

UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL

BIANCA VICENTE ABREU

**A realidade questionada de *Westworld*: relação narrativa entre *teaser*, *trailer* e
série**

Caxias do Sul
2020

BIANCA VICENTE ABREU

A realidade questionada de *Westworld*: relação narrativa entre *teaser*, *trailer* e *série*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção de diploma no curso Tecnológico em Fotografia da Universidade de Caxias do Sul.

Orientador(a): Profa. Ma. Flóra Simon da Silva

Caxias do Sul
2020

BIANCA VICENTE ABREU

A realidade questionada de *Westworld*: relação narrativa entre *teaser*, *trailer* e série

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção de diploma no curso Tecnológico em Fotografia da Universidade de Caxias do Sul.

Aprovada em ____/____/____

Banca Examinadora

Profa. Ma. Flóra Simon da Silva
Universidade de Caxias do Sul - UCS

Prof. Me. Gustavo Luiz Pozza
Universidade de Caxias do Sul - UCS

Profa. Dra. Ivana Almeida da Silva
Universidade de Caxias do Sul - UCS

RESUMO

Em meio a evolução digital, o cinema e o audiovisual foram se reinventando, tanto para as plataformas de reprodução, que deixaram de ser apenas salas de cinema, quanto a narrativa e as linguagens cinematográficas e audiovisuais que se mostram em formas diferentes. Ao mesmo tempo que a publicidade foi acompanhando essa evolução transformando mídias como filmes publicitários em objetos complementares das séries e filmes. Este trabalho de conclusão de curso tem como tema analisar o teaser e o trailer da primeira temporada da série Westworld e entender sua relação com a série a partir da narrativa e da linguagem cinematográfica e audiovisual. Assim como, seu objetivo é compreender de forma narrativa essa conexão entre eles, utilizando-se da proposta ideológica de questionar a realidade que os personagens vivem para ilustrar visualmente essa relação.

Palavras-chave: Westworld, realidade questionada, teaser, trailer, série

ABSTRACT

In the midst of digital evolution, the cinema and audiovisual were reinventing themselves, both for reproduction platforms, which are no longer simply movie theaters, but for narrative and cinematographic and audiovisual languages that show themselves in different forms. At the same time that advertising has been following this evolution, transforming media such as advertising films into complementary objects of the series and films. The conclusion of this course is to analyze the teaser and trailer from the first season of the Westworld series and understand its relationship with the series from the narrative and the cinematography and audiovisual language. As well as its objective is to understand this connection between themselves in a narrative way, using the ideological proposal of questioning the reality that the characters live to visually illustrate this relationship.

Keyword: Westworld, questioning the reality, teaser, trailer, serie

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
1.1 METODOLOGIA.....	8
2 NARRATIVA E AS LINGUAGENS CINEMATOGRAFICAS E AUDIOVISUAIS ...	11
2.1 A NARRATIVA FÍLMICA	12
2.2 A NARRATIVA SERIADA.....	14
2.3 A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA E AUDIOVISUAL	16
2.3.1 A Montagem.....	19
2.3.2 A Planificação.....	24
2.3.3 O Som.....	27
2.3.4 A Linguagem da Luz e da Cor.....	31
3 A SÉRIE <i>WESTWORLD</i>, SEU <i>TEASER</i> E <i>TRAILERS</i>	32
3.1 O <i>TEASER</i> E O <i>TRAILER</i> COMO FILMES PUBLICITÁRIOS.....	32
3.2 A SÉRIE <i>WESTWORLD</i>	35
4 ANÁLISE DO <i>TRAILER</i> E DO <i>TEASER</i> DA PRIMEIRA TEMPORADA DE <i>WESTWORLD</i> E SUA RELAÇÃO COM A SÉRIE	39
4.1 <i>TEASER</i> DE <i>WESTWORLD</i>	39
4.2 <i>TRAILER</i> DE <i>WESTWORLD</i>	43
4.2.1 Outros <i>Trailers</i> e <i>Teasers</i>.....	52
4.3 A REALIDADE QUESTIONADA NA LINGUAGEM DO <i>TEASER</i> E <i>TRAILER</i> E SUA RELAÇÃO COM A SÉRIE	54
CONCLUSÃO	66
REFERÊNCIAS	68
ANEXO I	71

1 INTRODUÇÃO

Desde o início do cinema, o universo audiovisual se amplia em diversos formatos e segue evoluindo constantemente. Porém, isso não muda o fato de que a audiência ainda deve ser alcançada, sendo utilizada, muitas vezes, como métrica de sucesso.

Atualmente, as estreias de filmes e séries não são mais exclusivas das salas de cinema, por isso o alcance do público precisou se adaptar à realidade das plataformas *online*. Com o objetivo de aumentar o público que vai assistir a produção, os *trailers* e os *teaser* tem um papel importante para instigar e despertar a curiosidade em quem assistirá a série ou o filme. Porém, utiliza-se também o *teaser* e *trailer* para introduzir a narrativa que será trabalhada na obra no qual eles derivaram, assim sua relação passa a ser mais profunda com o resultado final.

A partir disso, este trabalho de conclusão de curso tem como tema o *teaser* e *trailer* da série *Westworld*, apresentando uma análise de como eles se relacionam visualmente e de forma narrativa.

Os objetos analisados apresentam uma série de questionamentos narrativos com as linguagens cinematográficas e audiovisuais, que só serão respondidos ao assistir a série. Além disso, entende-se as observando em sequência como as três obras caminham na mesma direção complementar utilizando a realidade questionada de *Westworld* com a intenção de instigar o público a querer aprofundar o assunto assistindo a série por completo.

O estudo acadêmico propõe como justificativa atualizar o assunto sobre o *teaser* e o *trailer*, que foi pouco abordado na língua portuguesa brasileira desde o grande crescimento das séries, com uma análise narrativa, fílmica voltada para a linguagem cinematográfica e audiovisual das obras.

Além de uma atualização do conteúdo para a comunidade acadêmica, a autora se aprofunda no assunto de forma analítica respondendo a questão norteadora “Como o *teaser* e o *trailer* da série *Westworld* apresentam a realidade questionada em suas narrativas?” para que a compreensão sobre *teaser* e *trailers* se aprofunde de forma completa.

Esta pesquisa tem como objetivo geral compreender como *teaser* e o *trailer* da primeira temporada da série *Westworld* se relacionam com a série por meio da linguagem cinematográfica e da narrativa seriada, nesse caso, alguns pontos são explorados de forma gradativa. Para isso, traz como objetivos específicos, entender

como alguns aspectos se distribuem no *teaser* e no *trailer* para que ele se torne uma peça separada e muitas vezes, independente do resultado cinematográfico da série, investigando a partir da leitura de cada elemento utilizado nas obras a fim de instigar o público e fazendo uma análise entre a linguagem utilizada em cada um e como elas se relacionam mesmo com propósitos diferentes.

Nesse caso, este trabalho de conclusão de curso está estruturado da seguinte forma: No capítulo 2 abordamos o estudo teórico de narrativas e linguagens cinematográficas e audiovisuais, no 3 sobre o *teaser* e o *trailer* como filme publicitário e no 4 realizamos a análise do *teaser*, *trailer* e sua relação com a série *Westworld*. Dessa forma concluímos que cada material lançado antes da série tem suas linguagens cinematográfica utilizadas conforme o objetivo de cada uma, mas mesmo assim se complementam entre eles tendo como intenção aproximar do público sua narrativa em cada obra.

1.1 METODOLOGIA

Neste trabalho de conclusão de curso desenvolveu-se uma pesquisa bibliográfica utilizando-se de livros e artigos relevantes para assuntos cinematográficos e publicitários. A fim de aprofundar o conhecimento sobre narrativas e linguagens cinematográficas livros como *A Linguagem Cinematográfica* de Marcel Martin (2005), *a Forma do Filme* (2002) e *O Sentido do Filme* (2002) de Sergei Eisenstein foram imprescindíveis, já que ambos esclarecem muito sobre o assunto e são referência há anos. Além disso, para alguns assuntos específicos do âmbito publicitário foram necessários artigos como *Atributos de séries dramáticas de sucesso e engajamento da audiência* de Sílvio Antonio Luiz Anaz (2018) e *A Anúnciação do Inverno Próximo: o Trailer Serial em Game of Thrones* de Marcel Vieira Barreto Silva (2014), assim podemos entender claramente a partir de bibliografias precisas que alguns assuntos derivam de outros e compilados enaltecem a presente análise. Para um estudo mais preciso sobre som o artigo *Funções da Música no Cinema: Contribuições para a elaboração de estratégias composicionais* de André Baptista (2007) foi esclarecedora e contribuiu de forma pontual para o trabalho.

Para desenvolver uma análise fílmica precisamos entendê-la e saber sobre o que sugere a reflexão. Vanoye (2008, p. 10) dizia que a análise fílmica consistia na atividade de analisar e pontuar questionamentos de uma produção de outra pessoa,

não a auto análise do criador. Nessa análise muitos níveis de reflexão são empregadas de acordo com cada mente analista.

Para o espectador normal a experiência audiovisual será de uma forma diferente do analista, pois um assistirá pelo entretenimento ou prazer, e outro por trabalho ou estudo. Podemos listar as características que Vanoye (2008, p. 18) coloca como comparativo:

O espectador normal é ativo de maneira instintiva, irracional; Percebe, vê e ouve o filme, sem criar uma relação entre as coisas; Está submetido ao filme, deixa-se guiar por ele; Processo de identificação; Para ele, o filme pertence ao universo do lazer.

O analista é conscientemente ativo de maneira racional, estruturada; Olha, ouve, observa, examina tecnicamente o filme, espreita, procura indícios; Submete o filme a seus instrumentos de análise, a suas hipóteses; Processo de distanciamento; Para ele, o filme pertence ao campo da reflexão, da produção intelectual.

Além de ter um olhar atento à produção para desenvolver uma atividade analítica, é preciso trabalhar com os dados que estão em torno desta produção. Para Minayo (2009, p. 21) trabalhamos com infinitos significados, dos motivos, das culturas, das crenças, dos valores e das atitudes na pesquisa qualitativa, que não se pode ou não se deve se quantificar. Por isso nesta análise procuramos entender como o comportamento dos materiais divulgados pela emissora pode sugerir intenções para as pessoas, mesmo que isso não seja completamente eficaz, afinal cada pessoa receberá as obras de uma forma diferente.

Para o estudo e análise do *teaser*, *trailer* e série da primeira temporada de *Westworld* a metodologia foi assistir as obras do começo ao fim de forma sequencial como se fosse a primeira vez, inibindo-se de conhecimentos prévios sobre o assunto. Assim a análise começou a ser desenvolvida a partir dos conhecimentos estudados sobre a narrativa e linguagens cinematográficas e audiovisuais. Após isso, a autora assistiu de forma pausada para que o resultado fosse mais preciso, filtrando os possíveis assuntos paralelos que pudessem surgir de forma excessiva.

Para isso, utilizamos os conceitos e as informações estudadas a partir dos livros e artigos indicados anteriormente para fazer novos questionamentos e elencar novos caminhos para se encontrar através do objeto estudado (Minayo 2009, p. 35).

Sobretudo, o projeto de pesquisa pretende esclarecer a questão que estamos propondo investigar.

Ao rever a série a partir do conhecimento adquirido, pode perceber como a linguagem do *teaser* do *trailer* e da série carregam semelhanças visuais e sonoras segundo uma linha condutora desenvolvida de forma particular em cada um dos materiais analisados: a realidade questionada.

2 NARRATIVA E AS LINGUAGENS CINEMATOGRAFICAS E AUDIOVISUAIS

Nos primeiros anos do cinema, onde cenas do cotidiano eram apresentadas em filmes sendo apenas híbridos entre o teatro e a fotografia em movimento, houveram experimentos dessa nova descoberta onde a imagem estática transformava-se em imagem em movimento (Mascarello, 2006, p. 22). E em 1885, o primeiro filme apresentado publicamente foi *L'Arrivée d'un train à La Ciotat* (Imagem 1), dos Irmãos Lumière e ele trata exatamente de uma cena cotidiana daquela época, onde um trem chega a estação.

Imagem 1: Cena do primeiro filme apresentado



fonte: filme *L'Arrivée d'un train à La Ciotat*

Entre os anos de 1906 até 1915 o cinema passou por uma transição e deixou de ser um mero entretenimento e passou a estruturar histórias com verdadeiros quebra-cabeças narrativos, criando uma relação muito mais intensa com os espectadores (Mascarello, 2006, p. 26)

Com a Primeira Guerra Mundial (1914-1918), a intervenção do governo nos filmes, que agora se tornam mais longos, ficou mais comum utilizando censura, moralização e manipulação nas histórias contadas, doutrinas estas, que são marcadas historicamente até hoje em alguns períodos dos países, como foi para Ditadura Militar no Brasil, por exemplo. Consequência da industrialização dos filmes, que passam a virar uma mídia de massa.

Já em 1915, muitos filmes procuravam contar uma história e alguns padrões começaram a predominar. Com uma certa dificuldade de compreensão do espectador,

os filmes tiveram que se apropriar de linguagens que pegavam um pouco de cada arte, como a literatura, o teatro e a ópera. Depois da montagem, o enquadramento é a expressão mais clara dos atores, foram sendo organizadas para uma compreensão melhor, que conquistasse o público.

Atualmente, o cinema ganha espaços em outros lugares que não só as salas de exibição, mas nos *streamings*¹. Isso deu abertura ao formato de séries que inicialmente eram de televisão, mas hoje estão lado a lado dos filmes com o acesso muito facilitado (Mascarello, 2006, p. 414). Isso contribuiu muito para a massificação da mídia, mas também para a maior complexidade da narrativa aliada com a tecnologia, tornando a experiência mais analítica e seletiva do público.

2.1 A NARRATIVA FÍLMICA

A narrativa era um molde muito utilizado na literatura e foi ganhando espaço no cinema tornando-se o molde dominante (Nogueira, 2010 p.131).

A ausência de narrativa nos filmes causava discussões entre os importantes nomes do cinema da época entre 1888 e 1896 como Serguei Eisenstein e D. W. Griffith. Porém, a utilização da narrativa, por mais diversa que fosse, sempre foi mais aceita. Em 1896 foi o ano em que o primeiro filme que explora a narrativa foi lançado por Alice Guy-Blaché com o título *La Fée aux choux* (Mascarello, 2006 p. 50).

Ao longo dos anos, as narrativas foram criando formas com seus diretores e escritores, alguns contadores de histórias que foram fundamentais para se criar as linguagens cinematográficas a partir dela. Para Alfred Hitchcock (Nogueira, 2010 p. 140), por exemplo, expressar as ideias nas imagens era primordial como ele mesmo dizia: “a imagem antes de todo o resto e a história acima de todo o resto.”

Ao construir uma narrativa fílmica, o autor se predispõe a montar um enredo, onde a história tenha um sentido lógico para ela mesma. Alguns filmes terão o início, meio e fim muito demarcados, porém outros terão esta divisão de uma forma mais complexa e com linhas temporais paralelas a fim de causar dúvida no espectador. O filme *Senhor Ninguém*, por exemplo, dirigido por Jaco Van Dormael, trabalha muito bem com essas linhas temporais onde o personagem desenvolve a ideia de escolhas, onde cada uma delas leva a um resultado e conseqüentemente uma linha temporal nova de narrativa e a principal dúvida que fica é qual delas o personagem realmente viveu, se é que elas realmente existiram.

¹ Distribuição digital de conteúdo multimídia.

As histórias devem ser, sobretudo, dramáticas e humanas para que haja uma identificação com o cotidiano. O espectador tende a se apoiar e torcer para um herói, mas a necessidade de um vilão que tenha muitas características encantadoras é fundamental para que se crie uma identificação ambígua e não óbvia (Nogueira 2010, p. 138). Neste ponto exploramos a trama e a profundidade dos personagens, porque a identificação com o espectador é direcionada pelo enredo. Quanto mais complexa essa psicologia da trama, mais se pode “amar ou odiar” esta pessoa que vive o personagem. Um exemplo de uma reviravolta com a trama do personagem, é o filme *Batman vs Superman: A Origem da Justiça* (Imagem 2), dirigidos por Zack Snyder, onde literalmente um super herói, por muito tempo tratado no cinema como a referência de força e bondade para a humanidade, torna-se facilmente um falso deus, onde levantam-se questionamentos se ele realmente é necessário na sociedade podendo até ser nocivo.

Imagem 2: Estátua do Super Homem vandalizada



fonte: Filme *Batman vs Superman: A Origem da Justiça*

Outro bom exemplo é o filme *Fahrenheit 451* (1966), dirigido por François Truffaut (Imagem 3). O filme retrata uma realidade onde a leitura é proibida por lei e livros são queimados por bombeiros, uma troca de papéis com a própria vida real, porém o protagonista bombeiro, interpretado por Oskar Werner, começa a questionar tal censura e acaba conhecendo outras pessoas que contrariam essas ações, também. Além de inverter a função dos bombeiros na narrativa, os personagens desenvolvem uma crítica social entre os diálogos.

Imagem 3: Personagem colocando fogo em livros



fonte: filme *Fahrenheit 451*

Esta riqueza de detalhes com a narrativa de um personagem permite que a série ou o filme façam parte de uma estratégia para engajar a audiência. Alguns autores redefinem o jeito de se contar uma história, criando uma assinatura que pode ser percebida pelos espectadores, tornando uma fórmula usual para modelar seus roteiros. O próprio diretor Zack Snyder carrega características mais sombrias para os seus filmes, mesmo nas histórias ficcionais que derivam de histórias em quadrinhos.

2.2 A NARRATIVA SERIADA

As narrativas para séries foram se desenvolvendo ao longo dos anos, para chegarmos em dois tipos de arcos narrativos muito utilizados, sendo eles (Anaz, 2018, p. 18):

- Arco narrativo serial: onde a série possui uma grande complexidade em sua história e ela é conta pouco a pouco em cada episódio, com a necessidade de ser assistida em sequência para maior compreensão do enredo. Alguns exemplos deste formato são *Game of Thrones*, *Breaking Bad* e a própria analisada, *Westworld*.
- Arco narrativo episódico: onde cada episódio tem uma história isolada, onde não é necessário assistir em sequência para melhor compreensão. Alguns exemplos deste formato são: *The Office*, *NCIS* e *Dr. House*.

Atualmente existe um híbrido entre as duas (Anaz, 2018, p. 20), que começou a ser aplicado principalmente em séries televisivas e hoje passou para o *streaming*, onde o desenvolvimento do personagem vai acontecendo aos poucos em cada episódio, muitas vezes se referenciando entre ele. Mesmo com histórias isoladas, existe um grande arco de narrativa acontecendo entre os protagonistas, que é o caso de *Grey's Anatomy* e da animação *Rick and Morty*.

Não basta ser um bom contador de histórias para criar uma boa narrativa. As narrativas da televisão, por exemplo, precisavam ser muito bem construídas, pois teriam interrupções de publicidades e até de dias ou semanas para o próximo capítulo, em caso de novelas ou minisséries (Campos, 2007). Atualmente as séries televisionadas ainda trabalham este intervalo entre um capítulo e outro, diferente do *streaming* que normalmente libera a temporada completa em um só dia. A série *Game Of Thrones* do canal HBO (Imagem 4), por exemplo, tinha os episódios liberados semanalmente em seus canais de TV e em seu *streaming* ao mesmo tempo para que uma não se tornasse concorrente da outra. Além de gerar uma expectativa grande no público, esta estratégia digital faz com que a maioria das pessoas assistam no mesmo dia e hora, criando uma rede de pessoas comentando sobre este assunto ao mesmo tempo, se tornando uma estratégia publicitária favorável para a audiência.

Imagem 4: Família Stark no início da série



fonte: série *Game Of Thrones*

Pensando nas narrativas seriais, a história deve ser pensada para uma continuidade em próximas temporadas, porém existem vários motivos que deixam em aberto esta questão. A série pode ser programada inicialmente para ter uma ou duas

temporadas, porém caso ela seja bem aceita ou tenha um público que justifique sua continuidade, ela terá uma narrativa estendida e por conta disso ela pode ter outro rumo para os personagens ou a história final.

Muito da publicidade se baseia nisso, para criação de campanhas que determinam uma mesma linguagem. O filme publicitário utiliza uma narrativa própria que é constituída por som e imagem para atrair de forma sensorial a experiência. Assim como dizia o Ribaric (2015, p. 15):

Isto nos leva a considerar que a eficiência dos filmes publicitários não está unicamente vinculada ao conteúdo da mensagem proposta na peça, mas pode estar também ligada a uma relação afetiva que o filme constrói com o espectador através de signos ali presentes.

Por isso, a narrativa de *trailer* de cinema e de séries de TV ou *streaming* podem ter relações pessoais com o espectador, utilizando-se do movimento em conjunto com o ritmo da montagem que são fundamentais para situar o espectador no espaço tempo e para a identificação do que está acontecendo na série.

Para Martin (2005, p. 22) o cinema sempre foi entendido como uma arte e as linguagens vieram se tornando parte imprescindível da narrativa, criando um caminho para as ideias se encontrarem. Todo o simbolismo e sentimentalismo pode ser transferido de jeitos diferentes para uma obra cinematográfica, isso só depende da linguagem que será utilizada e com qual propósito. Destes recursos narrativos que são frequentemente usados para facilitar a simbologia do que está sendo contado, temos algumas linguagens cinematográficas e audiovisuais que serão analisados mais adiante.

2.3 A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA E AUDIOVISUAL

Para Nogueira (2010, p. 51), desde as discussões sobre o cinema ser ou não uma linguagem sabia-se que havia uma necessidade de criar normas, regras, ensinamentos ou até mesmo métodos para que pudesse carregar este título de linguagem fílmica ou cinematográfica.

As defesas entusiasmadas de Eisenstein dizendo que ter uma linguagem cinematográfica enriqueceria ainda mais os planos criativos de cineastas, e claro, enfatizava muito que todos os profissionais se posicionassem quanto à montagem e aos planos de seus filmes autorais (2002, p. 119). Eisenstein sempre deixou claro sua postura em relação à montagem, por conta disso ele se tornou uma referência para o tema (2002, p. 213):

[...]um conceito da montagem não apenas como um meio de produzir efeitos, mas acima de tudo como um meio de falar, um meio de comunicar idéias, de

comunicá-las através de uma linguagem cinematográfica especial, através de uma forma especial de discurso cinematográfico.

De fato, ela foi e ainda é uma das principais linguagens do cinema e do audiovisual ao lado de movimento e tempo, que também estão neste escopo de linguagem fílmica. Como destaca Nogueira (2010, p. 61) é muito difícil delimitar claramente todas as linguagens que o cinema desenvolveu: “Não é possível a inventariação e descrição exaustiva própria dos dicionários e das enciclopédias. Sabe-se que no cinema se lida, essencialmente, com imagens e sons.”

Cada linguagem foi trabalhada de alguma forma por cineastas diferentes em diversos países e ao longo dos anos o cinema e o audiovisual foram se desenvolvendo, assim como as linguagens cinematográficas foram criando mais corpo. Muitas dessas linguagens se tornaram controversas e dividiram opiniões, porém utiliza-se até hoje com cada vez mais lapidação e referência ao passado.

As linguagens cinematográficas e audiovisuais podem ter variações em seus graus de relevância de acordo com a obra. No caso da análise da sequência narrativa alguns aspectos se destacam, sendo eles a montagem, os planos e ângulos, o som e a linguagem da luz e cor. Nos *teaser* e *trailers* observamos algumas linguagens que são específicas e voltadas para a publicidade e elas serão mais detalhadas no tópico 4.

2.3.1 A Montagem

Impossível falarmos de linguagem cinematográfica e audiovisual sem falarmos de montagem, afinal como destaca Martin (2005, p. 167):

(...) a montagem constitui o elemento mais específico da linguagem fílmica e que uma definição de cinema não pode deixar de conter a palavra montagem. Digamos desde já que a montagem é a organização dos planos de um filme segundo determinadas condições de ordem e duração.

Sempre houveram opiniões contrárias quanto o assunto era montagem no cinema, porque alguns nomes influentes como Sergei Eisenstein, era a favor de que o cinema era puramente a arte da montagem, ou como ele mesmo dizia “Montagem é o mais poderoso meio de composição para se contar uma história” (Eisenstein 2002 p. 110). Porém algumas opiniões se mostraram contrárias a isso, como foi o caso de Tarkovski (1998, p. 140) que acreditava que a montagem era cheia de enigmas prontos, mas que sempre tinham a mesma resposta previsível e que o espectador não se permitia sentir a experiência do filme com as próprias sensações.

A montagem, segundo Murch (2001, p. 22) pode ser considerada de um jeito mais simples “cortar as partes ruins”, porém é difícil saber o que são essas partes. Afinal, além de selecionar cenas, o profissional precisa estruturar, acrescentar dinâmica, manipular o tempo, entre outras tarefas essenciais para o cinema. Escolher entre um plano ou outro não é uma tarefa fácil, afinal ele precisa dar ritmo ao filme. Para o filme em película, a montagem era manual e precisa para juntar uma cena na outra, onde uma análise minuciosa era feita com a organização de planos e de acordo com as ordens de duração.

Para Martin (2005, p. 167), precisamos entender como a montagem se aloca no cinema. A montagem narrativa consiste em ordenar os planos e cenas de forma lógica, criando uma cronologia para contar uma história. Podemos usar diversas referências para tratar da montagem, porém com este cunho mais semiótico e temporal, a referência da minissérie da HBO, *Chernobyl* (Imagem 5) faz mais sentido. Além de ser um recorte de uma história que aconteceu de fato, ela trata de momentos muito tensos da política que girou em torno dos acontecimentos. A minissérie tem um senso emocional muito bem aplicado de uma história muito triste na humanidade. Além de uma trama muito emaranhada, a minissérie foi apresentada em 5 episódios, onde a montagem narrativa resultou no fragmento histórico elucidado de forma cinematográfica.

Imagem 5: Cena da série *Chernobyl*



fonte: série Chernobyl

Assim como a fotografia, arte que derivou do cinema, existem regras e definições. Por mais que não sejam engessadas e sempre pode-se abrir uma exceção, a montagem utiliza-se de algumas definições como o plano, que para Martin (2005, p. 177) é o ponto de vista da filmagem que torna aquele trecho um fragmento, porém ele é feito de vários modos e na montagem se decide qual será o mais adequado.

Colocar as cenas em sequência para dar a impressão de continuidade e disfarçar os cortes é um trabalho indispensável para o cinema, para que uma cena termine e outra continue. Normalmente, os filmes abrem e fecham com planos gerais, mas algumas exceções que permitem deixar a intenção de que terá um próximo filme, ou outros episódios, no caso de séries, assim a cena se fecha diretamente no personagem para mergulhar o espectador na expressão dele.

Essa ideia de continuidade deve ser passada gradativamente, como destaca Martin (2005. p. 180):

(...) é bom passar progressivamente do plano geral ao grande plano e vice-versa, senão o espectador corre o risco, devido à ausência de referências espaciais comuns aos dois planos, de não compreender do que se trata. Por exemplo: não se deve mostrar uma multidão, depois o grande plano de um medalhão no pescoço de uma mulher que está no meio dessa multidão, sem primeiro estabelecer uma transição.

Martin estava certo quando falava da transição, pois elas são essenciais para criar uma lógica para a sequência, assim o espectador não fica confuso e com uma ideia de desordem. Além de criar ordem e contar uma história, a função da montagem é dar uma intenção mais profunda e cheia de significados.

Ainda em película, o filme se tornou sonoro desempenhando um papel muito mais semiótico e psicológico, porque é ela que vai gerar a intenção de cada etapa da história. Para dar significado, precisamos de uma ideia.

Com o papel de apresentar a ideia para o público e fazê-los questionar, a montagem pode trazer interpretações muito individuais tanto para quem assiste o filme ou a série, quanto para a associação com o diretor. Como diria o Tarkovski (1998. p. 144), o diretor se revela muito com suas obras, trazendo muito de sua personalidade e percepção para ao audiovisual, concretizando uma visão filosófica e expressiva da vida, mesmo que inconscientemente.

A ideologia pode ser apresentada de vários jeitos possíveis na montagem, pode vir no começo, de uma forma muito clara e se desenvolve durante o enredo. Assim como, a ideia inicial pode se apresentar, porém depois mudar de rumo com

tons de surpresa. As consequências do que acontece com o personagem também influenciam no tom ideológico, principalmente nas séries, onde muitos personagens mudam e dão uma nova perspectiva a história (Martin, 2005, p. 199).

Segundo Eisenstein, (2002, p. 123) o cinema é capaz de produzir uma linguagem poética e mitológica com muita facilidade, abusando de seu sentido expressivo. A linha do imaginário sempre permeia o ser humano, por isso a arte invade as interpretações fazendo com que cada uma seja diferente da outra, pelo simples fato de ser outra pessoa com outras vivências e outras perspectivas.

Muitas teorias se formam em cima de séries e filmes atualmente, é por isso que a experiência faz tanta diferença para a execução, cada um que assiste tem percepções diferentes. Assim é para o *trailer*, que também é promovido pela interpretação de cada um e muitas vezes não tem espaço para muitas explicações, as quais serão solucionadas no filme ou série.

A elipse é um dos elementos fundamentais (Martin 2005, p. 95) para a história se tornar real, pois é essa que a narrativa encontra formas de omitir informações, dar meias palavras, ou objetos de cena que fazem com que a trama se torne intrigante para a resposta final. Em *trailers*, a elipse é uma linguagem indispensável, afinal ele precisa instigar o público sem contar coisas importantes da trama.

Além de conseguir contar uma história com uma narrativa expressiva, a montagem precisa seguir um ritmo de acordo com o que está retratando. Segundo Martin (2005, p. 187), a montagem rítmica é uma das mais essenciais, porém uma das mais difíceis de analisar, afinal cortar cenas e determinar quando ela deve ser longa ou curta, devagar ou acelerada é decidida por um fator psicológico, onde o espectador não deve sentir cansaço e nem dificuldade de interpretação por um ritmo não condizente com a narrativa. Salvo exceções onde a estética tem uma motivação para ter uma arritmia em sua montagem.

O fator rítmico é intuitivo, porque se uma série ou um filme precisa de cenas mais contemplativas ele deverá ter o tempo longo de duração em conjunto com o movimento de câmera e com a trilha sonora. Porém, caso a cena seja de ação, isso deve ser transmitido para o público com cenas rápidas, movimentadas (Martin 2005, p. 198). Segundo Tarkovski, (1998, p. 136) o responsável por desenvolver a montagem precisa reconhecer um padrão e segui-lo na lógica do filme, conhecer a história e deixar-se levar por ela. Ele destaca

Montar um filme corretamente, com competência, significa permitir que as cenas e tomadas se juntem espontaneamente, uma vez que, em certo sentido, elas se montam por si mesmas, combinando-se segundo o seu próprio padrão intrínseco.

A série *Game Of Thrones* é um exemplo para os dois ritmos, onde cenas mais políticas eram lentas e com diálogos que precisavam de atenção (Imagem 6). Já nas cenas de ação, nas guerras tudo acontecia muito mais rápido, porém sem perder o sentido de fazer o público sentir agonia com o personagem (Imagem 7).

Imagem 6: Reunião sobre estratégia política



fonte: série Game of Thrones

Imagem 7: Batalha dos Bastardos



fonte: série Game of Thrones

A utilização de vários tipos de montagem em uma única obra vai de acordo com sua narrativa, mas para isso a estética visual precisa acompanhar a montagem tornando a planificação essencial. Os planos e ângulos tem suas próprias classificações de linguagens e são capazes de transformar a experiência semiótica do espectador.

2.3.2 Planificação

Os planos e ângulos são linguagens cinematográficas audiovisuais muito aliadas da montagem e que se desenvolvem de acordo com a estética do filme com alguma intenção. Para Nogueira (2010, p. 19) a realidade cinematográfica pode ser contemplada por três diferentes pontos de vista e com semióticas diferentes: “quem mostra, o que é visto e quem vê. Se tivermos em atenção esta tríade – autor, obra, espectador – podemos desdobrar a questão sobre o que se vê em diversas outras averiguações”. Resumidamente, sempre que uma obra é assistida ela vem carregada de significados em cada uma das visualizações, onde quem mostra é o autor, por isso ele acrescenta seu estilo, experiências e detalhes nas imagens, quem é visto é a obra, onde mesmo com várias reproduções ela será legítima em apresentar seu conteúdo e a partir destes dois fatores, pode-se chegar mais perto de quem é o espectador e o que ele realmente vê, pois são memórias relacionadas que o conectam com as imagens e sons, então cada espectador terá um significado próprio (Nogueira 2010, p. 20).

A escolha dos elementos que vão estar em cena também faz parte da planificação, mais especificamente o enquadramento. Muito da experimentação inicial do cinema foi resultando em diversos modos de enquadramento que geraram em posições de câmera cada vez mais realistas, afinal no princípio ela ficava fixa em um único lugar e afastava a sensação de realismo do público, assim como a indicação de elementos que ganhariam destaque (Martin, 2005, p. 45).

Para Aumont (2009, p. 39) a definição de planos é bem abrangente e inclui muitos parâmetros:

A noção muito difundida de plano abrange todo esse conjunto de parâmetros: dimensões, quadro, ponto de vista, mas também movimento, duração, ritmo, relação com outras imagens. Mais uma vez, trata-se de uma palavra que pertence de pleno direito ao vocabulário técnico e que é muito comumente usada na prática da fabricação (e da simples visão) dos filmes.

Alguns planos são muito importantes para a análise de séries e também de filmes publicitários. Nogueira (2010, p 39) define alguns deles como o plano médio, que é

um corte até a cintura da pessoa e entrega um equilíbrio para a cena, onde a linguagem corporal essencial é capturada levando empatia para quem assiste. Já o plano americano foi uma derivação do plano médio, ele acabou surgindo pelos filmes do cinema clássico norte americano. Visualmente ele vai até os joelhos ou metade da coxa, a sua principal necessidade eram os filmes *western* ou *faroeste*, onde os duelos de armas eram muito comuns.

O plano geral terá uma intenção diferente, já que os anteriores priorizavam a interação humana e os gestos mais precisos dos atores. O plano geral mostra integralmente a pessoa ou as pessoas da cena e além disso a inclusão de elementos importantes, cenários ou paisagens grandes que contextualizam o local e até mesmo afastamentos de cena com uma intenção narrativa (Nogueira, 2010, p. 40). Ao contrário também pode acontecer, onde os planos vão se aproximando e destacando o assunto. Martin (2005, p. 47) destaca a importância de ganhar profundidade de campo com o plano geral, assim é possível focar no elemento com mais destaque para a cena.

Alguns outros planos acabam sendo muito utilizados como o plano oblíquo que coloca os protagonistas na diagonal, demonstrando desequilíbrio e instabilidade para a cena, isso acontece normalmente quando a intenção é transferir para o espectador a sensação que o personagem está sentindo. A inclinação pode ser leve onde a sensação é gradativa ou bem intensa gerando um desconforto eminente (Nogueira, 2010, p. 41).

Para intensificar diálogos e falas marcantes o plano close é utilizado, o plano dá destaque ao rosto e às vezes aos ombros também. O close enaltece as expressões do ator e cria uma intensidade maior para a fala dele. (Nogueira, 2010, p. 45).

Os planos são utilizados desde as pinturas em tela e foram transportados para outras artes como o cinema e a fotografia. Martin (2005, p. 48) destaca que muitos deles em sua maioria nos filmes tem um significado muito descritivo para a narrativa, porém alguns momentos eles serão decisivos, por isso a análise deve ser feita atentamente.

Os ângulos também vão depender muito da narrativa, o *plongée* ou *picado* é um ângulo de cima para baixo que inferioriza o personagem, deixando-o diminuído e o *contra-plongée* ou *contra picado* dá a sensação oposta, dando grandeza e superioridade para o personagem (Martin, 2005. p. 54). Porém ele pode apenas

ilustrar alguma cena onde personagens conversam de alturas diferentes, por isso a narrativa ditará a sequência.

Os traços característicos de um ponto de vista no filme vão ser de acordo com o contexto que ele é apresentado, porque uma análise visual sem uma análise narrativa acaba não sendo completa e apenas um recorte não representa a grandeza do significado (Jullier e Marie, 2009, p. 169).

Todas as linguagens que ditam o audiovisual atualmente têm a sua própria história, com os planos, ângulos e movimentos de câmera isso não seria diferente e eles se recriam e se lapidam constantemente de acordo com o tempo e com as inovações tecnológicas que permitem essas evoluções. Claro que existem singularidades nas obras, principalmente quando o diretor apresenta um padrão em seus filmes, deixando claro sua autoria. Um exemplo disso é o diretor e escritor Quentin Tarantino, onde suas obras apresentam características pessoais que se destacam e logo se percebe seu estilo na narrativa e na identidade visual. Ele possui muitas características próprias, uma delas é o contra-plongée, mais especificamente de dentro do porta malas. Podemos observar isso em Kill Bill, Pulp Fiction entre outros. (imagem 8 e 9)

Imagem 8: Cena de Kill Bill e Imagem 9: Cena de Pulp Fiction



fonte: filme Kill Bill e filme Pulp Fiction

Além de características visuais, o roteirista e diretor traz características sonoras para seu estilo, acrescentando referências de filmes mais antigos e até colocando os protagonistas para dançar. O som é outro elemento de linguagem que enriquece o significado de cada cena e vai dar intenções muito mais reais para o espectador. A adição de som às cenas acrescenta inevitavelmente sentimentos e entrega soluções mais simples para o cinema e ao audiovisual.

2.3.3 O Som

O som sempre esteve presente nas salas de cinema, assim como destaca Tarkovski (1998, p. 187):

A música já se associou ao cinema na época do filme mudo, graças ao pianista que ilustrava o que acontecia na tela com um acompanhamento musical apropriado ao ritmo e à intensidade emocional das imagens visuais. Era uma forma bastante arbitrária e mecânica de sobrepor a música às imagens, um sistema de ilustração fácil cujo objetivo era dar maior intensidade às impressões criadas por cada episódio.

Passados alguns anos de cinema mudo, veio o filme falado e deu uma característica completamente nova para o cinema, fazendo com que a estética se tornasse outra (Martin 2005, p. 137), não diminuindo o que já se havia construído com o cinema mudo (Tarkovski 1998, p. 185), afinal, Charles Chaplin ainda nos emociona atualmente por sua interpretação.

O som faz parte da essência do cinema, porque assim como a imagem ele se desenvolveu com o tempo. Ao falarmos de som é importante destacar as contribuições dele ao cinema, pois cada um dos elementos é importantíssimo para o cinema atual e conseqüentemente o *trailer* e também o *teaser*.

Aqui incluímos os ruídos, que podem ser naturais ou humanos. Sons de natureza como vento, mar, animais e chuva, são sons que acrescentam verdade à imagem. Enquanto os ruídos mecânicos de carro, barulhos da rua, aviões e máquinas, por exemplo, são considerados humanos. Não somente isso, mas também fundos sonoros humanos, que não são palavras claras, de multidões ou sussurros, por exemplo. Além disso, contamos com o ruído musical, que é um fundo musical utilizado em filmes que possuem este gênero.

Realismo ou impressão de realidade se apropriou muito do som em conjunto com a imagem, deixando o espectador atento, podendo conduzi-lo a sensações. A autenticidade da informação eleva a estética e a credibilidade.

Quando os sons são usados para deixar uma certa curiosidade e as imagens são sugestivas a isso, o espectador percebe esta sensação e este recurso é usado para enriquecer mais a condução narrativa, assim o roteiro ganha recursos para criar expectativas e desenvolver enredos mais elaborados. Este recurso nada mais é do que elipse, porém trabalhada com som e imagem. Em filmes de suspense como *Corra!* de Jordan Peele, são bem comuns de terem este recurso, pois uma atmosfera de apreensão é criada e a cada passo dado com uma trilha sonora pontuada pode ser o suficiente para criar uma expectativa de susto ou medo.

O cinema mudo impossibilitava alguns recursos sonoros, principalmente a justaposição entre imagem e som, pois a trilha que havia era tocada ao vivo e quase nunca pensada para este fim. O som abre portas para significados e símbolos de uma forma mais profunda e com aplicações novas. Ainda no filme *Corra!*, temos uma cena referência para este recurso que é quando a personagem interpretada por Catherine Keener usa uma colher batendo dentro de uma xícara de chá (Imagem 10) para hipnotizar o protagonista, interpretado por Daniel Kaluuya. Este som aparentemente simples, acabou se resignificando e se transformando em um sinal de medo e perigo, construído na narrativa.

Imagem 10: Cena de *Corra!*



fonte: filme *Corra!*

O som tem um papel muito importante para dar continuidade de planos e cenas, mantendo uma lógica para a organização, fazendo contrapontos interessantes com a montagem rítmica. Na sequência o som cria uma certa fluidez para o objeto central, transformando o som em um elemento transcendente que começa a ditar os próximos passos das cenas (Baptista, 2007, p. 27)

A utilização normal das palavras, é sem dúvida uma divisora de águas para a interpretação de atores. Sem a necessidade de legendas descritivas e sem cenas explicativas, os diálogos nos filmes passaram a ser mais elaborados e com uma profundidade expressiva maior. Muitas dessas vezes, o diretor direciona o ator para interpretações mais indagadas, transmitindo emoções determinadas, afinal, apenas ao ler o roteiro essa ideia pode ficar muito superficial e é esse diferencial que os diálogos, locuções e narrações trouxeram (Tarkovski, 1998, p. 190).

O silêncio passa a desempenhar um papel dramático no cinema, para salientar alguns sentimentos. Atualmente, os filmes e séries de ficção científica que se passam no espaço, também ganham com este recurso, pois as cenas trazem sensações que se assemelham a ausência de som do espaço, por não ter oxigênio.

No filme *Gravidade* (Imagem 11), dirigido por Alfonso Cuarón, retrata este recurso do silêncio muito bem. A personagem protagonizada por Sandra Bullock, é uma cientista que se acidenta em uma viagem espacial e fica sozinha por bastante tempo e para gerar a sensação de solidão no espaço, o silêncio aparecia constantemente. Outras cenas que se apropriaram deste recurso são as de fundo do mar ou até mesmo cenas de quase morte, pois a sensação que o silêncio da junto à narrativa e às imagens, é de agonia, perigo e solidão.

Imagem 11: Acidente espacial no filme *Gravidade*



fonte: filme *Gravidade*

A música carrega uma das características mais importante que o cinema recebeu com o fenômeno sonoro. Com inúmeras possibilidades que a música apresentou para o cinema e até hoje vem se modificando juntamente com as séries e explanando significados ainda mais profundos para as narrativas, utilizando os recursos da tecnologia em conjunto com os instrumentos para trilhas mais complexas.

Baptista (2007, p. 10) destaca:

É fato que certas melodias nos remetem claramente a épocas e situações geográficas bem precisas, como também algumas harmonias insinuam alegria, tristeza, melancolia ou euforia. Sabemos também que certas figurações melódicas - como os intermináveis ostinatos do minimalismo -

agregadas a determinadas situações narrativas podem provocar emoções específicas na audiência.

As chamadas trilhas sonoras podem se comportar de formas diferentes de acordo com a imagem que acompanha e da cronologia da montagem. No filme *A Chegada*, a canção *The Swimmer* composta por Max Richter, carrega características minimalistas, apresenta traços que tem a emoção como ponto de partida, instrumentos mais melódicos e com timbres mais conhecidos, depois ela amadurece o tema ao longo de sua execução e acaba com uma harmonia confortável. A mesma canção é tocada no começo, trabalhando com uma memória confusa, curiosa, sem muita compreensão, já quando se repete no final ela é mais madura em seu entendimento apresentando as mesmas memórias de uma forma mais clara, ressignificando.

Este mesmo recurso serve para séries, onde a trilha pode ser apresentada de formas diferentes em cada episódio. Assim como, cada personagem pode carregar sua própria trilha sonora, isso acontece muito com narrativas de super-heróis, onde mesmo em filmes com o grupo, cada um permanece com sua trilha, que posiciona o personagem de acordo com a cena.

Para Martin (2005, p. 154) a música é uma arte que possui uma grandeza própria, mas ele destaca que isso pode ser um elemento de distração ou má interpretação do significado da imagem. A música pode ser tão realista que pode sugerir uma espécie de parafraseamento da ação. Isso pode ser um ótimo recurso para o roteiro, sendo utilizado como um leque de possibilidades para o significado da cena, mas o resultado foge da alçada do diretor do filme ou da série.

Martin (2005, p. 147) já destacava “(...)torna-se evidente que o som não desempenha sempre o papel de simples complemento da imagem, e que a montagem permite os efeitos mais audaciosos(...)” O som entra como um recurso de narrativa muito rico e segue sendo explorado até hoje em conjunto com a imagem, traçando uma costura entre som e luz.

2.3.4 A Linguagem da Luz e da Cor

A iluminação foi uma espécie de presente que a fotografia e o cinema receberam da pintura, pois ela é fundamental para acrescentar expressividade para a imagem. Por mais que seja um aspecto quase imperceptível para um espectador que não

pretende analisar o filme, a luz cria uma atmosfera indiscutível para a cena (Martin, 2005, p. 71).

Desde que os filmes eram feitos apenas em ambientes externos até hoje, a luz tem graus diferentes de manipulação para que interfira na imagem. O efeito psicológico que ela trata narrativas com dramaticidade, paixão e sombras, por exemplo, pode criar suspenses, alegrias ou tristezas.

Uma iluminação dedicada pode indicar um foco de atenção em alguém ou até mesmo distrair com uma silhueta subentendida (Martin, 2005, p. 74).

Nas cenas iniciais do filme *A Chegada*, a Dr. Louise Banks (Amy Adams), uma especialista em linguística e o matemático Ian Donnelly (Jeremy Renner), são recrutados pelos militares para auxiliarem na comunicação entre seres que estão em uma nave que, até então, possuem origem desconhecida. Os trechos do filme em que a Dr. Louise, Ian e a equipe militar entram na nave para estabelecer a comunicação com os seres, possui a paleta de cores muito fria, com escalas de cinzas, branco e preto (Imagem 12).

Imagem 12: Cena de comunicação com os outros seres



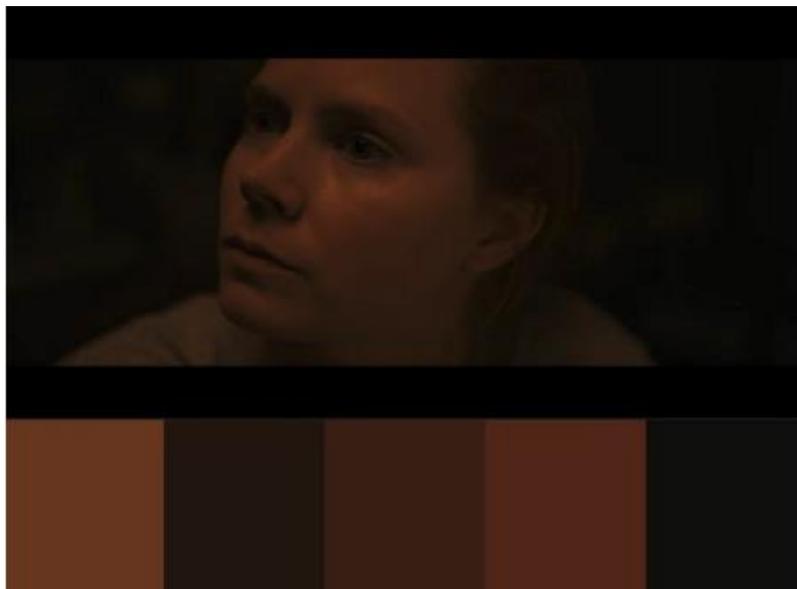
fonte: filme *A Chegada* (*Arrival*)

Sem muitas variações, essas cores dão a sensação de seriedade, tensão, superioridade, entregam a noção de acromatismo, remetendo a esses significados distintos, mas contextualizados, fazendo com que as cenas se relacionem entre si.

As cenas em que a narrativa visual é construída, seja pela sombra de silhuetas em planos gerais ou em closes com iluminações específicas, remetem o trabalho de sombra e luz a uma sensação em conjunto com as paletas de cores propostas. A dramaticidade no rosto dos protagonistas é enaltecida pela iluminação e pela sombra

criando um clima aconchegante e caloroso juntamente com a paleta de cores mais quentes (Imagem 13).

Imagem 13: *Close* na personagem



fonte: filme *A chegada (Arrival)*

A luz anda em conjunto com a cor do filme, afinal, ela pode criar atmosferas frias e sombrias ou quentes e aconchegantes. As cores das cenas vão indicar muito mais do que uma luz ambiente ou a realidade, mas a intenção que será compreendida em conjunto com os outros elementos de cena (Martin, 2005, p. 89).

Os recursos temporais de narrativa foram tomando formas mais complexas ao longo dos anos, a cor e o som somaram para facilitar esse passo. Transições no tempo com mudança de cores e com uma trilha sonora específica, move o espectador junto para outros tempos e outra época, divagando nas lembranças do personagem e vivendo junto com ele.

As cores das luzes podem ser artificiais ou naturais, mas ao longo dos anos elas foram trabalhadas cada vez mais para se tornarem parte da cena a fim de quase se tornarem ambientação, mas com uma carga simbólica muito maior (Moura, 2001, p. 149). Nós vemos uma quantidade muito grande de cores, sombras, contrastes e brilho no nosso cotidiano e é essa realidade que queremos ver através dos filmes e das séries, por isso o cinema teve que se adaptar cada vez mais para entregar cor e verdade em seu ecrã.

Porém, ao mesmo tempo que o cinema ganhou essa variedade de cores e proximidades com a realidade, surgiu a oportunidade de criar um novo mundo nos

filmes e séries, podendo causar um estranhamento no espectador, afinal se transmite algo totalmente novo (Moura, 2001, p. 253).

A luz e a cor são elementos essenciais para acrescentar significados à imagem (Nogueira, 2010, p. 68). Claramente a publicidade aproveita-se disso para produzir materiais para a divulgação dos filmes, porém o *trailer* vai além de uma peça publicitária, ele é uma obra cinematográfica e audiovisual repleta de intenções que se relacionam com a obra no qual é derivada. Afinal, o *trailer* levanta várias dúvidas que serão respondidas em sua narrativa completa no filme, na série, no jogo, ou seja, qual for a obra que ele estiver precedendo.

3 A SÉRIE *WESTWORLD*, SEU *TEASER* E *TRAILERS*

Para melhor compreensão de como os trailers e teasers se comportam como obras e filmes publicitários precisa-se entender um pouco mais a fundo cada um dos temas separadamente. A partir dessa definição a relação com a série fica mais clara, principalmente quando destacamos os elementos visuais que fazem eles se conectarem e complementarem uns aos outros.

3.1 O *TEASER* E O *TRAILER* COMO FILMES PUBLICITÁRIOS

Comparato (1995, p. 340) dizia que o roteiro publicitário não é considerado um roteiro dramático, por ser muito curto e não ter tempo de desenvolver uma história própria. Porém com as transformações do audiovisual na atualidade, tudo está muito mais imediato e cada vez mais informações são colocadas em curtos espaços de tempo. Assim, os *teasers* e *trailers* se enriquecem de histórias próprias mesmo com tempo reduzido.

Historicamente, os filmes publicitários sempre se basearam muito em longas-metragens, afinal, a qualidade é sempre procurada no mercado e muitos profissionais fazem atividades para as duas áreas (Bertomeu, 2010).

Os roteiros publicitários terão um papel muito importante da difusão dos diversos tipos de roteiros que existem hoje para comercialização, indo do roteiro jornalístico, cinematográfico e teatral, até animações, talk shows e games. O crescimento disso vem muito por causa da televisão, pois foi onde a publicidade audiovisual mais se difundiu até a internet.

Por mais que os roteiros na publicidade sejam mais curtos e sintéticos, feitos para serem mais objetivos, (Comparato 1995, p. 340) a linguagem que a publicidade utiliza possui técnicas especiais para se tornar atrativa, com o objetivo de promover algo. Ao longo do tempo, o roteiro publicitário sempre buscou criar narrativas cada vez mais originais para divulgar produtos, serviços ou ideias. O filme publicitário trabalha para que o modo de direcionar a mensagem para o espectador seja relacionado a percepção do produto (Ribaric, 2015. p 14).

A experiência do espectador vai de encontro com a realidade em que está inserido, assim, ocorre uma identificação com a ideia apresentada ampliando seu consumo. É neste contexto que o *trailer* se aplica, podendo contar uma história própria, onde a real finalidade é atrair as pessoas para a estreia do filme ou série, sendo ela na sala de cinema, no canal de TV ou *streaming*.

Há uma diferença entre *trailers* e *teaser* que é importante ressaltar, afinal são próximos, porém diferentes. O *teaser*, segundo Santos (2010, p. 307) tem um trabalho de ser uma degustação para o público e sua duração se limita em 60 segundos, normalmente com apenas 15 ou 30 segundos. Alguns *teaser* chegam a ser lançados até um ano antes do lançamento do filme para poder aquecer o seu público já formado ou instigar no caso de estreias. Já o *trailer*, segundo a *Motion Picture American Association* (MPAA), tem uma aparição mais completa podendo durar até 2 minutos e 30 segundos, introduzindo a narrativa muito melhor e entregando mais ao espectador com a data de estreia marcada.

No caso da primeira temporada de *Westworld* a emissora HBO disparou os *teaser* e *trailers* em uma sequência lógica tendo um *teaser* inicial, 3 *trailers* na sequência e por fim um *teaser*. Essa sequência introduz a narrativa desde o início e entrega elementos visuais que serão essenciais para traduzir a série posteriormente.

3.1.1 O teaser

Atualmente o *teaser* é tão importante para a indústria cinematográfica quanto o *trailer*, já que ele é uma prévia disponibilizada muito antes para instigar o público. Como destaca Silva (2014, p.107)

(...)o Teaser Trailer anuncia superficialmente a obra correlata munindo-se de fragmentos que, juntos, não aludem com clareza à narrativa da obra. Sua principal preocupação é gerar a curiosidade no público, podendo ser de conteúdo vinculado ou produzido (...)

Evidente que algumas coisas mudam de acordo com a necessidade, mas no geral o *teaser* busca entregar uma degustação ao público. No caso de *Westworld* ele introduziria uma série original da emissora HBO. Além disso, é importante analisar o *teaser* para entender sua relação narrativa, o que ele realmente introduz de conteúdo e com quais elementos visuais ele faz isso.

O *teaser* está muito mais próximo de uma obra publicitária do que o *trailer*, afinal ele tem o objetivo de despertar o interesse do público através de sua montagem específica e de seu tom de voz mais direto. A proposta do *teaser* é pontuar em menos de 60 segundos as cenas mais chaves possíveis para que isso se desperte curiosidade no espectador. O estudo sobre isso será aprofundado posteriormente.

3.1.2 O trailer

Inicialmente os *trailers* eram um fragmento dos filmes, ou algo que era retirado do rolo e utilizado exclusivamente para o *trailer* (Santos, 2010, p. 302). O *trailer* precisou ser repensado no cinema para dar certo, pois como eram reproduzidos, eles não funcionavam como deveriam.

Santos (2010, p. 301) destaca:

O termo trailer, segundo alguns autores, vem de “tail”, que quer dizer “cauda” em inglês e, mais especificamente no cinema, a ponta de filme não utilizada no fim do rolo da película cinematográfica. Trailer em inglês também significa “seguir”, “ir atrás”. No caso do cinema, era essa a posição dos primeiros trailers no rolo do filme, ou seja, seguindo a sequência, ao final da projeção principal.

Com a reprodução ao final, poucas pessoas assistiam, por isso foram colocados em outra ordem, com os *trailers* na frente, sendo mantida até hoje.

De acordo com Silva (2014, p.106), o *trailer* vem enfrentando constante renovação e isso se aplica tanto para as plataformas de exibição quanto para o conteúdo que ele quer divulgar. O *trailer* não é mais para anúncio de filmes, tão pouco exclusivo para salas de cinema. Como destaca Silva (2014, p. 104):

Logo, além de filmes e livros, existem trailers de HQs, de games e de séries. Assim como a plataforma de exibição vem convergindo para o campo digital em espaços como Youtube e Vimeo, nas salas de cinema o trailer vem perdendo espaço para a publicidade de produtos não-narrativos, pois o interesse e a forma de chegada do trailer deixou de ser exclusividade dos frequentadores das salas de exibição e adentrou às suas casas e celulares.

Para Santos (2010, p. 310), a relação entre o *trailer* e o filme pode ser pensado como elementos separados isolados em que não há relação de serialidade; como *trailer* e filme como partes de um mesmo conjunto ou como *trailer* e filme como elementos isolados, mas onde existe uma inter-relação.

O objetivo do *trailer* deixou de ser apenas um resumo de um filme para atrair novos espectadores, ele é pensado de acordo com a narrativa do que será entregue. No caso do audiovisual, podemos ter filmes ou séries, cada um com sua especificidade de narrativa. Com o *trailer* não seria diferente, afinal ele é uma desconstrução de linguagem para se tornar outro produto, com outro objetivo, tornar-se alcançável.

Quando a história é baseada em fatos reais essa carga de emoção é aplicada desde o *trailer*, porque muitas vezes as narrativas parecem fantasiosas, mas na verdade não estão tão distantes de acontecer e causar identificação

Outro recurso muito utilizado nos *trailers*, são os títulos e participações. Quando um diretor, ator ou atriz são famosos, carregar essa credibilidade para dentro

da expectativa é muito usual nos *trailers*. Assim como os prêmios e indicações que o filme ou a série já recebeu, como por exemplo, o Oscar e o Festival de Cannes.

Para cada narrativa contada recebe uma carga diferente de linguagens visuais, recursos utilizados e para isso precisamos analisar cada obra individualmente para perceber como cada detalhe na imagem e som se aplicam.

3.2 A SÉRIE *WESTWORLD*

A série *Westworld* do canal HBO, foi inspirada em uma franquia de mídia de ficção científica e *western* norte americana, que começou em 1973 (imagem 14) com o lançamento do filme *Westworld*, escrito e dirigido por Michael Crichton.

Imagem 14: Capa de *Westworld* 1973



fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Westworld>

A série tem atualmente 3 temporadas, com uma promessa de uma quarta temporada. Cada uma tem 10 episódios, sendo a primeira lançada em 2016. A história se passa em um parque com tema velho oeste ou *western*. Cada personagem é uma inteligência artificial feita para imitar seres humanos de forma quase perfeita, chamados de *hosts* ou anfitriões, programados com uma narrativa dentro deste universo. Os personagens são completamente feitos dentro do parque e sua manutenção também, portanto existem equipes especializadas para cuidar de cada parte deles.

O parque de diversões é muito imersivo, logo, todos os visitantes precisam se caracterizar tendo como ideia principal todos parecerem iguais, usando a dúvida de ser humano ou não como pode-se observar na imagem 15, agregando isso na narrativa. A história da série se passa com algumas narrativas paralelas com os sócios do parque, equipe técnica e de alguns personagens mais específicos do parque.

Imagem 15: Comparativo visual entre anfitrião e ser humano



fonte: série *Westworld*

Dentre os diversos personagens da série, alguns protagonistas tomam um espaço maior na parte em que eles começam a questionar sua realidade. Uma delas é a Dolores (imagem 16) que já aparece nos *teaser* e *trailers* com diálogos. Ela foi a primeira anfitriã criada e está no parque a mais de anos, tendo passado por várias manutenções, atualizações e novas narrativas, por isso ela acaba estando no centro da realidade questionada de *Westworld*.

Imagem 16: Dolores



fonte: série *Westworld*

Outro protagonista importante para o enredo que se cria em contraponto com o da Dolores, é o Homem de Preto (imagem 17), que assombra os territórios de *Westworld* com sua presença e seus atos sangrentos, sem deixar claro para quem assiste o que ele procura até metade final da temporada 1.

Imagem 17: Homem de Preto



fonte: série *Westworld*

Além de Dolores, outra anfitriã que começa a questionar sua realidade é a Maeve (imagem 18), porém ela tem motivações muito mais próximas de um humano, incluindo empatia, pois ela tenta libertar muitos de seus amigos nas narrativas.

Imagem 18: Maeve



fonte: série *Westworld*

O criador do parque, chamado de Ford (imagem 19) na série tem um tom bem agressivo com pessoas que tendem a tratar os anfitriões como pessoas, ele sempre deixa essa diferença bem clara entre eles.

Imagem 19: Ford



fonte: série *Westworld*

Nos *trailers*, a narrativa principal do parque é evidenciada, deixando claro quem será a protagonista e qual o papel dela na série. Já nos *teasers*, imagens mais rápidas são colocadas em sequências que deixam dúvidas sobre a motivação de cada personagem, por isso eles são complementares um do outro, sendo apresentados gradativamente pela emissora. A seguir apresentamos a análise de um dos *teaser*, o primeiro disponibilizado pela HBO e de um dos *trailers*, o mais longo deles. Além deles, será apresentada a análise da série em si, a fim de evidenciar quais as linguagens utilizadas em cada material, o motivo desse uso e a relação que eles têm com a série.

4 ANÁLISE DO TRAILER E DO TEASER DA PRIMEIRA TEMPORADA DE WESTWORLD E SUA RELAÇÃO COM A SÉRIE

4.1 TEASER DE WESTWORLD

O primeiro *teaser* disponibilizado pela emissora em agosto de 2015 tanto em seus sites oficiais, quanto em seus canais de TV², é acompanhado por uma série de mistérios ao público, alguns deles serão resolvidos nos trailers da sequência e outros apenas na própria série.

Este *teaser* conta com a primeira apresentação de uma personagem, provavelmente protagonista por estar nas cenas iniciais. Essa personagem é apresentada em um contexto de dois ambientes que se contrapõem: um lugar novo e grande, aparentemente um laboratório (Imagem 20), devido às tecnologias nele ambientadas e outro um cenário que já se apresentou de uma forma mais clara (imagem 21), velho oeste norte americano do século XIX, com elementos que indiquem isso, como trem, deserto, figurino, armas, personagens interagindo com armas antigas (imagem 22 e 23). Essas cenas retratadas nas imagem 20 e 21 não aparecem em sequência, isso indica uma montagem narrativa, precisando do contexto de diálogo e sequência para entregá-la ao final.

Imagem 20: cena no laboratório e imagem 21: cenário *western*



fonte: *teaser Westworld*

Imagem 22: cena no laboratório e imagem 23: anfitrião sendo feito

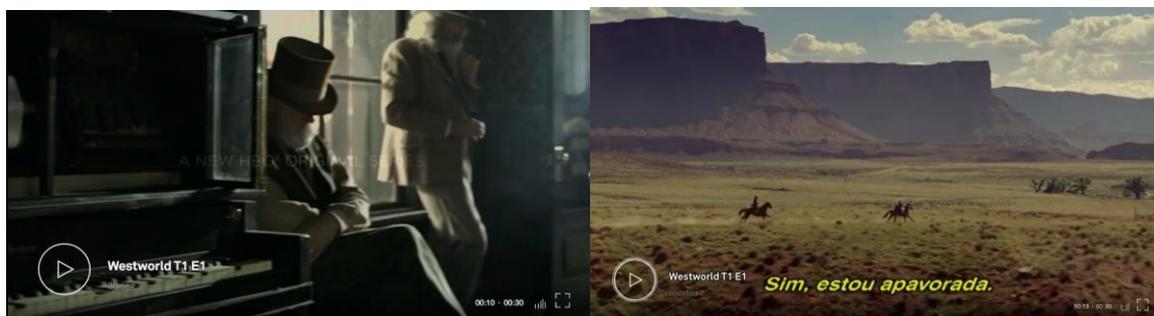
² Disponível em https://youtu.be/u_b_4Ddjw0U?list=PLRhP9oJut01ljMZ1aktiDJIY6kSgqJrJ . Acesso novembro de 2020.



fonte: *teaser Westworld*

As cenas destacadas nas imagens 22 e 23 pode-se perceber visualmente a tecnologia aplicada para fazer os anfitriões ficarem o mais próximo possível de uma pessoa real, sempre com uma paleta de cores mais frias e esbranquiçadas mostrando um distanciamento da identificação humana.

Imagem 24: cena de um bar *western* e imagem 25: plano geral do ambiente



fonte: *teaser Westworld*

Os planos gerais e americanos são muito utilizados na série, principalmente para fazer a ambientação *western* que o parque Westworld propõe.

Outro recurso que o primeiro *teaser* apresenta é um título que diz “A nova série original da HBO” (Imagem 26), onde a emissora utiliza-se como uma ferramenta de marketing para enaltecer a obra, instigando mais os espectadores.

Imagem 26: Elemento escrito publicitário



fonte: *teaser Westworld*

A relação entre estes dois lugares apresentados nas imagens 23 e 25 não fica clara em uma primeira aparição e nem sabe-se se transitam no mesmo tempo, porém o que ganha destaque para essa primeira impressão é a narrativa ideológica e expressiva que começou a ser construída, principalmente pelo diálogo destacado a seguir.

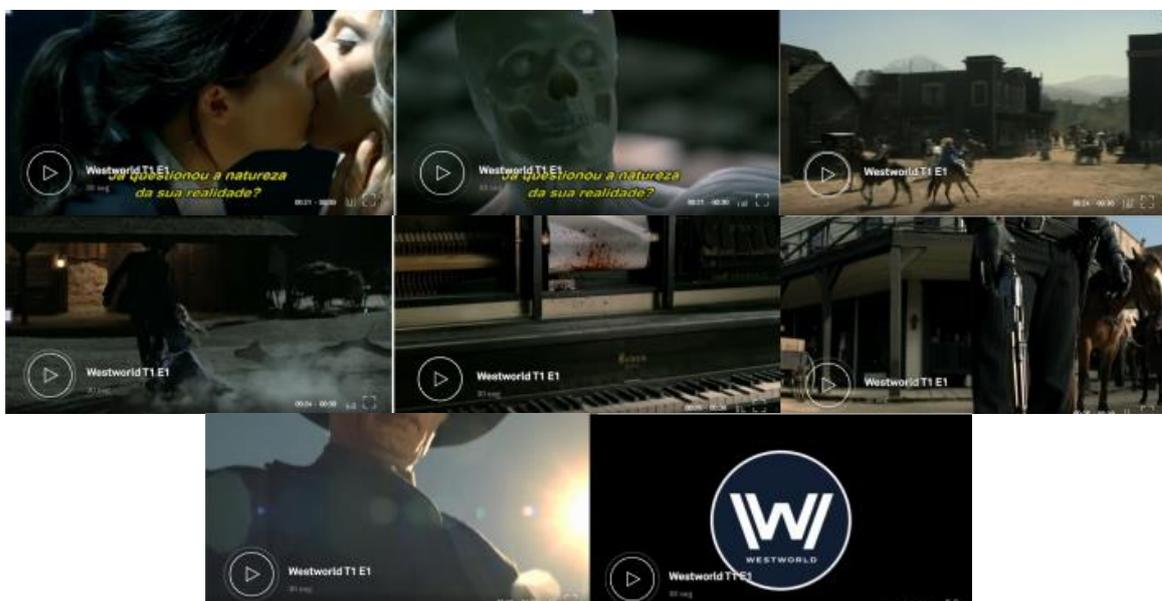
Enquanto as cenas acontecem há um diálogo acontecendo de uma voz masculina e outra feminina que conversam o seguinte:

- *Você sabe onde está?* - pergunta o homem.
 - *Estou em um sonho.* - Responde ela.
 - *Isso mesmo, Dolores.* - Ele afirma.
 - *Quer acordar desse sonho?* - ele questiona novamente.
 - *Sim, estou apavorada* - responde ela com em tom calmo.
 - *Então responda minha pergunta.* - Ele continua - *Você já questionou a realidade da sua natureza?*
- (Teaser *Westworld*, 2016.)

Este diálogo é decisivo para apresentar a série, principalmente porque ele fica em aberto para ser respondido na sequência. A ideia de transportar o público para este ideal de sonho intensifica a dúvida de algo irreal e fantasioso, porém a pergunta final questiona o significado de sonho, porque ele pode ser diferente de acordo com o contexto do personagem, o significado deste sonho será tratado com mais profundidade na série.

Depois que Dolores ouve a pergunta sobre questionar sua natureza a seguinte sequência de imagens aparece:

Imagem 27: Sequência de cenas apresentadas ao final do teaser



fonte: *teaser Westworld*

Podemos entender com essa montagem rítmica que há muitas informações para serem aprofundadas na série ou até mesmo no *trailer*. Como é o exemplo do Homem de Preto, um personagem que será muito relevante futuramente, mas no *teaser* aparece rapidamente. É possível perceber que os destaques se dão de forma rápida através dos planos próximos nos personagens e detalhes da cena e planos mais gerais na ambientação envolvida na narrativa. É a partir da montagem que o *trailer* ganha sentidos segundo a sequência de planos, ainda não sendo considerada cronológica, pois não se compreende o que leva à cada ação percebida visualmente, mas já são percebidos a dinâmica do filme, o gênero *western* (também percebida no título da série e na última imagem da sequência) e ficção científica, por conta da tecnologia apresentada no segundo *frame* da sequência. Assim, sem ainda saber sobre o que trata a narrativa, a partir do que é apresentado visualmente se pode ter uma noção sobre aspectos da série. Quer dizer, a realidade questionada já é apresentada visualmente no *teaser*: ela é proposta na pergunta à Dolores e relacionada a essas imagens que seguem na sequência. É na sequência que percebemos sobre o que trata a série, mas ainda sem aprofundar a narrativa em si, ou mesmo os personagens.

A *elipse* é frequentemente utilizada em *teasers*, aqui podemos observar nas imagens colocadas em sequência de uma forma que no contexto delas o próprio público permite-se preencher as lacunas para compreender a que se refere, já no *trailer* os elementos ficam mais completos e explícitos, onde aprofundaremos mais para entender essa relação.

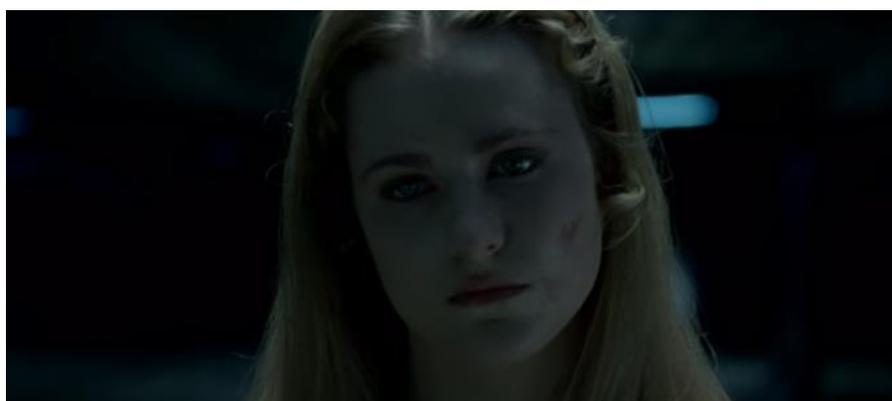
O fenômeno sonoro no cinema nos permite diálogos mais complexos a ponto de embasar o enredo de uma narrativa seriada apenas em 30 segundos de *teaser* para na sequência aprofundar a discussão. A música que ilustra o *teaser* começa com pianos e algumas notas agudas, assim que a pergunta sobre a realidade questionada é feita o silêncio é utilizado em um breve momento. Neste caso ele está sendo tratado como um divisor de assuntos, ou mesmo uma respiração, para que nas cenas seguintes a trilha fique mais rápida e acompanhe a montagem oferecendo uma atmosfera mais intensa. Além disso, percebe-se que a expressividade dessa fala vai para um âmbito de surrealismo e fantasia onde a simbologia e os significados das coisas vão ter um peso muito maior, e será percebido e aprofundado na sequência da

série, principalmente para entendermos a motivação dos anfitriões para questionar a sua realidade.

4.2 TRAILER DE WESTWORLD

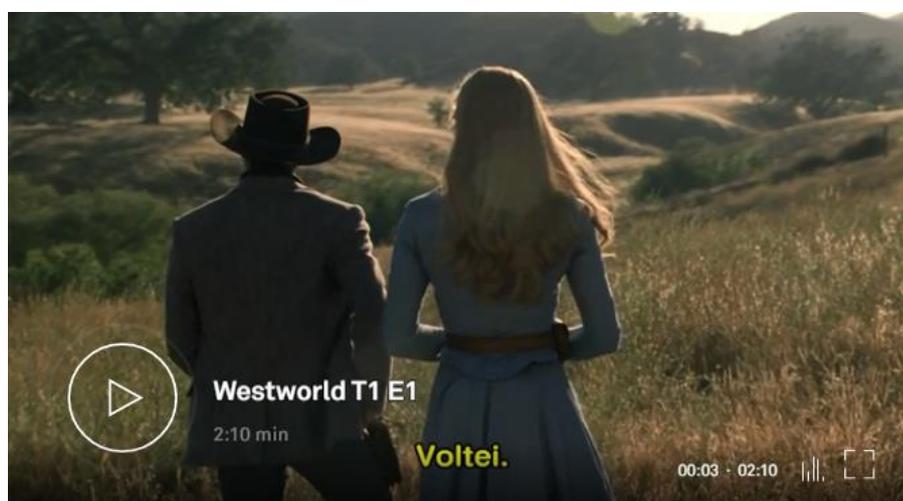
O primeiro *trailer* lançado é um complemento com mais informações. Logo nas primeiras cenas a personagem que apareceu no *teaser* anterior (imagem 28), chamada de Dolores aparece com outro personagem dizendo que voltou (imagem 29). Assistindo em uma sequência a ideia fica mais clara, pois ela apareceu no *teaser* anterior e depois de um período de tempo ela volta no *trailer*, utilizando de uma cena que pode ser percebida posteriormente na série para montar essa ideia.

Imagem 28: Dolores apresentada no *teaser*



fonte: *teaser Westworld*

Imagem 29: Dolores retornando no *trailer*



fonte: *trailer Westworld*

Outros diálogos começam a ganhar destaques neste *trailer*, um deles é de um menino que fala “nenhum deles é real” (imagem 30), entregando mais uma pista

destes quebra cabeças para a protagonista e para o espectador, construindo juntos essa trama de curiosidade que o *trailer* desperta.

Imagem 30: Menino humano conversando com Dolores

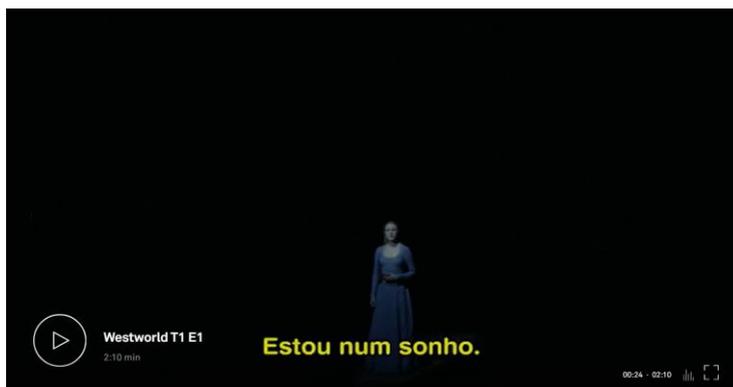


fonte: *trailer Westworld*

As cenas entre os diálogos vão se construindo como evidências e é aí que a montagem rítmica ganha atenção, já que algumas cenas acontecem de forma muito rápida. Isso tem uma motivação: o encontro da curiosidade sendo despertada com os diversos conteúdos sendo apresentados de uma só vez, assim como o não esgotamento por informações em excesso em apenas uma cena. Além disso, a trilha sonora contribui para que o ritmo seja mais acentuado em alguns momentos e lento em outros, fazendo até um contraponto com fundo preto, gerando uma pausa entre assuntos.

O sonho volta a ser mencionado de uma forma parecida com o *teaser*, mas na cena Dolores (imagem 31) aparece com uma luz de cima para baixo dela em um ambiente escuro, onde a atenção é voltada para a personagem, além dela estar no centro da imagem indicando ainda mais este centralismo da história na personagem. Além disso, a ideia de solidão é apresentada aqui, levantando dúvidas se ela estará sozinha questionando sua realidade, se ela se libertará sozinha ou até mesmo se ela será a libertadora dos anfitriões. Essas dúvidas serão respondidas na sequência da série.

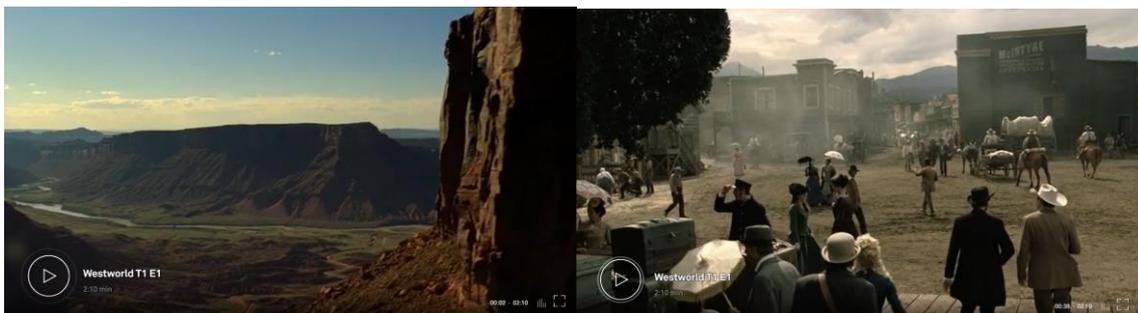
Imagem 31: Dolores no sonho



fonte: *trailer Westworld*

As cenas que vem a seguir são diferentes do *teaser*, pois tomam outro rumo, e aproveitam da explicação do personagem para exibir o parque que foi criado para entreter as pessoas, porém se tornou um mundo completo. Consegue-se ter a dimensão de como realmente é grande o parque criado com cenas em plano geral (imagem 32 e 33), onde o contexto do gênero western é muito mais explorado visualmente, com características da montagem dessas cenas.

Imagem 32 e 33:



fonte: *trailer Westworld*

O criador do parque, Ford aparece dando mais ênfase ao dizer que não são reais (imagens 34) e neste momento há uma sombra em metade de seu rosto, com uma iluminação fria no restante. O que pode-se observar dessa linguagem da luz e da cor aplicadas é que o personagem carrega um lado sombrio que é evidenciado em conjunto com suas falas e por sua expressão. Porém uma dúvida é acrescentada, se ele é o criador, porque ele conversa com um tom tão prepotente e com um tom maldoso com sua criação? A dúvida fica mais evidente no diálogo final onde Dolores pergunta se eles são amigos e ele responde: “Não, eu não diria que somos amigos. Não mesmo...”

Imagem 34: Ford conversando



fonte: *trailer Westworld*

Há uma cena em que Dolores diz que “tem algo ruim neste mundo”, é esta pista costurada com a cena que aparece (Imagem 35) onde mostrar-se um pouco mais sobre a desconfiança de algo em seu mundo, porém ainda não fica claro o que é.

Imagem 35: Dolores entre corpos



fonte: *trailer Westworld*

Na cena com um plano geral vemos diversos corpos deitados no chão de *Westworld*, mostrando que estão desacordadas, mas a maior ambiguidade disso é Dolores estar de pé ao fundo deixando-a com a posição de superioridade em relação ao restante, porém não fica claro se são pessoas realmente feridas ou anfitriões desativados. Ambas as opções deixam a personagem como sobrevivente, mas não explica se ela foi a causadora disso, podendo demonstrar algum tipo de ameaça para quem restou.

Novamente a realidade é mencionada e aí um símbolo que nunca havia aparecido em outra cena começa a ser utilizado (imagem 36 e 37) trazendo este

questionamento ao público sobre a relação deste símbolo com a realidade dos anfitriões.

Imagem 36 elemento visual na mesa e 37: elemento visual no centro da tela



fonte: *trailer Westworld*

Este símbolo tem como intenção dar a sensação de complexidade quando se trata da consciência de uma inteligência artificial. Em muitos filmes hollywoodianos, as inteligências artificiais ou robôs, como comumente são chamados, que começam a tomar decisões por conta própria e criar consciência possuem uma narrativa mais rasa para explicar como isso funciona, ou nem mesmo explicam, apenas mostram os resultados disso, o que não é nada errado, porém é outro caminho narrativo. Temos exemplos dos filmes *Eu, Robô*; *Ela*; *AI, Inteligência Artificial*; *Exterminador do Futuro*. O que estes filmes têm em comum é mostrar como uma inteligência artificial pode criar sentimentos e se tornar uma ameaça e isso *Westworld* pode ou não fazer. Apenas assistindo os *trailers* não tem como ter uma precisão no resultado narrativo, porém este símbolo em forma de labirinto deixa uma pista de que haverá uma ênfase no assunto da consciência.

Sua primeira aparição é em uma mesa, observada na imagem 36, com tamanho pequeno e discreto, porém na segunda (imagem 37) que vem na sequência ele fica no centro da cena em tamanho maior, com uma pessoa deitada ao centro, evidenciando que está relacionado aos personagens, mas sem pistas visuais suficientes para entregar no *trailer* seu enredo. Além disso, aparece em ângulo *plongée*, permitindo que o personagem que está no centro se torne parte do elemento visual.

Algumas cenas depois da aparição do labirinto no *trailer*, a personagem Dolores volta a aparecer em um plano geral com outra referência à mortes, como na imagem anterior (imagem 35). Porém agora são cruzeiras cravadas no chão, como um cemitério e a personagem mais à esquerda (imagem 38).

Imagem 38: Dolores no centro do cemitério



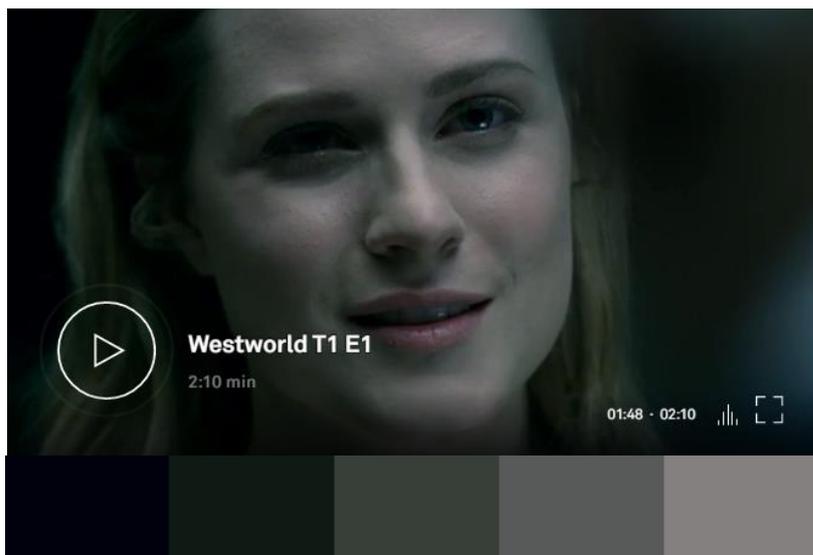
fonte: *trailer Westworld*

Nesta cena a coloração é bem neutra, acinzentada e com tons terrosos escuros, grande parte pelo céu nublado estar dominando o enquadramento. Essas tonalidades entregam a sensação de solidão e morte, ainda mais por posicionar a personagem viva ao centro esquerdo, deixando em aberto se quem vai sofrer com os anfitriões questionando sua realidade são eles ou as pessoas. Aqui vemos a elipse narrativa sendo aplicada, pois a lacuna fica aberta deixando a dúvida ao público o que poderá acontecer ali, entregando um contexto limitado para criar divagações sobre a resposta até que ela seja entregue na série.

Além disso, é dito que os anfitriões foram criados para entregar prazer e realizar os desejos de todos aqueles que pagam para entrar, junto a isso cenas de mortes, sangue e bombardeios são montadas para estabelecer um ritmo de uma guerra sendo anunciada, podendo ter essa relação com a revolução dos anfitriões, mas também pode apenas a violência dos visitantes para com os anfitriões.

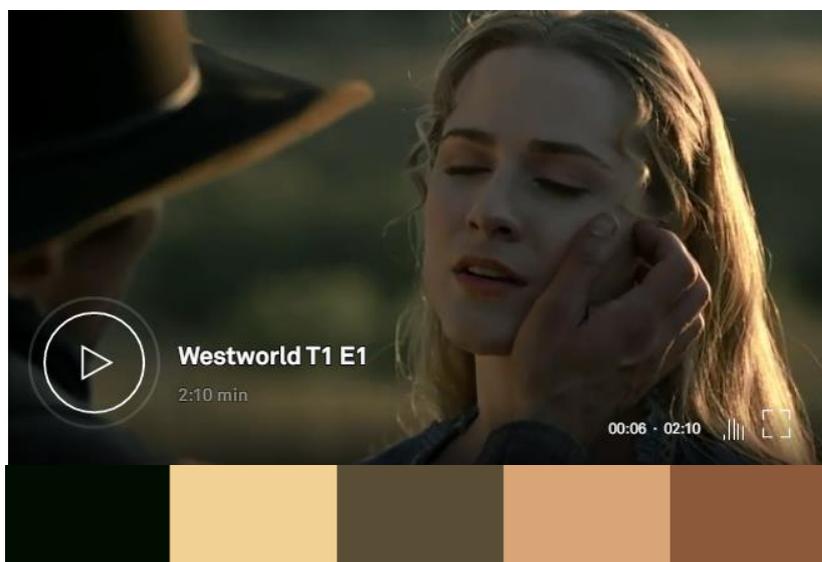
As cenas que acontecem no laboratório possuem tonalidades mais frias, onde os diálogos mais sombrios e cenas que possuem mais controle dos humanos sobre os anfitriões. Enquanto que as que acontecem ao ar livre são mais quentes, supondo um lugar mais seguro para os anfitriões, onde eles se sentem mais à vontade (Imagem 39 e 40).

Imagem 39: Dolores no Laboratório



fonte: *trailer Westworld*

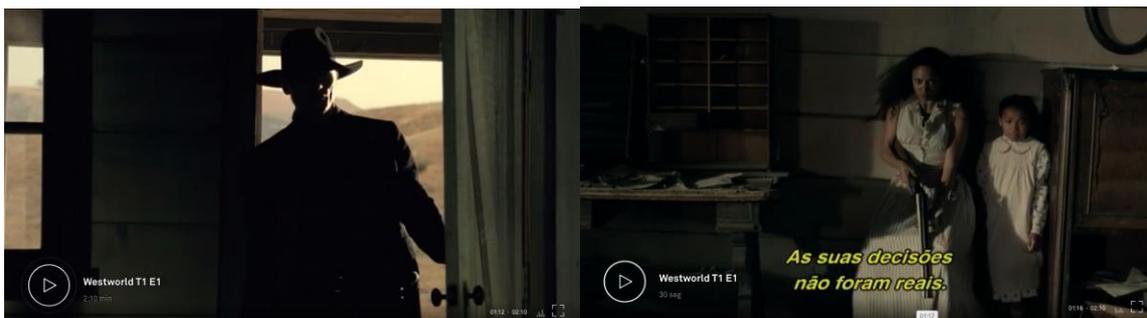
Imagem 40: Dolores em ambiente externo



fonte: *trailer Westworld*

Há um personagem que aparece no teaser, porém no trailer a ênfase a ele é maior, um homem que se veste completamente de preto e usa um chapéu (imagem 41). Ele aparece de forma imponente e normalmente com uma arma em sua mão, sempre que outros percebem sua presença o ambiente tende a ser defensivo como pode-se observar na imagem 42 onde apenas de chegar no ambiente é recebido como uma ameaça e Maeve tenta proteger uma criança ao seu lado, mas com um ângulo *plongée* compreende-se que ela está em desvantagem em relação ao Homem de Preto.

Imagem 41: Homem de Preto aparecendo no *trailer* e imagem 42: Maeve protegendo a filha



fonte: *trailer Westworld*

Em uma das cenas (imagem 43) ele é exibido no ângulo contraplone, para deixar claro sua postura de um ser humano superior que tem o domínio sobre a situação.

Imagem 43: Homem de Preto em contra plongée



fonte: *trailer Westworld*

Ainda na imagem 42 pode-se observar Maeve com uma criança, essa cena introduz a personagem no trailer, já que não havia aparecido até então. Algumas cenas depois ela volta a aparecer, porém com outra roupa em outro ambiente, indicando ser uma prostituta em um cabaré Imagem 44. Através da montagem narrativa entende-se que os personagens têm histórias diversas e já viveram outras vidas dentro de *Westworld*.

Imagem 44: Maeve no cabaré



fonte: *trailer Westworld*

Essa cena nos diz muito sobre contrastes, já que ao fundo estão pessoas com roupas brancas, como as de um hospital, e ela aparece com uma expressão de espanto. A luz desta cena ganha destaque para o fundo, assim a atenção é voltada para a esta equipe técnica que entra no local, mesmo que estejam desfocados. Porém as personagens que estão no primeiro plano, focadas e com mais sombra, enaltecendo a expressão assustadora de Maeve.

Dolores aparece no *trailer* se observando atentamente em um reflexo com uma expressão de dúvida no rosto.

Imagem 45: Dolores se observando no reflexo



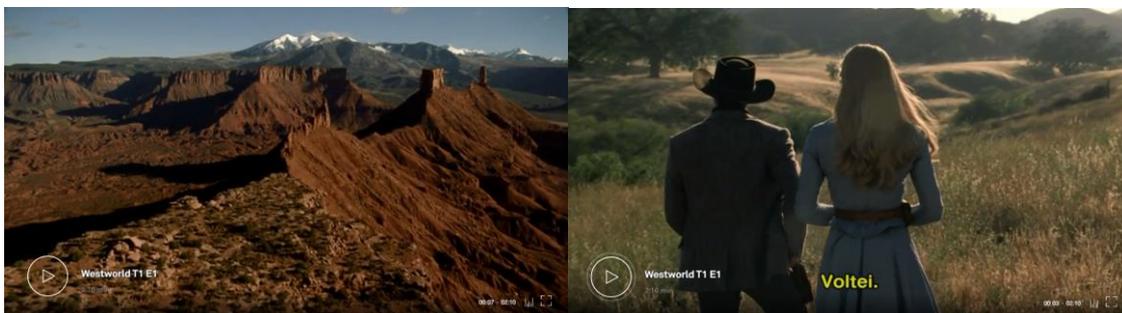
fonte: *trailer Westworld*

Essa cena possui um tom mais amarelado, principalmente por estar no parque, ao ar livre. O close em seu rosto enfatiza sua expressão e mesmo que a câmera esteja alinhada, seu rosto está na diagonal, trazendo um desconforto para a personagem, percebendo seu incômodo ao se observar, causando estranhamento.

Um dos planos mais utilizados nas cenas do *trailer* é as de plano geral (imagem 46), principalmente quando vai para o deserto em que o parque *Westworld* está inserido, podendo localizar bem onde se passa a maior parte dessa história. Além disso, temos a presença importante do plano americano (imagem 47), afinal, os

personagens andam armados carregando muito bem a referência *western* ou do velho oeste para a característica do enredo, ficando claro desde as primeiras cenas.

Imagem 46: plano geral do ambiente e imagem 47: plano americano dos personagens



fonte: *trailer Westworld*

A trilha sonora deste trailer tem uma levada parecida com o teaser, mostrando uma sinergia em identidades sonoras, ao início ela é mais lenta e ilustra as cenas vagorosamente em contraponto com o diálogo. Quando a frase “E se eu te disser que eu vim para libertar você?” é dita o silêncio novamente aparece, assim como no *teaser* para dar uma pausa, uma respiração. Na sequência a montagem fica mais acelerada e novamente aumenta o ritmo da montagem mostrando outras informações complementares às já mostradas antes.

Deixar algumas perguntas em aberto é um dos papéis que o *trailer* desempenha para a série, afinal espera-se que a resposta venha assistindo-a. Porém quando se trata de uma narrativa seriada isso não é garantia, pois pode haver outras temporadas depois para seguir as explicações ou até mesmo abrir mais questionamentos para responder em temporadas futuras, caso seja o plano. Se essas curiosidades são despertadas no público, o trailer cumpriu bem seu papel, porém precisa-se entender qual a relação que ele tem com a série quando se trata da narrativa ideológica questionar a realidade em que estão inseridos e as linguagens utilizadas para isso.

4.2.1 Outros *Trailers* e *Teasers*

A emissora lançou outros dois trailers e mais um *teaser* até a estréia da série, mas foi mais a fim de fomentar a curiosidade das pessoas e chamar a atenção para a série nova produzida pela HBO. O marketing utiliza-se muito destes formatos para instigar o público, principalmente quando se trata de um lançamento, por mais que

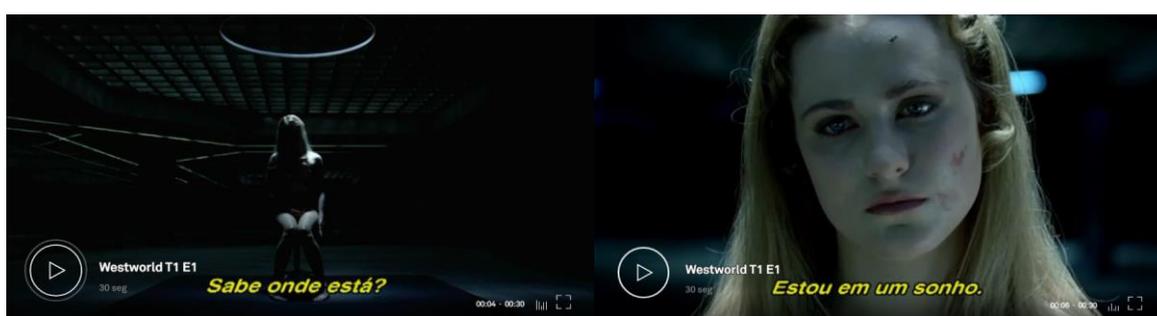
seja interessante para o marketing, os outros materiais acabam se repetindo, ainda mais por não querer entregar toda a história neles. O que podemos destacar que é apresentado em todos os *trailers* e *teasers* é a presença de personagens pontuais, indicando sua construção desde as primeiras aparições, dando pistas de protagonistas que serão importantes para a trama.

Outro tópico que se salienta entre os materiais prévios divulgados, é a trilha sonora ditando a montagem. Quando falamos de um teaser que tem 30 segundos de duração, a montagem rítmica precisa entregar uma informação muito precisa, sem se exceder, mas também não pode apenas colocar várias cenas para preencher espaço, pois seria muito vago para o público e não ativaria os gatilhos publicitários que uma série de estréia necessita. Já nos *trailers*, por terem mais de um minuto de duração, o conteúdo se expande, percebendo que as cenas se permitem ser mais longas e com a trilha sonora de acordo com ele. Uma das ferramentas que as produtoras de trailers utilizam para trilhas sonoras é fazer contrapontos entre melodias alegres e divertidas com cenas violentas e sanguinárias, assim a sensação de que isso é moralmente errado, passa mais despercebido e deixa mais claro que é um entretenimento, trazendo uma leveza para o público.

4.3 A REALIDADE QUESTIONADA NA LINGUAGEM DO TEASER E TRAILER E SUA RELAÇÃO COM A SÉRIE

A primeira cena do primeiro episódio é a mesma apresentada no *teaser* (imagem 48 e 49), aí consegue-se entender um pouco melhor a relação entre o diálogo e a personagem Dolores que, como se supunha com o *teaser* e o *trailer*, é uma protagonista. Os anfitriões são diagnosticados pela equipe através de um diálogo com palavras-chave ao seu sistema. Graças ao fenômeno sonoro no cinema, pode-se obter falas mais complexas com conteúdos que elevam a um sentido mais enigmático.

Imagem 48: Dolores no laboratório e imagem 49: *close* Dolores



fonte: *trailer Westworld*

É importante atentar-se em alguns detalhes nessas cenas, onde o enquadramento, a luz e a cor fazem um papel interessante. Na Imagem 48 o enquadramento em conjunto com a postura encurvada e retraída da personagem sugerem uma pessoa fragilizada. Conforme a câmera vai se aproximando percebemos que ela está nua e isso reforça ainda mais a ideia de vulnerabilidade. A luz clara trazendo essa coloração mais fria reforça uma ideia de solidão, e a nudez escondida nas sombras apresenta um tom mais misterioso para a cena.

A cena que tem o enquadramento *close* (imagem 49) permite ver manchas de sangue no rosto da personagem e uma mosca sai voando dela, dando a intenção de algo sem vida, alguém que não se incomoda com a presença do inseto. Seu semblante sério e com um olhar sem expressões claras mostra que ela está desligada ou adormecida, como a equipe técnica chama.

O elemento da mosca passando em seu rosto é importante para entender visualmente a evolução da personagem. Inicialmente, quando ela não se incomoda com a mosca passando em seu rosto, ela ainda é apenas uma inteligência artificial que é controlada por seus criadores, sem vida, sem escolhas e sem chances de mudar

isso, até que ela é questionada a entender a sua realidade. A partir deste despertar a mosca a incomoda e ela a mata (imagem 50 e 51).

Imagem 51: Dolores com mosca no pescoço e imagem 52: Dolores matando a mosca



fonte: série *Westworld*

Neste ponto a montagem narrativa ganha força, porque se essas duas cenas tivessem sido apresentadas lado a lado, sem contexto ela não ficaria em tanta evidência, porém elas foram apresentadas de forma contextualizada, onde foi construído uma história ao seu redor. Além disso, pode-se observar como a narrativa seriada funciona, porque a personagem vai ganhando mais de sua história em cada episódio e sendo construída continuamente até perceber essa evolução em sua jornada da consciência.

O conceito de sonho é apresentado no *teaser* e no *trailer*, mas de fato explicado na série. O sonho tratado na ficção tem vários significados, mas neste caso é o conceito trazido aos anfitriões para situações específicas, como lembrar de alguma memória de outra narrativa deles, ou algum problema de atualização, assim ele não se sente estranho e a chance de questionar a realidade na qual está inserido é muito menor. Outro contexto para eles entenderem o sonho é quando estão passando por diagnósticos da equipe (imagem 53), onde eles perguntam “sabe onde você está?” e eles respondem “estou em um sonho”, é uma forma para que eles se tranquilizem e não tentem despertar, contrariando comandos dados.

Imagem 53: diagnósticos de Dolores



fonte: série *Westworld*

Nos primeiros episódios da primeira temporada de *Westworld* já pode-se entender melhor a relação de alguns personagens que apareceram no trailer, além de compreender a narrativa sobre o local em que a série está inserida. Os anfitriões possuem narrativas próprias que são interligadas entre eles, às vezes um mesmo anfitrião é realocado e pode desempenhar papéis diferentes para a história, essas narrativas são repetidas e podem mudar de acordo com os chamados hóspedes, que são os visitantes humanos que chegam como visto nas imagens 54 e 55:

Imagem 54: Dolores seguindo a narrativa com um anfitrião e imagem 55:

Dolores seguindo a narrativa com um humano



fonte: série *Westworld*

Logo no primeiro episódio a realidade questionada começa a aparecer em alguns anfitriões, sendo tratadas inicialmente como defeitos neles. O gatilho para que isso aconteça vem de uma foto (imagem 56) encontrada pelo personagem que interpreta o pai de Dolores onde uma mulher está em um lugar nunca antes visto por eles. Após isso ele diz a seguinte frase para ela: "Essas delícias violentas, têm finais violentos." essa frase torna-se o gatilho para que ela comece a se lembrar de outras vidas que viveu.

Imagem 56: Pai de Dolores observando a foto e imagem 57: foto em sua mão



fonte: série *Westworld*

Imagem 58: antes de encontrar a foto



fonte: série *Westworld*

Nessa cena (Imagem 58) pode-se perceber o seu semblante alegre e satisfeito, sua postura é relaxada e confortável, não demonstrando nenhum tipo de medo ou insegurança. A cor da cena transmite um aconchego para a cena já que ela é mais quente, além disso, as sombras são suaves denotando uma tranquilidade para a expressão do personagem.

Imagem 58: Depois de encontrar a imagem



fonte: série *Westworld*

Depois de se questionar muito por conta da imagem encontrada, o personagem aparece com um olhar mais reflexivo e intenso (imagem 58). Apesar de ter a mesma tonalidade de cor da cena anterior, as sombras neste caso estão muito mais marcadas e intensas, trazendo uma ambiguidade maior para a relação do personagem com a cena e o desespero expressado por seu rosto fica ainda mais intenso com essa sombra. Assim que ele fala com a Dolores sobre ela ter que se libertar e questionar sua realidade, seu ângulo é contra plongée, sugerindo uma superioridade na consciência sobre ela (imagem 58).

A personagem Meave começa a despertar para sua consciência e questionar a realidade das coisas quando começa a ter memórias de outras narrativas que viveu dentro de Westworld, onde ela tinha uma filha. Todas as vezes que essas memórias boas com ela aparecem, a cena (imagem 59) fica mais quente, com uma paleta de cores aconchegante, evidenciando uma vida que ela gostava de ter e então ela começa a sentir falta dessa vida, através da lembrança e quer buscá-la de volta. No trailer esse fato fica evidente, quando imagens de vidas diferentes de Meave são apresentadas de forma paralela, isso fica concretizado na série, quando o recurso do *flashback*³ é utilizado dentro da narrativa, relacionando a personagens à essas outras "vidas", relacionadas à essa realidade questionada.

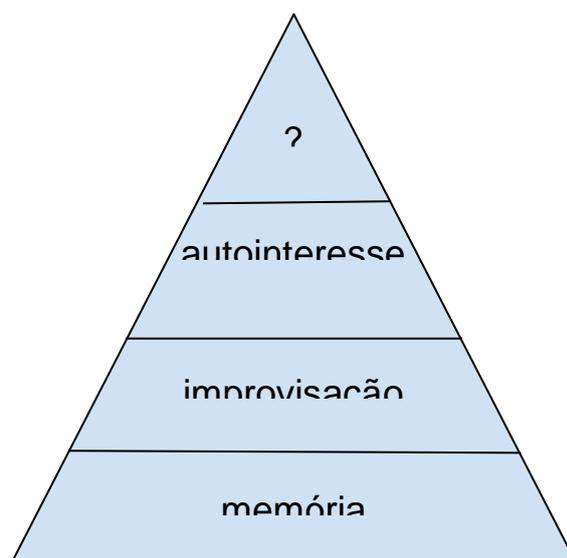
Imagem 59: Meave tendo um *flashback*

³ Interrupção de sequência cronológica pela interpolação de eventos ocorridos anteriormente. Disponível em <https://www.dicio.com.br/flashback/> Acesso novembro de 2020.



É interessante observar como a montagem das memórias funciona, já que há um certo paralelismo nas cenas. Vez ou outra os anfitriões não conseguem compreender se estão vivendo no presente ou vivendo uma memória e isso fica confuso, porém é essa mesma a intenção para confundir o público e os personagens. As elipses criadas nesses lapsos de memórias forçam que o público tente decifrar o que isso representa para a narrativa e qual a consequência que isso tem para o parque.

Em uma das cenas dos episódios iniciais da série, o nome Arnold surge entre os anfitriões e Ford é questionado sobre isso, pois ninguém teria conhecimento sobre essa pessoa. Ele explica que era um sócio dele e inicialmente sua maior ambição era tornar os anfitriões reais, queria que houvessem consciência e então ele explica a pirâmide de construção da consciência, porém ele acabou morrendo antes de concluir seu propósito. A pirâmide funciona assim:



Depois de alguns episódios entende-se que o Labirinto, visto em destaque no *trailer* foi quem substituiu a pirâmide, um trabalho aperfeiçoado, sendo que as etapas seguem de forma mais diluída entre elas e ao decorrer do despertar da consciência de Dolores e de Maeve, essas etapas são observadas visualmente com a construção do personagem.

Imagem 60: cena da memória e imagem 61: Maeve com memórias de outras vidas no parque.



fonte: série *Westworld*

Nestes dois frames da Maeve podemos observar ela tendo um lapso de memória com uma criança segurando sua mão, quando a cena volta para um plano médio ela está olhando para sua mão, onde a montagem lógica permite relacionar a memória com o que ela estava sentindo no momento. Sua expressão de incerteza aparece em seu rosto, não deixando claro para ela o que era aqui que ela estava lembrando, mostrando o início da pirâmide da consciência se construindo na personagem.

Aqui, na imagem 62, vemos Dolores improvisando. Com a cena em close, observamos claramente sua expressão mudada, tomada por vingança. A sombra em

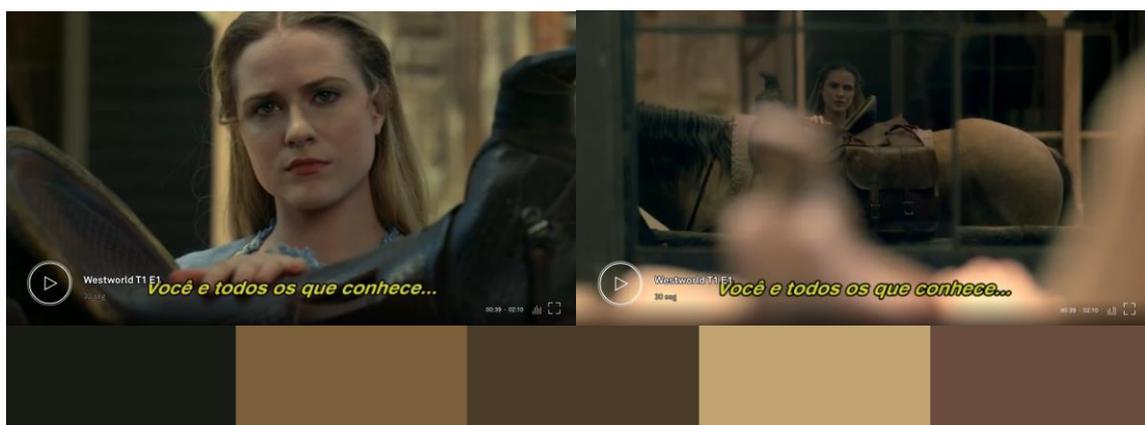
seu rosto também intensifica um lado mais sombrio do personagem que começou a aparecer conforme foi se libertando. Sua postura diante do ângulo contra plongée também muda, ela passa a estar em superioridade diante do Homem de Preto, personagem que fez ela sofrer de muitas formas na história.

Imagem 62: Dolores improvisando



fonte: série *Westworld*

Imagem 63: Dolores se observando no reflexo e imagem 64: Autointeresse de Dolores



fonte: série *Westworld*

Quando Dolores começa a questionar sua realidade, ela passa a observar mais sua volta para entender como isso faz sentido para si. Esta cena é vista no *trailer* já, porém agora ela se explica de uma forma melhor e entende-se que Dolores começa a entrar na fase de auto interesse na jornada da consciência. Além de compreender a cena cinematograficamente, entendemos agora que a narrativa seriada foi utilizada nessa cena para explicar sutilmente esse assunto de forma a enfatizar a percepção da personagem.

Este elemento visual aparece em algumas cenas no primeiro episódio (imagem 65) e segue na narrativa, o personagem chamado de Homem de Preto busca o que é chamado de o Labirinto por eles, acreditando que faz parte de outro nível do jogo de *Westworld*, porém ao desenrolar da série, entende-se que o Labirinto não é para pessoas e sim para os anfitriões.

Imagem 65: labirinto retratado na parte interior da cabeça de um anfitrião



fonte: série Westworld

O Labirinto, nada mais é, do que a jornada da consciência dos anfitriões, eles precisam chegar ao centro para que sua consciência seja alcançada e conseqüentemente sua liberdade, porém nem todos eles conseguem isso, apenas aqueles que questionaram sua realidade e entenderam que o mundo em que eles viviam era apenas um lugar falso, com vidas irreais. Tanto Dolores quanto Maeve tentam instigar outros personagens a questionarem sua realidade, porém sem sucesso, afinal não são todos que conseguem terminar a jornada.

Quando Dolores chega ao centro do Labirinto e finalmente liberta sua consciência ela se depara com uma realidade que era desconhecida para ela, a voz que a guiava para o centro do Labirinto ela dela mesma (imagem 66).

Imagem 66: Dolores conversando com sua consciência



fonte: série *Westworld*

Aqui percebemos que ela dialoga com si mesma, porém em duas formas diferentes, além do figurino distinto para identificar cada uma, vemos que a luz está iluminando muito mais a da direita, pois é a versão que chegou ao centro do Labirinto e está mais lúcida de sua liberdade. Além disso, a posição de suas mãos é ao lado do corpo, indicando um conforto maior com a situação, sem introspecção como a personagem da esquerda que tem as mãos mais próximas. A cor da imagem é mais fria, por se tratar de um assunto mais calculista entre elas, afinal a partir de agora a personagem desperta sua vingança pelos humanos e entende que o mundo não pertence mais a eles.

A cena final acontece em um evento, podemos ver bem no plano geral que há muitas pessoas no local (imagem 67). Ford está posicionado na frente do público com uma iluminação direcionada para ele, sendo o foco da atenção. Neste momento, enquanto ele discursa para as pessoas, Dolores pega uma arma e vai para trás de Ford no palco, como vemos na imagem 68.

Imagem 67: Ford no foco da luz e imagem 68: Dolores se aproximando



fonte: série *Westworld*

Apesar de estar nas sombras, ela aparece se movimentando, chamando a atenção sutilmente de quem está na platéia.

Em seguida, ela aponta uma arma para ele e atira em sua cabeça. A cena acontece em close (imagem 68) destacando a expressão no rosto de Dolores que está nas sombras, representando o seu lado mais sombrio sendo despertado. A arma está de um lado da imagem e o rosto dela em outro, indicando um equilíbrio para a cena, mesmo parecendo ameaçadora. Até então as pessoas acreditam que as armas dos anfitriões não podem ferir pessoas, assim como acontece no parque. Na imagem 69 que vemos na sequência Ford aparece baleado e com uma taça quebrada na mão, este ponto da bala colocado ali é muito importante porque os anfitriões podem ser mortos ou prejudicados de verdade quando são atingidos na cabeça, por isso ela fez questão que fosse este o local do tiro, referenciando mais uma vez a memória que ela resgatou na jornada de sua consciência questionando sua realidade.

Imagem 68: Dolores apontando arma e imagem 69: Ford baleado



fonte: série *Westworld*

A trilha sonora dessa cena é muito pontual, ela é tocada por um piano fazendo relação com o teaser e o trailer, porém o som é característico de um piano antigo e desafinado, causando desconforto para quem ouve. A trilha é complementar a série já que ambas causam desconforto tanto pela morte quanto pelo assassinato.

Ao final da temporada podemos perceber que os anfitriões tinham suas razões e isso foi muito bem construído na primeira temporada através da narrativa seriada, deixando outras dúvidas para serem respondidas na temporada seguinte, onde as consequências disso serão mais trabalhadas, já que o foco principal dessa era entender a jornada da consciência através da realidade questionada dos anfitriões.

A relação entre *teaser*, *trailer* e série se tornam complementar para a narrativa da realidade questionada, afinal desde que o assunto é introduzido com a montagem ideológica junto ao diálogo no primeiro teaser, o tema vai sendo cada vez mais trabalhado até entendermos que os anfitriões foram projetados para questionar sua realidade e passar pela jornada da consciência até sua própria liberdade. Visualmente podemos observar que algumas dúvidas que são levantadas entre *teaser* e *trailer* são

respondidas gradativamente na série e ou de forma mais informativa. Ao desenvolver materiais publicitários derivados da série, como foi o caso do *teaser* e *trailer*, a produção precisa trabalhar com uma obra audiovisual acima de tudo e isso fica claro quando analisado em sequência, pois apesar de individuais elas trabalham para um mesmo resultado.

CONCLUSÃO

Utilizando a questão norteadora como referência para a pesquisa onde a pergunta era “Como o *teaser* e o *trailer* da série *Westworld* apresentam a realidade questionada em suas narrativas?” o trabalho de conclusão desenvolveu-se. Tendo como objetivo compreender como o *teaser* e o *trailer* da primeira temporada da série *Westworld* se relacionam com a série por meio da linguagem cinematográfica.

No capítulo 2 podemos entender melhor como a narrativa fílmica se difere da narrativa seriada e porque isso realmente é importante para analisar o *teaser* e *trailer* relacionados com a série. Além disso, as linguagens cinematográficas e audiovisuais são essenciais para compreender como essa narrativa se comporta visualmente nessa relação.

A série trata de um assunto que já foi muito abordado no audiovisual que é a inteligência artificial criando consciência e se tornando mais humana. Porém a série explora com mais profundidade o assunto a fim de fazer o espectador entender desde o momento que os anfitriões começam a questionar sua realidade até se libertarem ao final da jornada da consciência dispendo de um final de ciclo para os personagens levando as consequências disso para uma próxima temporada responder. Por isso neste estudo, entendemos audiovisualmente como isso acontece e como essas conexões agregaram para a narrativa seriada e como as intenções de impacto no público foram aplicadas.

Já no terceiro capítulo pode-se compreender a ideia de *teaser* e *trailer* como obras individuais e como filmes publicitários, afinal sua idealização historicamente foi para fins publicitários, onde a intenção era atrair pessoas para as salas de cinema, até hoje o objetivo é basicamente o mesmo, porém a construção desses materiais foi se consolidando de acordo com o tempo. Atualmente a linguagem audiovisual e cinematográfica invade muito mais essas peças para que além de instigar o público elas criem uma identificação para com a série, no caso desta análise, deixando pistas para a narrativa principal. A maturação de *teasers* e *trailers* para se tornarem obras repletas de elementos visuais foi se dando através da importância que isso acabou trazendo para a indústria audiovisual como um todo.

Na análise feita no capítulo 4 concluímos que o *teaser* e o *trailer* até podem ter como objetivo base ser um filme publicitário, mas isso não os impede de carregar a narrativa desde os primeiros segundos de tela. É sempre importante entender a

narrativa e as linguagens audiovisuais em conjunto para que a análise não fique defasada. Afinal, a partir de linguagens audiovisuais que se complementam nas obras, pode-se perceber que algumas cenas aparecem no *teaser* ou no *trailer* e posteriormente na série, porém o impacto e significado construído para elas serão diferentes, fazendo com que a compreensão da realidade questionada abordada na primeira temporada da série *Westworld* seja complementada pelo material visual que segue. Assim, identificamos a importância da estrutura de uma série, desde o *teaser trailer* à série, quando eles já anunciam em seus formatos e objetivos próprios, qual será a linha condutora do material audiovisual.

O trabalho de conclusão explora assuntos que contribuem para a comunidade acadêmica, já que no presente ano (2020) as séries estão cada vez mais em acessão, principalmente pelas diversas plataformas de reprodução online que vem surgindo. Os temas serão objetos de muitos estudos futuramente, por isso agregar ao assunto para discussões contemporâneas também foi um resultado alcançado neste trabalho.

REFERÊNCIAS

- A CHEGADA. Dirigido por Denis Villeneuve, com roteiro de Eric Heisserer baseado no conto "*Story of Your Life*", de Ted Chiang. Distribuído por Paramount Pictures, 2016.
- ANAZ, Sílvio Antonio Luiz. **Atributos de séries dramáticas de sucesso e engajamento da audiência**. São Paulo: Significação. Volume 45. Número 50. 2018.
- AUMONT, Jacques. **A Estética do Filme**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus. 2009.
- BAPTISTA, André. **Funções da música no cinema: contribuições para elaboração de estratégia composicionais**. Minas Gerais: Universidade Federal de Minas Gerais. 2007.
- BILL, Kill. Escrito e dirigido por Quentin Tarantino. Distribuído por Miramax Films, 2004.
- BERTOMEU, João. **Criação em Filmes Publicitários**. 1. ed. Boston: Cengage Learning. 2010.
- CAMPOS, Flavio. **Roteiro de cinema e televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar. 2007.
- CHERNOBYL. Série completa. Dirigido por Johan Renck. Distribuído por HBO, Home Box Office, 2019.
- COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro**. 5. ed. Rio de Janeiro: Rocco. 1995.
- CORRA!. Escrito e dirigido por Jordan Peele. Distribuído por Universal Pictures, 2017.
- DESLANDES, Suely Ferreira; MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 28. ed. Petrópolis: Vozes. 2009.
- EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 2002.
- EISENSTEIN, Sergei. **O Sentido do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 2002.
- FICTION, Pulp. Escrito e dirigido por Quentin Tarantino. Distribuído por Miramax Films, 1994.
- FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico**. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva. 2001.
- GRAVIDADE. Dirigido por Alfonso Cuarón, produzido por David Heyman e Alfonso Cuarón, roteiro de Alfonso Cuarón e Jonás Cuarón. Distribuído por Warner Bros. Pictures, 2013.
- JULLIER, Laurent. MARIE, Michel. **Lendo as Imagens do Cinema**. 1. ed. São Paulo: Senac. 2009.
- JUSTIÇA, Batman vs Superman: A Origem da. Roteiro de Chris Terrio, David S. Goyer, Bob Kane. Dirigido por Zack Snyder. Produzido por DC Comics e distribuído pela Warner Bros. Pictures, 2016. Disponível em:
Acessado 14 abr. 2020.

- MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. 1. ed. Lisboa: Dinalivo. 2005.
- MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. Campinas: Papyrus. 2006.
- MOURA, Edgar Peixoto de. **50 anos luz, câmera e ação**. 2. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2001.
- MURCH, Walter. **Num Piscar de Olhos**. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar. 2001.
- NINGUÉM, Senhor. Escrito e dirigido por Jaco Van Dormael. Distribuído por Pathé Wild Bunch, 2009.
- NOGUEIRA, Luís. Manuais do Cinema III: **Planificação e Montagem**. Covilhã: LabCom. 2010.
- NOGUEIRA, Luís. Manuais do Cinema IV: **Os Cineastas e sua Arte**. Covilhã: LabCom. 2010.
- RIBARIC, Marcelo Eduardo. **Compreendendo o filme publicitário**. Curitiba: Universidade Tuiuti do Paraná e UNIBRASIL. 2015.
- SANTOS, Márcio Carneiro. **O trailer, o filme e a serialidade no modelo dos blockbusters do cinema hollywoodiano contemporâneo**. São Paulo: Revista Geminis. Número 1. 2017. Disponível em <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/24>. Acessado em 20 mar. 2020.
- SILVA, Marcel Vieira Barreto. **Anúnciação do Inverno Próximo: o Trailer Serial em Game of Thrones**. Ceará: Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará. Volume 5. Número 1. 2014. Disponível em <http://repositorio.ufc.br/handle/riufc/46099>. Acessado em 25 mar. 2020.
- TARKOVSKIAEI, Andreaei Arsensevic. **Esculpir o Tempo**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes. 1998.
- THRONES, Game Of. Série completa. Baseado em *A Song of Ice and Fire*, de George R. R. Martin. Produzido por Mark Huffam e David Benioff. Distribuído por HBO, Home Box Office, 2011.
- VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 5 ed. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus. 2008.
- WESTWORLD: primeira temporada completa. Escrita por Michael Crichton, dirigido por Jonathan Nolan, com a produção executiva de Jonathan Nolan, Lisa Joy, Halley Wegryn Gross, Kath Lingenfelter. Las Vegas, HBO, Home Box Office, 2016. Disponível em <https://www.hbogo.com.br/content/b8574c1e-4347-4080-99b9-26bed21decd2>. Acessado em 30 abr. 2020.
- 451, Fahrenheit*. Adaptação de Ray Bradbury, dirigido por François Truffaut. J. Distribuído por Arthur Rank Film Distributors, 1966.

ANEXO I
UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL

BIANCA VICENTE ABREU

Trailer: a história não contada

Caxias do Sul
2020

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DE CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
TECNOLÓGICO EM FOTOGRAFIA**

BIANCA VICENTE ABREU

Trailer: a história não contada

Projeto de TCC apresentado como requisito para aprovação na disciplina de TCC I. Bianca Vicente Abreu.

Orientador(a): Profa. Ma. Flóra Simon da Silva

Caxias do Sul
2020

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	05
1.1 PROCESSO DE DESCOBERTA (OPCIONAL)	05
2 TEMA	07
2.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA	07
3 JUSTIFICATIVA	08
4 QUESTÃO NORTEADORA	09
5. OBJETIVOS	10
5.1 OBJETIVO GERAL	10
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
6. METODOLOGIA	11
7. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	12
7.1 CINEMA	12
7.2 A NARRATIVA	13
7.3 A MONTAGEM	14
7.4 O SOM	16
7.5 LUZ E COR	18
7.6 O ROTEIRO	20
7.7 O FILME PUBLICITÁRIO	21
7.8 O TRAILER	22
7.4 WESTWORLD - TRAILERS DA PRIMEIRA TEMPORADA	23
8. ROTEIRO DOS CAPÍTULOS	25
9. CRONOGRAMA	26
REFERÊNCIAS	27

1 INTRODUÇÃO

Desde o início do cinema, o universo audiovisual se amplia em diversos formatos e segue evoluindo constantemente. Porém, isso não muda o fato de que a audiência ainda deve ser alcançada, sendo utilizada, muitas vezes, como métrica de sucesso.

Atualmente, as estréias de filmes e séries não são mais exclusivas das salas de cinema, por isso o alcance do público precisou se readaptar à realidade dos streamings.

Com o objetivo de aumentar o público que vai assistir a produção, os trailers e os teasers têm um papel importante para ilustrar a história sem contar muito, instigando a dúvida constante e despertando a curiosidade em quem assistirá a série ou o filme.

A partir disso, o estudo acadêmico desenvolve uma análise sobre o trailer e qual o papel que ele desempenha para a série de streaming, fazendo uma análise de como o trailer apresenta a série em um curto espaço de tempo com uma narrativa própria e sem contar a história por completo.

O trailer traz muitas simbologias e significados que só serão entendidos ao assistir a série e para isso ele se utiliza de vários elementos da linguagem visual. Mas além disso, o trailer está atrelado à emissora, aos títulos que carrega entre outros de dados que são considerados relevantes na hora de influenciar o espectador em sua decisão de assistir a série.

1.1 Processo de descoberta

A partir de estudos feitos ao longo do curso e as atividades propostas para explorar esse conhecimento, a autora foi definindo suas preferências.

Após alguns resultados muito enriquecedores com a relação da fotografia com o cinema, optou por aprofundar este estudo. Porém, em meio a isso, a autora teve a intervenção profissional em suas escolhas, já que trabalha com o marketing e a publicidade.

O impasse era entre seguir um assunto dentro da publicidade ou dentro do cinema, afinal, até então nenhuma escolha foi definida.

Algumas pesquisas foram feitas, desde conversas com colegas de aula e professores, até artigos de referência para os assuntos.

Em meio a pesquisa, a palavra-chave "trailer" surgiu como opção, afinal ele une o cinema e a publicidade em uma obra, resolvendo o impasse entre áreas. Ao querer

saber mais sobre o assunto, observou que não havia muita profundidade neste assunto, então achou um nicho a ser seguido para agregar a profissão e a preferência de área acadêmica, além de poder agregar conhecimento ao comunidade acadêmica.

2 TEMA

O trailer e a série.

2.1 Delimitação do tema

Os trailers da primeira temporada da série Westworld e a sua relação com a série a partir da linguagem cinematográfica.

3 JUSTIFICATIVA

Ao pesquisar artigos e livros sobre o cinema e publicidade, a autora se deparou com poucos conteúdos que entregassem algo concreto sobre o estudo do trailer. Acredita, que para o cinema e para a publicidade atual isso pode ter um peso muito diferente, afinal as estréias cinematográficas deixaram de ser apenas em salas de cinema. Assim como as séries, que eram principalmente de TV e hoje dominam os serviços de streaming do mundo.

Para o desenvolvimento de interesses pessoais e profissionais, a autora escolheu temas que pudesse aprofundar e abrir um leque de possibilidades para seguir para atuação.

Atualmente, os matérias de estudo tem sido cada vez mais voltados para a realidade que estamos inseridos, não seria diferente para a análise fílmica das séries e materiais publicitários das mesmas.

O estudo acadêmico propõe atualizar o assunto, que foi pouco abordado desde o grande crescimento das séries, com uma análise fílmica voltada para a linguagem visual das obras. Assim, além de uma atualização do conteúdo para a comunidade acadêmica, a autora se aprofunda no assunto de forma analítica.

4 QUESTÃO NORTEADORA

Como o trailer apresenta a série de forma atrativa, com uma narrativa própria e sem contar a história final?

5 OBJETIVOS

5.1 Objetivo geral

Compreender como os trailers da primeira temporada da série Westworld que se relacionam com a série por meio da linguagem cinematográfica.

5.2 Objetivos específicos

Entender como alguns aspectos se distribuem no trailer para que ele se torne uma peça separada e muitas vezes, independente do resultado cinematográfico da série.

Investigar a partir da leitura de cada elemento utilizado no serviço de streaming, como o trailer instiga o público.

Fazer uma análise entre a linguagem utilizada em cada obra e como elas tem propósito distinto um do outro

6 METODOLOGIA

Para desenvolver uma análise fílmica precisamos entendê-la e saber sobre o que sugere a reflexão. Vanoye (2008, p. 10) dizia que a análise fílmica consistia na atividade de analisar e pontuar questionamentos de uma produção de outra pessoa, não a auto análise do criador. Nessa análise muitos níveis de reflexão são empregadas de acordo com cada mente analista.

Para o espectador normal a experiência audiovisual será de um forma diferente do analista, pois um assistirá pelo entretenimento ou prazer, e outro por trabalho ou estudo. Podemos listar as características que Vanoye (2008, p. 18) coloca como comparativo:

O espectador normal é ativo de maneira instintiva, irracional; Percebe, vê e ouve o filme, sem criar uma relação entre as coisas; Está submetido ao filme, deixa-se guiar por ele; Processo de identificação; Para ele, o filme pertence ao universo do lazer.

O analista é conscientemente ativo de maneira racional, estruturada; Olha, ouve, observa, examina tecnicamente o filme, espreguia, procura indícios; Submete o filme a seus instrumentos de análise, a suas hipóteses; Processo de distanciamento; Para ele, o filme pertence ao campo da reflexão, da produção intelectual.

Além de ter um olhar atento a produção para desenvolver uma atividade analítica, é preciso trabalhar com os dados que estão em torno desta produção. Para Minayo (2009, p. 21) trabalhamos com infinitos significados, dos motivos, das culturas, das crenças, dos valores e das atitudes na pesquisa qualitativa, que não se pode ou não se deve se quantificar.

Para isso, utilizamos os conceitos e as informações estudadas para fazer novos questionamentos e elencar novos caminhos para se encontrar através do objeto estudado (Minayo 2009, p. 35). Sobretudo, o projeto de pesquisa precisa esclarecer a questão que estamos propondo investigar.

7 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

7.1. Cinema

Nos primeiros anos do cinema, onde cenas aleatórias eram colocadas, sem começo e nem fim, os filmes eram apenas um híbrido entre o teatro e a fotografia em movimento. Foi apenas na entrada da narrativa que essa intenção mudou. (Mascarello, 2006, p. 22)

Entre os anos de 1906 até 1913-1915 o cinema passou por uma transição e deixou de ser um mero entretenimento e passou a estruturar histórias com verdadeiros quebra cabeças narrativos, criando uma relação muito mais intensa com os espectadores (Mascarello, 2006, p. 26)

Com a Primeira Guerra Mundial, a intervenção do governo nos filmes, que agora se tornam mais longos, era questão de tempo, utilizando censura, moralização e manipulação nas histórias contadas, doutrinas estas, que são marcadas historicamente até hoje em alguns períodos dos países, como foi para Ditadura Militar no Brasil, por exemplo. Consequência da industrialização dos filmes, que passam a virar uma mídia de massa.

Já em 1915, muitos filmes procuravam contar uma história e alguns padrões começaram a predominar. Com uma certa dificuldade de compreensão do espectador, os filmes tiveram que se apropriar de linguagens que pegavam um pouco de cada arte, como a literatura, o teatro e a ópera. Depois a montagem, o enquadramento e a expressão mais clara dos atores, foram se afinando para uma compreensão melhor, que conquistasse o público.

Segundo Martin (2005, p. 18) o direito moral dos criadores no cinema quase não eram reconhecidos e ele era considerado, antes de tudo, uma mercadoria. Como todo produto, a publicidade se torna uma consequência, pois ele precisa atrair as pessoas para as salas de cinema.

Atualmente, o cinema ganha espaços em outros lugares que não só as salas de exibição, mas nos streamings. Isso deu abertura ao formato de séries que inicialmente eram de televisão, mas hoje estão lado a lado com filmes com o acesso muito facilitado. (Mascarello, 2006, p. 414) Isso contribuiu muito para a massificação da mídia, mas também para a maior complexidade da narrativa aliada com a tecnologia, tornando a experiência mais analítica e seletiva do público.

7.2 A narrativa

A narrativa era um molde muito utilizado na literatura e foi ganhando espaço no cinema tornando-se o molde dominante (Nogueira, 2010 p.131).

A ausência de narrativa nos filmes causava discussões entre os importantes nomes do cinema da época, porém a utilização da narrativa, por mais diversa que fosse, sempre foi mais aceita.

Ao longo dos anos, as narrativas foram criando formas com seus diretores e escritores, alguns storytellers que foram fundamentais para se criar as linguagens cinematográficas a partir dela. Para Hitchcock, por exemplo, expressar as ideias nas imagens era primordial: a imagem antes de tudo o resto, a história acima de todo o resto.

As histórias devem ser, sobretudo, dramáticas e humanas para que haja uma identificação com o cotidiano. As pessoas tendem a se apoiar e torcer para um herói, mas a necessidade de um vilão que tenha muitas características encantadoras é fundamental para que se crie uma identificação ambígua e não óbvia (Nogueira 2010, p. 138).

Alguns autores redefinem o jeito de se contar uma história, criando uma assinatura que pode ser percebida pelos espectadores, tornando uma fórmula usual para modelar seus roteiros.

Recursos narrativos são criados frequentemente para facilitar a simbologia do que está sendo contado. A elipse, por exemplo, é outro elemento fundamental (Martin 2005, p. 95) para a história se tornar real, pois é essa que a narrativa encontra de omitir informações, dar meias palavras, ou objetos de cena que fazem com que a trama se torne intrigante para a resposta final.

Ao construir uma narrativa fílmica, o autor se predispõe a montar um enredo, onde a história tenha um sentido lógico para ela mesma. Alguns filmes terão o início, meio e fim muito demarcados, porém outros terão esta divisão de uma forma mais complexa e com linhas temporais paralelas a fim de causar dúvida no espectador.

Não basta ser um bom contador de histórias para criar uma boa narrativa. As narrativas da televisão precisavam ser muito bem construídas, pois teriam interrupções de publicidades e até de dias ou semanas para o próximo capítulo, em caso de novelas ou minisséries. (Campos, 2007)

Em séries, a narrativa pode parecer mais ampla, por seu tempo de duração ser maior, mas cada episódio pode manter uma narrativa individual e a narrativa geral da

série, com a história dos personagens sendo elaboradas pouco a pouco. Além disso, a série pode ou não ter uma próxima temporada como sequência, por vários motivos. A série pode ser programada inicialmente para ter uma ou duas temporadas, porém caso ela seja bem aceita ou tenha um público que justifique sua continuidade, ela terá um narrativa estendida e por conta disso ela pode ter outro rumo para a os personagens ou a história final.

Muita da publicidade se baseia nisso, para criação de campanhas que determinam uma mesma linguagem. O filme publicitário utiliza uma narrativa própria que é constituída por som e imagem para atrair de forma sensorial a experiência. Assim como dizia o Ribaric (2015, p. 15):

“Isto nos leva a considerar que a eficiência dos filmes publicitários não está unicamente vinculada ao conteúdo da mensagem proposta na peça, mas pode estar também ligada a uma relação afetiva que o filme constrói com o espectador através de signos ali presentes.”

Por isso a narrativa de trailer de cinema e de séries de TV ou streaming, podem ter relações pessoais com o espectador, utilizando-se do movimento em conjunto com o ritmo da montagem que são fundamentais para situar o espectador no espaço tempo e para a identificação.

7.3 A montagem

Impossível falarmos de linguagem cinematográfica sem falarmos de montagem, afinal como destaca Martin (2005, p. 167):

“(...) a montagem constitui o elemento mais específico da linguagem fílmica e que uma definição de cinema não pode deixar de conter a palavra montagem. Digamos desde já que a montagem é a organização dos planos de um filme segundo determinadas condições de ordem e duração.”

A montagem, segundo Murch (2001, p. 22) pode ser considerada de um jeito mais simples “cortar as partes ruins”, porém é difícil saber o que são essas partes. Afinal, além de selecionar cenas, o profissional precisa estruturar, acrescentar dinâmica, manipular o tempo entre outras tarefas essenciais para o cinema. Escolher entre uma um plano ou outro não é uma tarefa fácil, afinal ele precisa dar ritmo ao filme.

Para o filme em película, a montagem era muito manual e precisa para juntar uma cena na outra, onde precisava fazer uma análise minuciosa de planos e organizar segundo as ordens de duração.

Para Martin (2005, p. 167), precisamos entender como a montagem se aloca no cinema. A montagem narrativa, consiste em ordenar os planos e cenas de forma lógica para contar uma história. Ainda em película, o filme se tornou sonoro, tornando possível a montagem expressiva, que desempenha um papel muito mais semiótico e psicológico, porque é ela que vai gerar a intenção de cada etapa da história.

Assim como a fotografia, arte que derivou o cinema, existem regras e definições. Por mais que não sejam engessadas e sempre pode-se abrir uma exceção, a montagem utiliza-se de algumas definições como o plano, que para Martin (2005, p. 177) é o ponto de vista da filmagem que torna aquele trecho um fragmento, porém ele é feito de vários modos e na montagem se decide qual será o mais adequado.

Colocar as cenas em sequência para dar a impressão de continuidade e disfarçar os cortes é um trabalho indispensável para o cinema, para que uma cena termine e outra continue. Normalmente, os filmes abrem e fecham com planos gerais, mas algumas exceções que permitem deixar a intenção de que terá um próximo filme, ou outro episódio, no caso de séries, então a cena se fecha diretamente no personagem para mergulhar o espectador na expressão dele.

Essa ideia de continuidade deve ser passada gradativamente, como destaca Martin (2005. p. 180):

“(...) é bom passar progressivamente do plano geral ao grande plano e vice-versa, senão o espectador corre o risco, devido à ausência de referências espaciais comuns aos dois planos, de não compreender do que se trata. Por exemplo: não se deve mostrar uma multidão, depois o grande plano de um medalhão no pescoço de uma mulher que está no meio dessa multidão, sem primeiro estabelecer uma transição.”

Martin estava certo quando falava da transição, pois elas são essenciais para criar uma lógica para a sequência, assim o espectador não fica confuso e com uma ideia de desordem. Além de criar ordem e contar uma história, a função da montagem é dar uma intenção mais profunda e cheia de significados.

Para dar significado, precisamos de uma ideia, a ideia, com certeza é a mais importante aqui. Mas em algumas opiniões controversas a montagem não é essencialmente o cinema, como diria o Tarkovskiaei (1998. p. 146), a experiência do espectador e do filme, propõe enigmas, símbolos, alegorias e jogos intelectuais que

precisam ser decifrados o tempo todo. Isso faz, em alguns casos, a obra ser assistida mais de uma vez para total compreensão.

Muitas teorias se formam em cima de séries e filmes atualmente, é por isso que a experiência faz tanta diferença para a execução, cada um que assiste tem percepções diferentes. Assim é para o trailer, que também é promovido pela interpretação de cada um e muitas vezes não tem espaço para muitas explicações, as quais serão solucionadas no filme ou série.

Outro elemento de montagem que vai enriquecer o significado de cada cena e vai dar intenções muito mais reais para o espectador é o som (Martin, 2005, p. 138). A adição de som introduzirá, inevitavelmente sentimentos e dará soluções que até então eram mal resolvidos para o cinema.

7.4 O som

O filme falado, deu uma característica completamente nova para o cinema, fazendo com que a estética se tornasse outra (Martin 2005, p. 137). O som faz parte da essência do cinema, porque assim como a imagem ele se desenvolveu com o tempo.

Ao falarmos de som é importante destacar as contribuições dele ao cinema, pois cada um dos elementos é importantíssimos para o cinema atual e consequentemente o trailer.

Realismo/impressão de realidade: junto da imagem, o som nos aproxima da realidade, deixando o espectador atento, podendo conduzi-lo a sensações. A autenticidade da informação eleva a estética e a credibilidade.

Aqui incluímos os ruídos, que podem ser naturais ou humanos. Sons de natureza como vento, mar, animais e chuva, são sons que acrescentam verdade a imagem. Enquanto os ruídos mecânicos de carro, barulhos da rua, aviões e máquinas, por exemplo, são considerados humanos. Não somente isso, mas também fundos sonoros humanos, que não são palavras claras, de multidões ou sussurros, por exemplo. Além disso contamos com o ruído musical, que é um fundo musical utilizado em filmes que possuem este gênero.

A continuidade sonora: o som tem um papel muito importante para dar continuidade de planos e cenas, mantendo uma lógica para a organização.

A utilização normal das palavras: sem cenas explicativas e sem a necessidade da legenda, os diálogos nos filmes passaram a ser mais elaborados e com uma profundidade expressiva maior.

O silêncio: este passa a desempenhar um papel dramático no cinema, para salientar alguns sentimentos. Atualmente, os filmes e séries de ficção científica que se passam no espaço, também ganham com este recurso, pois as cenas trazem sensações que se assemelham a ausência de som do espaço, por não ter oxigênio. Outras cenas que se apropriaram deste recurso são os de fundo do mar ou até mesmo cenas de quase morte, pois a sensação que o silêncio dá é de agonia, perigo e solidão.

As elipses possíveis do som e da imagem: sons que deixam uma curiosidade e imagens sugestivas são usadas para enriquecer mais a condução narrativa do espectador. Assim, o roteiro ganha recursos para criar expectativas e desenvolver enredos mais elaborados.

A justaposição de imagem e som: no cinema mudo, esse recurso era quase impossível de acontecer. O som abre portas para significados e símbolos de uma forma mais profunda e com aplicações novas.

A música: esta carrega a característica mais importante que o cinema recebeu com o fenômeno sonoro. Com inúmeras possibilidades que a música apresentou para o cinema e até hoje vem se modificando juntamente com as séries e explanando significados ainda mais profundos para as narrativas, utilizando os recursos da tecnologia em conjunto com os instrumentos para trilhas mais complexas. Baptista (2007, p. 10) destaca:

“É fato que certas melodias nos remetem claramente a épocas e situações geográficas bem precisas, como também algumas harmonias insinuam alegria, tristeza, melancolia ou euforia. Sabemos também que certas figurações melódicas - como os intermináveis ostinatos do minimalismo - agregadas a determinadas situações narrativas podem provocar emoções específicas na audiência.”

As chamadas trilhas sonoras podem se comportar de formas diferentes de acordo com a imagem que acompanha e da cronologia da montagem. Se apresentada no início do filme, por exemplo, ela terá uma intenção nova, de acordo com o que se vê. Porém, se ela se apresentar no final do filme com toda a carga da história que já foi apresentada, o significado será outro e carregado de significados linkados com

outras partes do filme. O mesmo serve para séries, onde a trilha pode ser apresentada de formas diferentes em cada episódio.

Cada personagem pode carregar sua própria trilha sonora, isso acontece muito com narrativas de super-heróis, onde mesmo em filmes com o grupo, cada um permanece com sua trilha, que posiciona o personagem de acordo com a cena.

Podemos concordar com Martin (2005, p. 154), que a música é uma arte que possui uma grandeza própria, mas ele destaca que isso pode ser um elemento de distração ou má interpretação do significado da imagem. A música pode ser tão realista que pode sugerir uma espécie de parafraseamento da ação. Isso pode ser um ótimo recurso para o roteiro, sendo utilizado como um leque de possibilidade para o significado da cena, mas o resultado foge da alçada do diretor do filme ou da série.

Martin (2005, p. 147) já destacava:

“(...)Torna-se evidente que o som não desempenha sempre o papel de simples complemento da imagem, e que a montagem permite os efeitos mais audaciosos(...).”

O som entra como um recurso de narrativa muito rico e segue sendo explorado até hoje em conjunto com a imagem, traçando uma costura entre som e luz.

7.5 Luz e cor

A iluminação foi uma espécie de presente que a fotografia compartilhar com o cinema e ela é fundamental para acrescentar expressividade para a imagem. Por mais que seja um aspecto quase imperceptível para um espectador que não pretende analisar o filme, a luz cria uma atmosfera indiscutível para a cena (Martin, 2005, p. 71).

Desde que os filmes eram feitos apenas em ambientes externos até hoje, a luz tem graus diferentes de manipulação para que interfira na imagem. O efeito psicológico que ela trata narrativas com dramaticidade, paixão e sombras, por exemplo, pode criar suspenses, alegrias ou tristezas.

Uma iluminação dedicada, pode indicar um foco de atenção em alguém ou até mesmo distrair com uma silhueta subentendida. Além disso, a interpretação do espectador fica presumida causando uma surpresa quando modificada (Martin, 2005, p. 74).

A luz anda em conjunto com a cor do filme, afinal, ela pode criar atmosferas frias e sombrias ou quentes e aconchegantes. As cores de cenas vão indicar muito

mais do que uma luz ambiente ou a realidade, mas a intenção que será compreendida em conjunto com os outros elementos de cena (Martin, 2005, p. 89).

Os recursos temporais de narrativa foram tomando formas mais complexas ao longo dos anos, a cor e o som somaram para facilitar esse passo. Transições no tempo com mudança de cores e com uma trilha sonora específica, move o espectador junto para outros tempos e outra época, divagando nas lembranças do personagem e vivendo junto com ele.

As cores das luzes podem ser artificiais ou naturais, mas ao longo dos anos elas foram trabalhadas cada vez mais para se tornarem parte da cena a fim de quase se tornarem ambientação, mas com uma carga simbólica muito maior (Moura, 2001, p. 149). Nós vemos uma quantidade muito grande de cores, sombras, contrastes e brilho no nosso cotidiano e é essa realidade que queremos ver através dos filmes e das séries, por isso o cinema teve que se adaptar cada vez mais para entregar cor e verdade em seu ecrã.

Porém, ao mesmo tempo que o cinema ganhou essa variedade de cores e proximidades com a realidade, a oportunidade de criar um novo mundo nos filmes e séries surgiu e causar este estranhamento no espectador transmite algo totalmente. é um recurso que o roteiro ganha que se utiliza até hoje (Moura, 2001, p. 253). Deste, muitos gêneros de ficção surgiram e mesmo os filmes e séries que se passam atualmente, uma linha de fantasia precisa ser criada, afinal é um escape psicológico que toda a história se cria em um roteiro.

7.6 O Roteiro

Para Comparato (1995, p. 19), os roteiros precisam de códigos distintos para cada produto final, comunicando a mensagem de maneira simultânea ou alternada.

Os processos de escrita de cada roteiro precisam respeitar uma lógica e um passo a passo, assim, o resultado terá seus elementos reunidos e esclarecidos.

Comparato (1995, p. 22) destaca seis etapas para que o roteiro seja ideal:

Ideia: o primeiro passo pode surgir com mais facilidade, afinal, diariamente somos expostos a muitas informações, que nos levam a ideias novas, porém precisamos que ela seja cuidadosamente lapidada para encontrar o roteiro.

Conflito: os conflitos são necessários e se tornam a base do trabalho,

mesmo que a ideia esteja bruta ainda, por isso, é sempre ideal pensarmos neste primeiro conflito, desde o princípio. Afinal, as pessoas sempre procuram conflitos e soluções, isso fixa a atenção de quem assiste.

Personagens: desenhar os personagens e quem viverá a história se desenvolve junto com o argumento ou sinopse, assim ele será descrito para estar no conflito.

Ação dramática: junto com a ação dramática, vem a estrutura, onde o roteirista precisa exercer muito de sua criatividade. Normalmente filmes são estruturados em sequências, organizando o enredo das cenas.

Tempo dramático: Esta noção é muito complexa para adicionar, pois envolve adiciona-se emoção aos personagens, as cenas e as funções.

Unidade dramática: cada cena faz parte de uma unidade dramática diferente, sendo que podem ser gravadas por grupos em diferentes dias. O que torna o roteiro, realidade.

O roteiro, é o primeiro contato do filme no papel. Para Field (2001, p. 125) o roteiro deve ser simples e contar o propósito dele e seus personagens nas primeiras páginas, para que os detalhes de gravação sejam feitos em colaboração com o diretor, diretor de arte, diretor de fotografia entre outros.

Field destaca (2001, p. 12):

Filmes são diferentes. O filme é um meio visual que dramatiza um enredo básico; lida com fotografias, imagens, fragmentos e pedaços de filme: um relógio fazendo tique-taque, a abertura de uma janela, alguém espiando, duas pessoas rindo, um carro arrancando, um telefone que toca. O roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática.

Para esse contexto, o roteiro de séries também se enquadram, afinal ela terá uma ampla gama de recursos que podem ser explorados em sua narrativa e em seus personagens.

No trailer e no teaser, apresentar uma narrativa pronta com um próprio roteiro é o maior obstáculo que o filme publicitário enfrenta. Por mais que ele deva respeitar a narrativa base, ele não pode entregar muito sua história, então se cria uma nova narrativa que terá um novo objetivo. O roteiro que vai ditar o enredo do trailer utiliza uma linguagem de filme publicitário, que terá elementos que diferenciam ele de um institucional, por exemplo.

7.7 O Filme publicitário

Comparato (1995, p. 340) dizia que o roteiro publicitário não é considerado um roteiro dramático, por ser muito curto e não tem tempo de desenvolver uma história própria. Porém com as transformações do audiovisual na atualidade, tudo está muito mais imediato e cada vez mais informações são colocadas em curtos espaços de tempo. Assim, os teasers e trailers se enriquecem de histórias próprias mesmo com tempo reduzido.

Historicamente, os filmes publicitários sempre se basearam muito em longas-metragens, afinal, a qualidade é sempre procurada no mercado e muitos profissionais fazem atividades para as duas áreas (Bertomeu, 2010).

Os roteiros publicitários terão um papel muito importante da difusão dos diversos tipos de roteiros que existem hoje para comercialização, indo do roteiro jornalístico, cinematográfico e teatral, até animações, talk shows e games.

O crescimento disso vem muito por causa da televisão, pois foi onde a publicidade audiovisual mais se difundiu até a internet.

Por mais que os roteiros na publicidade sejam mais curtos e sintéticos, feitos para serem mais objetivos, (Comparato 1995, p. 340) a linguagem que a publicidade utiliza possui técnicas especiais para se tornar atrativa, com o objetivo de promover algo.

Ao longo do tempo, o roteiro publicitário sempre buscou criar narrativas cada vez mais originais para divulgar produtos, serviços ou ideias. O filme publicitário trabalha para que a o modo de direcionar a mensagem para o espectador seja relacionado a percepção do produto (Ribaric, 2015. p 14).

A experiência do espectador vai de encontro com a realidade em que está inserido, assim, ocorre uma identificação com a ideia apresentada ampliando seu consumo.

É neste contexto que o trailer se aplica, podendo contar uma história própria, onde a real finalidade é atrair as pessoas para a estreia do filme ou série, sendo ela na sala de cinema, no canal de TV ou streaming.

7.8 O Trailer

Inicialmente os trailers eram um fragmento dos filmes, ou algo que era retirado do rolo e utilizado exclusivamente para o trailer (Santos, 2010, p. 302). O trailer

precisaram ser repensados no cinema para dar certo, pois como eram reproduzidos, eles não funcionavam como deveriam.

Santos (2010, p. 301) destaca:

“O termo trailer, segundo alguns autores, vem de “tail”, que quer dizer “cauda” em inglês e, mais especificamente no cinema, a ponta de filme não utilizada no fim do rolo da película cinematográfica. Trailer em inglês também significa “seguir”, “ir atrás”. No caso do cinema, era essa a posição dos primeiros trailers no rolo do filme, ou seja, seguindo a sequência, ao final da projeção principal.”

Com a reprodução ao final, poucas pessoas assistiam, por isso foram colocados em outra ordem, com os trailers na frente, sendo mantida até hoje.

De acordo com Silva (2014, p.106), o trailer vem enfrentando constante renovação e isso se aplica tanto para as plataformas de exibição quanto para o conteúdo que ele quer divulgar.

O trailer não é mais para anúncio de filmes, tão pouco exclusivo para salas de cinema. Como destaca Silva (2014, p. 104):

“Logo, além de filmes e livros, existem trailers de HQs, de games e de séries. Assim como a plataforma de exibição vem convergindo para o campo digital em espaços como Youtube e Vimeo, nas salas de cinema o trailer vem perdendo espaço para a publicidade de produtos não-narrativos, pois o interesse e a forma de chegada do trailer deixou de ser exclusividade dos frequentadores das salas de exibição e adentrou às suas casas e celulares.”

Para Santos (2010, p. 310), a relação entre o trailer e o filme pode ser pensado como elementos separados isolados em que não há relação de serialidade; como trailer e filme como partes de um mesmo conjunto ou como trailer e filme como elementos isolados, mas onde existe uma inter-relação.

O objetivo do trailer deixou de ser apenas um resumo de um filme para atrair novos espectadores, ele é pensado de acordo com a narrativa do que será entregue. No caso do audiovisual, podemos ter filmes ou séries, cada um com sua especificidade de narrativa. Com o trailer não seria diferente, afinal ele é uma desconstrução de linguagem para se tornar outro produto, com outro objetivo, tornar-se alcançável.

Quando a história é baseada em fatos reais essa carga de emoção é aplicada desde o trailer, porque muitas vezes as narrativas parecem fantasiosas, mas na verdade não estão tão distantes de acontecer e causar identificação

Outro recurso muito utilizado pelos trailers, são os títulos e participações. Quando um diretor, ator ou atriz são famosos, carregar essa credibilidade para dentro

da expectativa é muito usual nos trailers. Assim como os prêmios e indicações que o filme ou a série já recebeu, como por exemplo, o Oscar e Festival de Cannes.

Para cada narrativa contada recebe uma carga diferente de linguagens visuais, recursos utilizados e para isso precisamos analisar cada obra individualmente para perceber como cada detalhe na imagem e som se aplicam.

7.9. Westworld - Trailers da primeira temporada

A série Westworld do canal HBO, foi inspirada em uma franquia de mídia e thriller de ficção científica americana, que começou em 1973 com o lançamento do filme Westworld, escrito e dirigido por Michael Crichton.

A série tem atualmente 3 temporadas com 10 episódios cada uma, sendo a primeira lançada em 2016.

A história passa em um parque com tema "velho oeste", cada personagem é uma inteligência artificial feita para imitar seres humanos de forma quase perfeita, chamados de hosts, programado com uma narrativa dentro deste universo. Os personagens são completamente feitos dentro do parque e sua manutenção também, portanto existem equipes especializadas para cuidar de cada parte deles.

O parque de diversões é muito imersivo, logo, todos os visitantes precisam se caracterizar, tendo como ideia principal, todos parecerem iguais, usando a dúvida de ser humano ou não, como poder de elipse para a narrativa.

A história se passa com algumas narrativas paralelas com os sócios do parque, os homens que criaram tudo e de alguns personagens especificamente.

Nos trailers, a narrativa principal do parque é evidenciada, deixa-se claro quem será a protagonista e qual o papel dela na série. Já nos teasers, imagens mais rápidas são colocadas em sequências que deixam dúvidas sobre a motivação de cada personagem, por isso eles são complementares um do outro, sendo apresentados gradativamente pela emissora.

Analisando o trabalho da série, teasers e trailers como um todo, a emissora teve trabalhos diferentes para cada canal de transmissão, por isso vou aprofundar a análise apenas no streaming HBO GO.

8 ROTEIRO DOS CAPÍTULOS

1. Introdução
2. Narrativa e as linguagens do cinema
 - 2.1 A trilha sonora
 - 2.2 A montagem
 - 2.3 A estética da luz e da cor
3. O trailer
 - 3.1 A história não contada
 - 3.2 O trailer e as histórias paralelas
4. Análise da primeira temporada série Westworld

9 CRONOGRAMA

MÊS	PROGRAMAÇÃO
Agosto de 2020	Revisão e reestruturação do projeto - Produção do capítulo 2.
Setembro de 2020	Correção do capítulo 2 e produção do capítulo 3.
Outubro de 2020	Revisão dos capítulos - desenvolvimento do capítulo 4.
Novembro de 2020	Finalização das produções práticas e revisão textual do TCC II - Entrega

REFERÊNCIAS

- BAPTISTA, André. **Funções da música no cinema: contribuições para elaboração de estratégia composicionais**. Minas Gerais: Universidade Federal de Minas Gerais. 2007.
- BERTOMEU, João. **Criação em Filmes Publicitários**. 1. ed. Boston: Cengage Learning. 2010.
- CAMPOS, Flavio. **Roteiro de cinema e televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar. 2007
- COMPARATO, **Doc. Da Criação ao Roteiro**. 5. ed. Rio de Janeiro: Rocco. 1995.
- DESLANDES, Suely Ferreira; MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 28. ed. Petrópolis: Vozes. 2009.
- FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico**. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva. 2001.
- MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. 1. ed. Lisboa: Dinalivo. 2005.
- MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. Campinas: Papyrus. 2006.
- MOURA, Edgar Peixoto de. **50 anos luz, câmera e ação**. 2. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2001.
- MURCH, Walter. **Num Piscar de Olhos**. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar. 2001.
- NOGUEIRA, Luís. **Os Cineastas e sua Arte**. Covilhã: LabCom. 2010.
- RIBARIC, Marcelo Eduardo. **Compreendendo o filme publicitário**. Curitiba: Universidade Tuiuti do Paraná e UNIBRASIL. 2015.
- SANTOS, Márcio Carneiro. **O trailer, o filme e a serialidade no modelo dos blockbusters do cinema hollywoodiano contemporâneo**. São Paulo: Revista Geminis. Número 1. 2017.
- SILVA, Marcel Vieira Barreto. **Anúnciação do Inverno Próximo: o Trailer Serial em Game of Thrones**. Ceará: Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará. Volume 5. Número 1. 2014.
- TARKOVSKIAEI, Andreaei Arsensevic. **Esculpir o Tempo**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes. 1998.
- VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 5 ed. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus. 2008.

