

SCENAS DE LUTA TREMENDA PARA DAR VIDA A HISTORIA

A não ser que o nosso galá ou o nosso villão possua uma personalidade individual espantosa, será difficilissimo fazermos uma scena de luta realmente realista. Em uma das versões de "The Spoilers", é sabido que uma das scenas de luta foi mantida até o fim, até que os directores se convencessem de que haviam conseguido uma luta real e perfeita. Resultado: uma collecção de costellas quebradas, torsões nos braços, e mais uma porção de coisas arrebatadas. Esse methodo é inconveniente para os membros de uma agremiação de amadores que tenham que comparecer ao escriptorio no dia seguinte, e que não gostem lá muito de andar chamando a atenção de seja quem for.

Ha pelo menos tres maneiras de se evitar esse desastre. Podemos filmar a scena a meia velocidade, avisando primeiro aos artistas para que se movam mais devagar. Um "test" determinará a velocidade necessaria. A principal vantagem desse methodo é que permite aos artistas tornarem os seus soccos mais directos aos queixos do adversario, sem muito damno para este. Outra vantagem, dependente aliás de um calculo exacto do tempo, é que a luta dará a impressão de ser mais rapida e mais brutal.

A segunda maneira reside neste recurso: poderemos filmar scenas isoladas, ao invés de uma scena continua. Primeiro, um "medium-shot" da luta, depois uns "closeups" de pés que se arrastam e se misturam, as physionomias dos combatentes, punhos que trocam soccos terriveis, etc. Com uma edição cuidadosa, todas essas scenas podem constituir-se n'uma tremenda luta. Ha porém um terceiro methodo que produz effeitos muito espectaculares. Vamos apresentar dois exemplos que suggerirão muitos outros. Para o effeito de uma luta no topo de um alto edificio, onde o villão é afinal lançado no vácuo, devido a um terrivel socco, uma sequencia como a que segue pode ser usada sem perigo algum para os artistas:

(1) Longshot apanhado da rua, mostrando os combatentes em luta, junto á borda do telhado.

(2) Medium-shot dos combatentes, apanhado do proprio telhado e mostrando-os a tres metros da beira.

(3) Closeup dos pés e das pernas, rolando até uma distancia de metro e meio da beira, mostrando tambem a rua ao longe, e em baixo.

(4) Semi-closeup dos combatentes. Neste shot, presisamos tomar a mesma posição do shot n° 3. O heroe está de costas para a camara, e os mesmos edificios se vêem do outro lado da rua, mas não se nota a borda do telhado. O heroe arremessa um socco direito aos queixos do villão, este balança o corpo, sacode os braços como quem pede soccorro, e cahe de costas... n'um colchão que foi collocado por traz delle, á beira do telhado.

(5) Nesta scena, si não é possivel empregar um boneco sem machucar os que estão em baixo, pôde-se amarrar a camara na ponta de uma corda sufficientemente forte, e deixá-la escorregar entre as mãos, com alguma velocidade, mas com bastante cuidado, de modo a não deixar que a camara bata, de encontro ás paredes do edificio.

(6) Medium-shot do heroe, olhando por cima da borda do telhado, para a rua, em baixo.

(7) Longshot, visto da borda do telhado, da calçada em baixo, com uma pessoa estendida, de costas, e muita gente á roda.

Pôde-se dar um tratamento ás scenas de luta, de modo que os combatentes fiquem parcialmente fóra da vista dos espectadores. Neste caso, é a propria imaginação da audiencia que constrói os detalhes da luta. Vê-se, por exemplo, o vencedor tomar de uma garrafa de vinho e arrebentar com ella a cabeça do adversario, que se acha escondido, por traz de uma mesa virada. O espectador não vê o golpe, mas calcula facilmente os seus effeitos. Outro effeito semelhante pôde ser obtido, filmando-se apenas as sombras dos combatentes, tal como se viu em "Bulldog Drummond".

Si a historia exige uma scena de punhalada, faça-se do seguinte modo: colloquem-se os dois artistas, de modo que um fique voltado de costas para a camara, vendo-se a cara do primeiro, por cima dos hombros deste. Faça-se então com que o actor de costas avance com uma faca na mão, e de repente abaixe-a, enquanto o artista, cuja face é visivel por cima do hombro do outro, cahe gradativamente ao chão, denotando uma dor aguda, proveniente da "facada".

Si o punhal é para ser usado durante uma scena de luta, enfile-se o punhal ligeiramente na madeira da parede, e amarre-se ao cabo um pequeno fio de arame, da mesma cor que o ultimo-plano. Depois, filme-se uma scena em que algum assistente arranca o punhal pelo fio, mas não a camara de lado, e de cabeça para cima. Por ultimo, a "victima" cahindo ao chão, toca-



do pelo punhal. O resultado será um combatente lançando o punhal contra o outro, no ar, e o outro cahindo no chão, ferido pela arma.

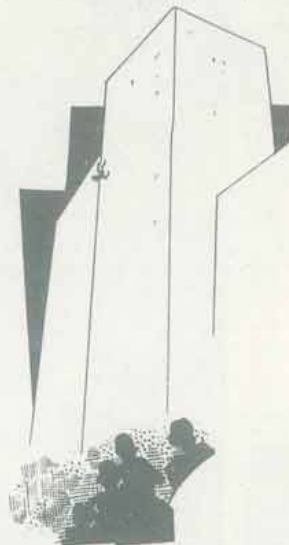
Ha ainda um ponto a considerar nesta questão. No Cinema Profissional, tudo aquillo que precisa ser quebrado na cabeça dos combatentes é feito de material facilmente quebravel. Mas no Cinema de Amadores as coisas, jarros, cadeiras, mesas, etc. são de facto, e por isso é preciso muito cuidado para que os artistas não saiam muito machucados.

Uma outra sequencia de luta tremenda pôde ser realisaada n'um portico superior, onde um dos combatentes é lançado ao sólo, por cima da amurada. Para alcançar-se este effeito, escolha-se uma casa de apartamentos, em que os porticos de cima sejam exactamente eguezes aos de baixo, e filme-se então como segue:

(1) Long-shot visto da rua, mostrando os combatentes junto á amurada do portico de cima.

(2) Medium-shot da luta, apanhado do portico, vendo-se a rua em baixo.

(3) Medium-shot da luta. Colloque-se a camara em frente do portico de baixo, junto á calçada e filme-



Cinema de Amadores

(de SERGIO BARRETTO FILHO)

se o artista cahindo por cima da amurada.

(4) Long-shot da queda, visto do portico de cima. O artista repete a scena anterior, cahindo da amurada do portico de baixo, ao sólo. Como é natural, só se aproveita a ultima parte desta scena.

Para terminar, eis aqui uma sequencia pequena e simples, que nunca deixa de emocionar o publico, especialmente a parte feminina da audiencia. Conclue com a morte do villão, porém uma morte que parece mais real e mais vivida.

Antes de filmar esta scena, é preciso fazer primeiro algumas preparações. Arrange-se primeiro varias táboas de madeira leve, de 3 centimetros de espessura, 36 de largura e 54 de comprimento, terminando por uma ponta arredondada. No alto de cada uma, construiremos então uma nadadeira de tubarão, com varas de bambú e o mais, tendo-se porém o maximo cuidado para que a construção seja solida e não se desmanche. Agora, em baixo de cada táboa, pendure-se um pequeno peso, sufficiente para manter as nadadeiras em parte fóra d'agua. De cada lado, e perto da extremidade, colloque-se uma folha pequena de zinco ou lata, com uma largura de uns 15 centimetros no maxi-

mo, os quaes manterão as táboas na sua posição correcta, dentro da agua. Por ultimo, pinte-se tubo de negro, e amarre-se uma linha de pescar a cada táboa. Collocando as táboas na agua, e fazendo com que um assistente, de um barco, puxe as linhas de pescar, as táboas se movimentarão, correndo á superficie da agua e dando a impressão de verdadeiros tubarões. Algumas tests prévias darão os melhores angulos para photographar os peixes da morte. Agora, uma sequencia simples e emocionante, ta como preconisamos acima:

(1) Long-shot do heroe lutando com o villão a bordo de uma embarcação qualquer.

(2) Medium-shot da luta, apanhada de outro angulo.

(3) Close-up do villão, atirado ao mar pelo heroe.

(4) Long-shot dos tubarões, que acodem de varias direcções.

(5) Close-up do villão ao notar os tubarões, que se dirigem para elle.

(6) Close-up de um dos tubarões, deslizando a meias aguas.

(7) Medium-shot do villão, ao notar que varios tubarões estão quasi ao seu lado.

(8) Close-up do villão debatendo-se na agua, levantando os braços e afundando.

(9) Close-up de bolhas d'agua no lugar em que o villão se afogou. Este effeito pode ser obtido por meio de um tubo comprido de barracha, o qual será mantido a meias aguas por um flutuador de madeira e zinco, pintado de negro. N'um outro barco, fóra do campo da camara, outro assistente soprará no tubo, produzindo algumas bolhas d'agua, e depois parará, deixando que o mar retome outra vez a calma primitiva, para então se suspender a filmagem.

Todas essas scenas de luta e emoção descriptas acima foram imaginadas para serem usadas em historias e continuidades que exijam o minimo possivel de material. Bastará imaginação e bom-senso para construir outras do mesmo genero. O amator deve adaptar essas scenas, e construí-las, de accordo com as proprias necessidades, visto que os exemplos dados acima são apenas os mais simples e os mais curtos. Si este artigo promover a filmagem de scenas de luta, entre os amadores, ao menos terá pre-enchido os seus fins.

CONTINUAÇÃO DO NUMERO ANTERIOR

negar — do phonographo. Quando porém a um disco de valor se segue outro tambem de valor, expressando uma idéa musical semelhante á primeira, mas pertencendo á mesma classe e ao mesmo typo de musica, o successo é completo. E nós dizemos isso porque sempre fazemos as nossas exhibições, acompanhadas de audições executadas sobre os mesmos preceitos que aqui offerecemos aos nossos amigos e leitores.

Falta apenas analysar quaes essas classes de musica que melhor cointidem com as diversas classes de film.

Já dissemos que, a nossa vêr, a cinematheca do amator poderia dividir-se em cinco parte distinctas: os jornaes, os films educativos, as comedias, os dramas, e os desenhos animados. Incluir mais uma classe nesta divisão seria superfluo. Vejamos agora as classes de discos que melhor se adaptam para esses typos de films.

Para o jornal, nada ha melhor do que a marcha. As marchas, principalmente as marchas militares, são o ideal para a apresentação de um jornal. Recomendariamos ao amator as marchas de Souza, o maestro e compositor da policia americana; por exemplo, a "Marcha Americana" e a "Washington Post March". Todo o mundo as conhece, mas são sempre as melhores para um jornal.

Para o film educativo, principalmente o film de turismo, o melhor genero de musica será sempre a valsa. A acção, no film educativo, é sempre lenta, e por isso dá-se bem com a valsa. As valsas das operetas antigas, as valsas de Johann Strauss e de Franz Lear são sempre mais aptas para esse genero de musica que a valsa como acompanhamento de um film educativo.

Para as comedias, nada exhibe melhor que a nossa propria musica de dansa regional. O samba representa o typo mais adaptavel ás comedias, desde que não haja a interposição desastrada do canto e da letra. Neste ponto, o "fox" é mesmo inferior ao nosso samba. Não ha como o samba regional para acompanhar uma boa comedia, com bastante acção.

Para o drama, vejamos os "potpourris" e as "ouvertures" das operas mais conhecidas. Quantas vezes a "ouverture" do "Califa de Bagdad" foi executada, nos nossos cinemas profissionais, durante a exhibição de um drama, nos tempos aureos do Cinema Silencio-

(Termina no fim do numero).