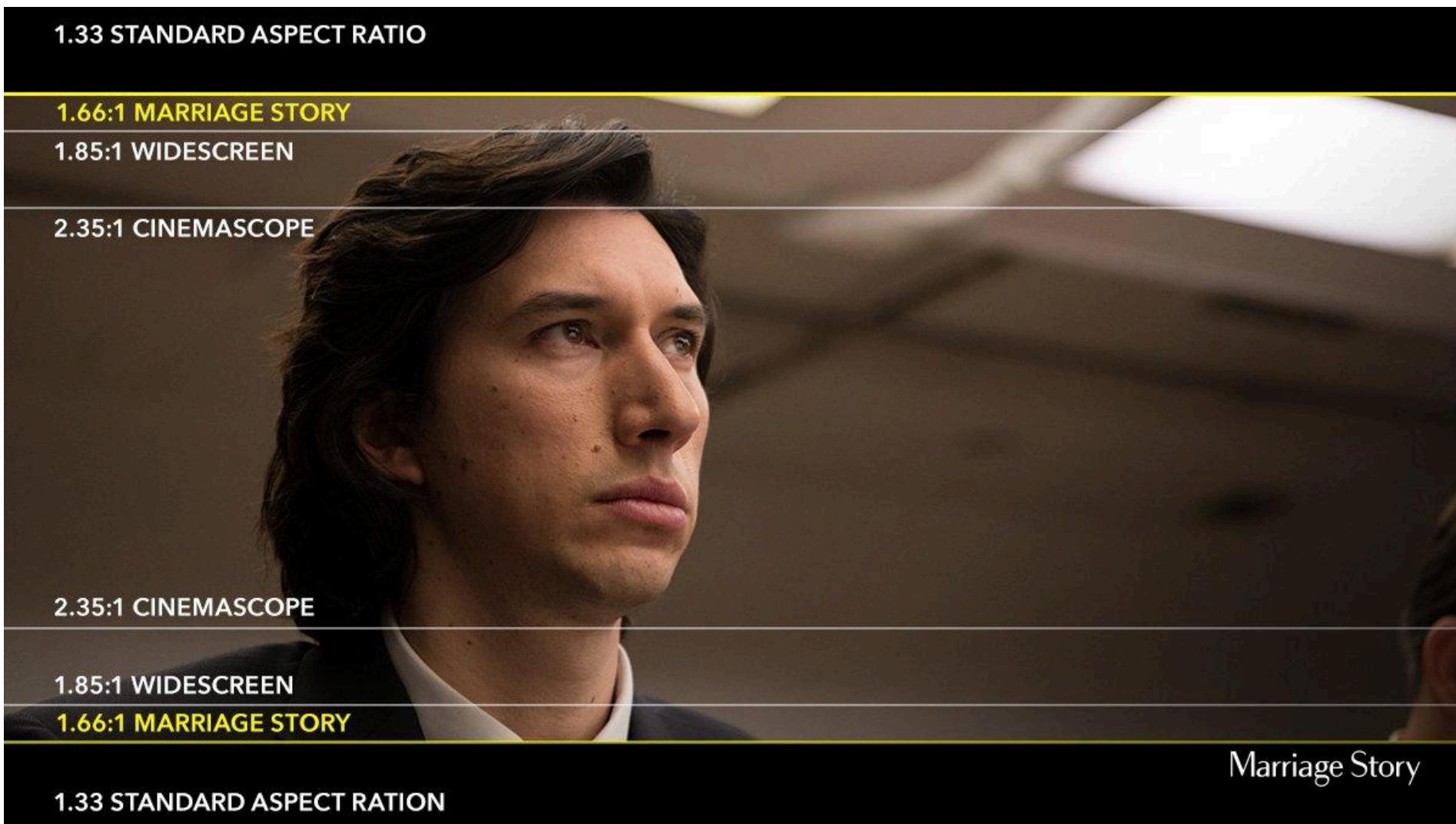
Sensor Active Image Area:
0.98 inch x 0.55 inch
24.88 mm x 14.00 mm
4096 x 2304 photosites

TESTE LEITURA

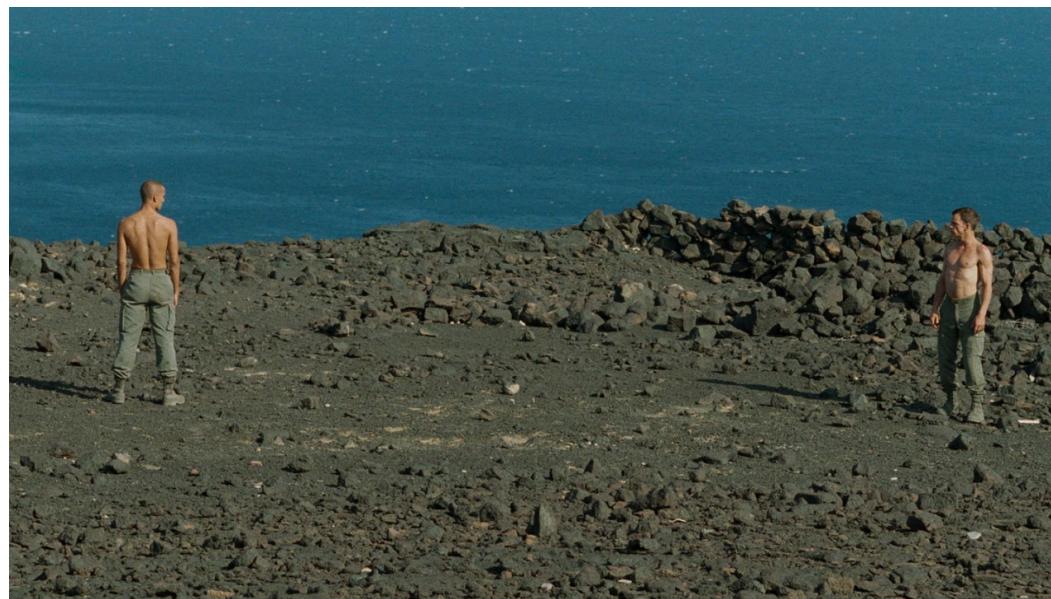
▲ Format B 1.66:1

Exemplo da janela 1.66:1 usando frame do filme

"Cenas de um casamento", com as marcações de outros aspectos para referência. Este filme foi rodado em 1.66. As outras marcações de janelas são apenas p/ visualização de como seriam outros aspectos em comparação ao 1.66.



Exemplo de janela em "Beau Travail", de Claire Denis,
rodado já no aspecto de janela 1.66:1, em película.



Para a sequência da festa, há um efeito específico, pedido por Duba, que remete ao filme "The Chungking Express", de Wong-Kar Wai.

O processo chama-se originalmente de "**step-printing**" e "**undercranking**", que era feito em câmeras de película.

"Undercranking" consiste em rodar a velocidades inferiores aos 24 Frames por segundo (FPS) tradicionais de rodagem e a velocidade também tradicional de projeção e projetar nos 24 FPS normais.

Desse modo, tudo que se movimenta em velocidade normal no quadro, estará acelerado.

Portanto, para que nossos atores estejam em velocidade normal na projeção, durante suas ações, eles deverão se mover metade da velocidade que fariam a ação, digamos, se eu rodar a câmera a 12 FPS (metade dos 24 FPS)

Além da velocidade menor que 24 FPS rodada na câmera, há uma mudança no obturador da câmera.

Esta mudança, nas câmeras de película, aumentavam o ângulo do obturador, de maneira que a imagem era borrada por um período mais longo de obturação.

A 24 FPS, normalmente se obtura a 180º a abertura de ângulo do obturador.

No step-printing, o obturador é aberto ao ângulo máximo de 220º.

No digital, poucas câmeras possuem nas configurações

Já o "**step-printing**" consiste em duplicar (ou triplicar) cada frame individual (lembrando que 1 segundo = 24 frames).

Assim, se obtém um efeito de borrão, intensificando o efeito de borrão já existente em rodar a câmera a velocidades mais baixas que 24 FPS (o under cranking)

Resumindo a questão das velocidades:

Roda-se normalmente, filmes com diálogo, a 24 FPS. São projetados/exibidos também a 24 FPS.

No sequência da festa no ARREBOL, rodaremos a câmera a velocidade inferior a 24 FPS, mas o filme será projetado normalmente a 24 FPS, assim, toda ação existente no quadro ficará mais rápida quando projetada a 24 FPS.

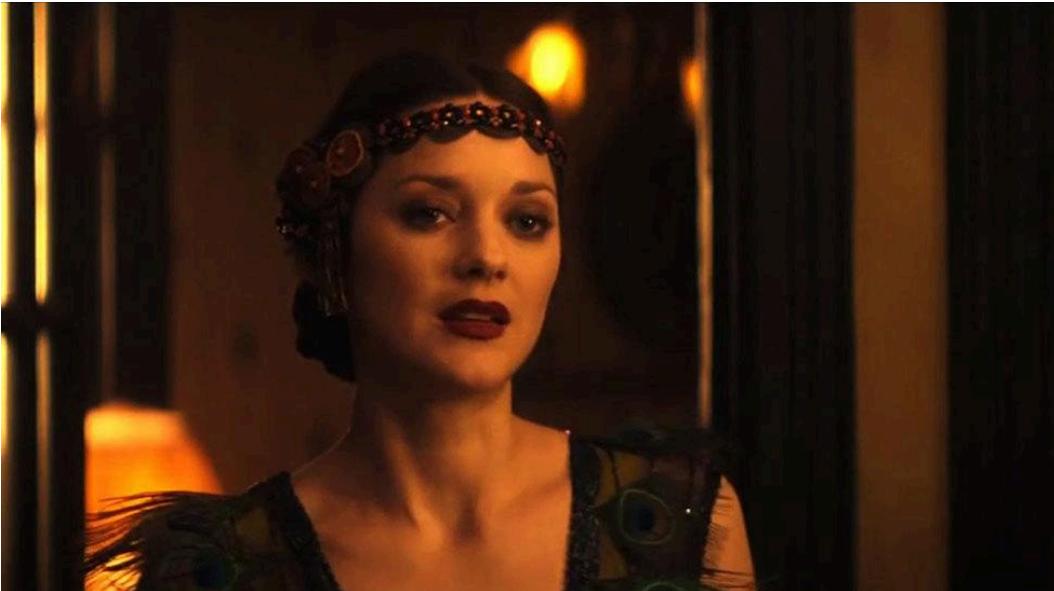
O "step-printing" cria efeito como estes que deixo nesta página.

São de um fotógrafo still icônico, Ernst Haas. Aqui, Haas exagera no obturador lento...em nosso caso, não seria TÃO radical. No caso das fotos de Haas, estas são fotos still, mas dão a boa medida do efeito que desejamos para a sequência da festa, exceto nosso Delfim, que se moverá mais devagar (o ator) para que o mundo à sua volta esteja assim.



Conceito de luz das locações

Interior casebre - noite - low-key (luzes em baixa intensidade, chiaroscuroclaro-escuro)



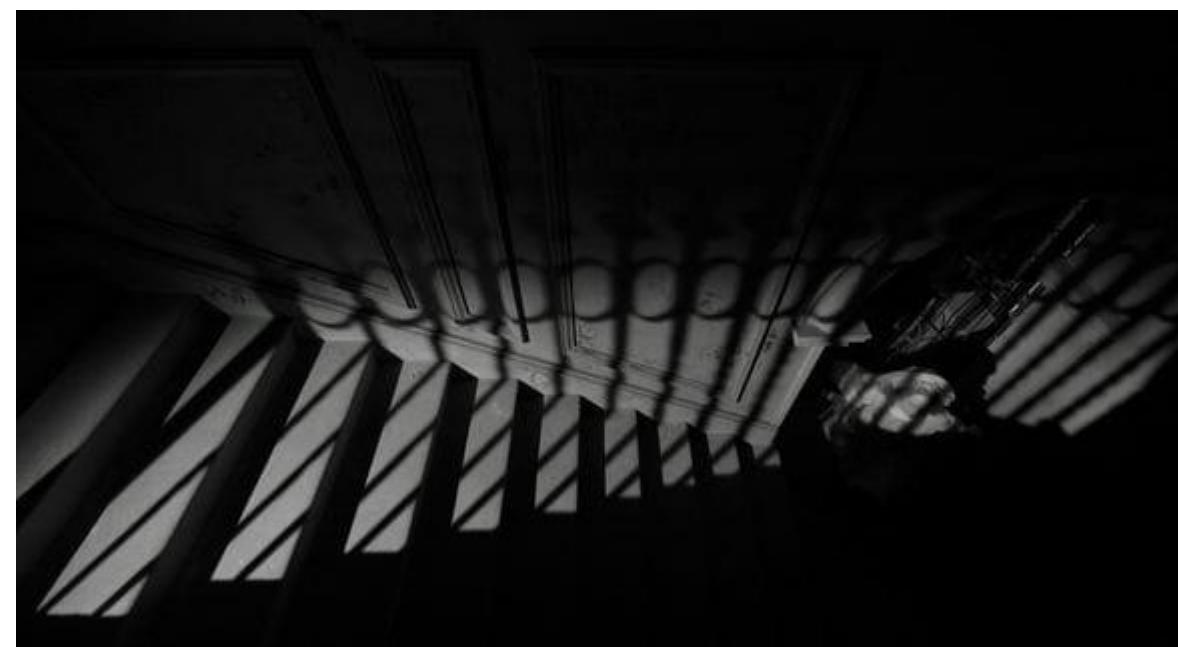
frame do filme "A imigrante", de James Gray



Dessaturado p referência de nosso PB

O casebre é pouco iluminado...é a casa de um vampiro. De noite ou de dia, trabalharemos com o low-key dentro. Com exceção claro do dia de sol rasgante lá fora, a casa de Delfim é um ambiente lúgubre. Ao visitar a locação do casebre melhor candidato para ser a casa de Delfim, avaliarei se farei uma luz vinda do alto, como se fosse de uma luminária (**não pode ser de jeito nenhum luminária fluorescente ou de tubo algum porque flica e pulsa...é um defeito**) tipo lustre ou fonte única de uma lâmpada normal de filamento com uma luminária tipo bola difusora de luz. Claro que isso iremos decidir conjuntamente com a arte. Direção, Arte e Fotografia também irão decidir em conjunto se desejamos ou não ver o teto desse casebre por dentro. E, se sim, o quanto iremos ver, para que a fotografia possa usar eventual espaço no teto para fontes de luz em planos que não vemos o teto.

Interior casebre - noite - low-key (luzes em baixa intensidade, chiaroscuro/claro-escuro) - cont.



Interior casebre - DIA

Raios de sol rasgam por frestas nas paredes da casa (torçamos para termos sol rasgante e não nublado apenas). Caso esteja nublado, para produzir o efeito abaixo, terei que iluminar com luz dura por fora e escolhermos os eixos para termos esse fundo com raios de luz. A máquina de fumaça é essencial.

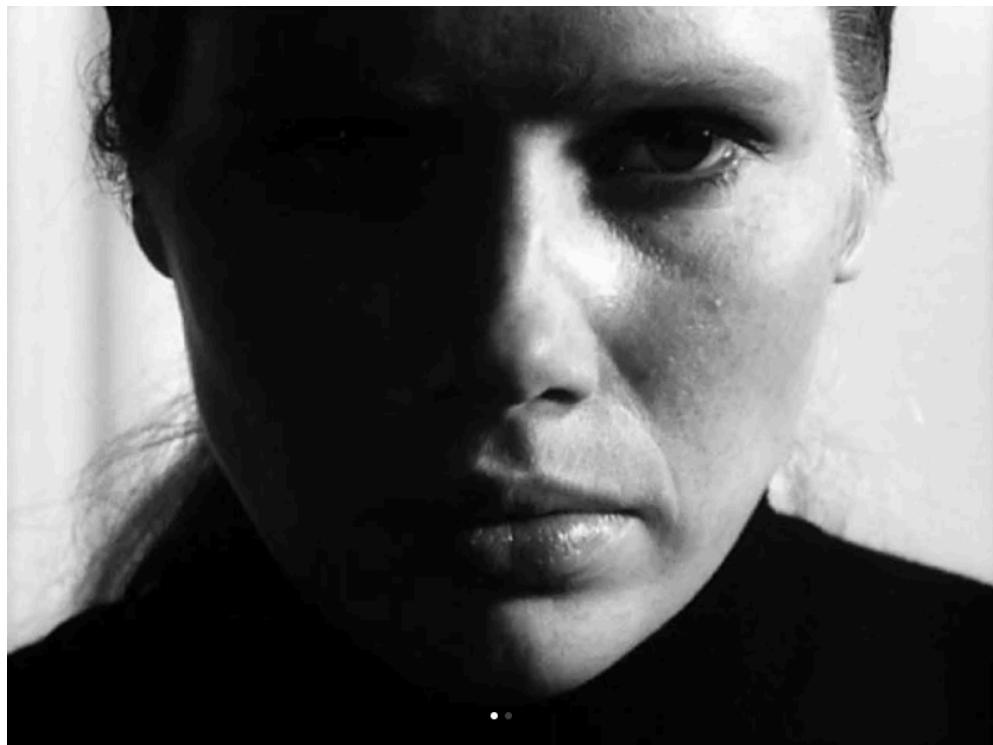


Conceito de luz de personagens específicos

- **Delfim:** terá sempre um lado de seu rosto em penumbra, um pouco mais de contraste, representando sua dualidade, tanto na personalidade (seu lado "humano" com galhofas e humor) quanto ao próprio fato de ser um vampiro, e, como tal, ter um lado de escuridão, inerente ao folclore dos vampiros.

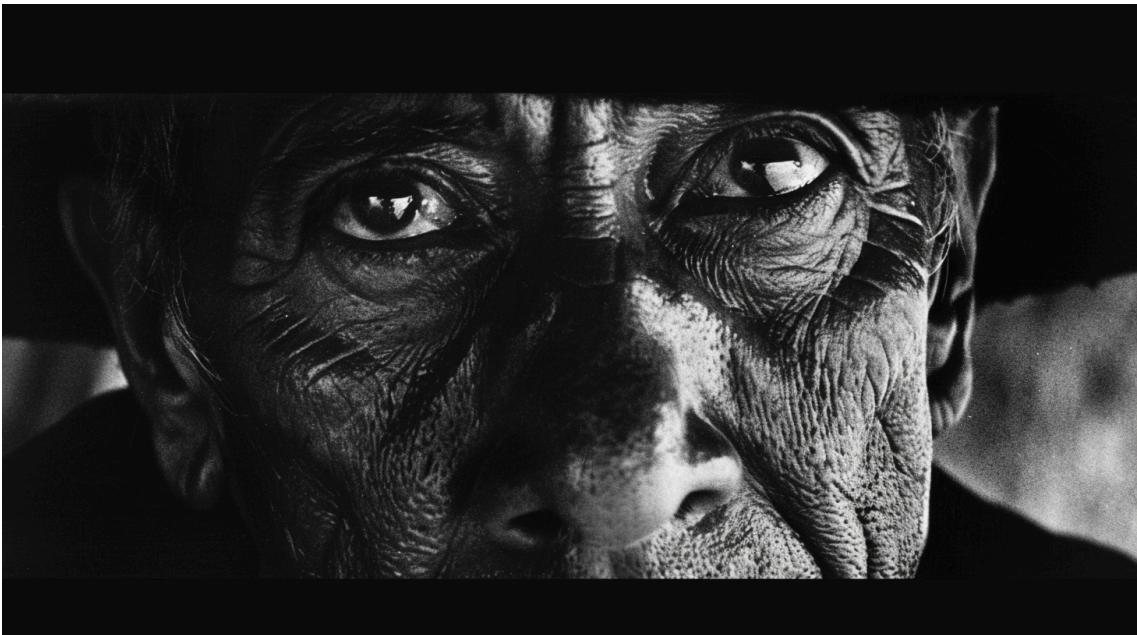
Dentro de casa, a luz de Delfim sempre virá de baixo.

Sendo ele um vampiro, a luz dele é o oposto do que representaria a luz do sol, divina, "de Deus"...vampiros são, pelo folclore, a antítese de anjos ou a representação do divino, que vem do alto, dos céus. Portanto, é interessante que a luz de um vampiro venha do chão, do oposto ao céu...como se viesse do inferno. Os olhos de delfim são, de todos os personagens do filme, aqueles que **menos brilho** terão...Delfim é uma criatura sem brilho, por sua natureza vampiresca e, também por estar esvaído pois, além de vampiro, está em processo de perdas, representado no único amigo que tem, Miton, estar morrendo...é a última pessoa que concederia a Delfim algum "brilho nos olhos", sua única companhia está indo embora. Delfim tem pouquíssimo ou nenhum brilho nos olhos. Abaixo, deixo duas referências de como ilumino Delfim e como o brilho em seus olhos o difere dos outros personagens.



Milton: A Luz de Milton será homogênea, variando de acordo com o ambiente e hora do dia que está. Independente disso

Milton tem brilho nos olhos distinto de Delfim e Irene. Abaixo, exemplos de luz no rosto de Milton, que, obviamente serão variadas, pois teremos Milton em diferentes situações de luz na hora do dia da história.



Irene: A personagem principal com mais vida. Irene tem muitos sonhos e muita vida pela frente, mesmo quando sabemos pelo roteiro que ela morre. Portanto, a luz de irene é sempre mais vivaz e seus olhos são os que apresentam mais brilho.

Exemplos abaixo



Exteriores Dia (lembrando que há entardecer, amanhecer e a tentativa de suicídio, que pode ser por volta de 9:00)

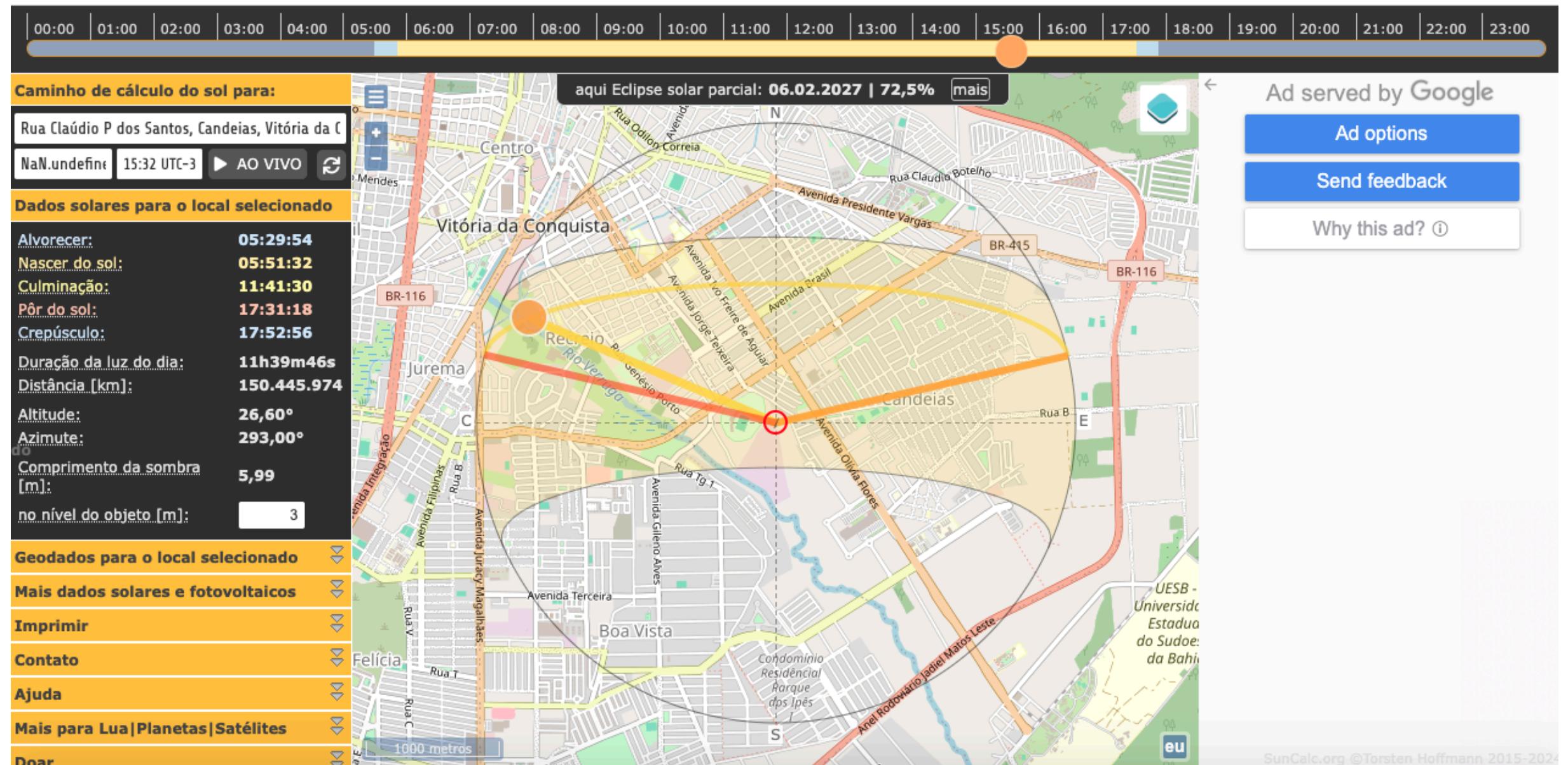
Referência passada por Duba



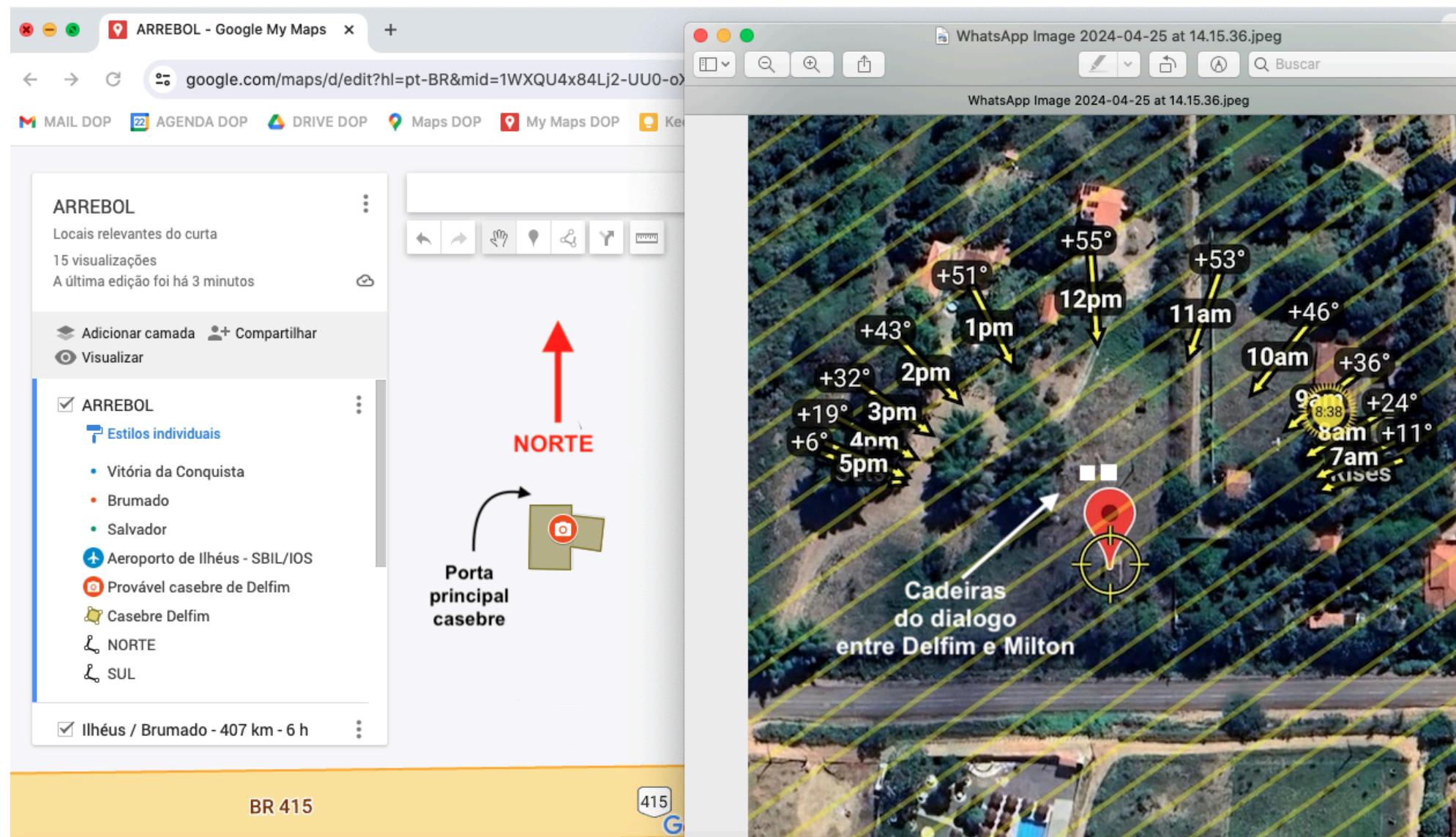
Sugestão minha para a cena do suicídio de Delfim



Dados do sol em Vitória da Conquista em 24 de Julho (1º dia de filmagem)



O casebre de Delfim e a incidência do sol no dia 24/07/2024 (1ª diária)



Exteriores/noite (lado de fora do casebre)



O Suicídio de Delfim



Outras referências fotográficas

Fan Ho

Referência de rasgo de sol para int. dia casebre



Referência para luz que rebate e vem do chão, para Delfim

