

O texto a seguir foi retirado do Projeto de Conclusão de Curso referência bibliográfica a seguir:

DIEDERICHSEN, Ana Carolina Farias Gomes. **Papo de Cozinha**. Bauru: Unesp FAAC - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Unesp - Graduação em Comunicação Social – Habilitação em Radialismo (Monografia e Produto). Apresentação em banca: dezembro 2008.

### **3 - REALIZAÇÃO DO PROGRAMA – “PAPO DE COZINHA”**

“É como se você se preparasse para construir uma casa: tem de imaginar primeiro a estrutura de concreto. Não falo da construção da história, falo da concepção do filme. Se a concepção é boa, algo de bom poderá ser desenvolvido. O que esse filme será, isso é uma questão de grau, mas já não se pode contestar a concepção”.

*Alfred Hitchcock em entrevista concedida a François Truffaut.*

Nesta etapa, descrevemos o processo de produção do programa “Papo de Cozinha”, bem como a equipe responsável por produzi-lo.

#### **3.1- Diagrama de Estúdio**

Visando aproveitar ao máximo o espaço existente no estúdio e tendo em vista suas dimensões, foi definido o posicionamento do cenário. Está previsto o uso de duas câmeras suspensas, com cinegrafistas, dispostas sobre dois praticáveis. Para que o cenário e os praticáveis coubessem no estúdio, foi necessário deslocar o eixo de posicionamento do espaço cenográfico. Com isso, temos o diagrama de posicionamento do cenário definido na figura 13.

### 3.1.1- Posicionamento do Cenário

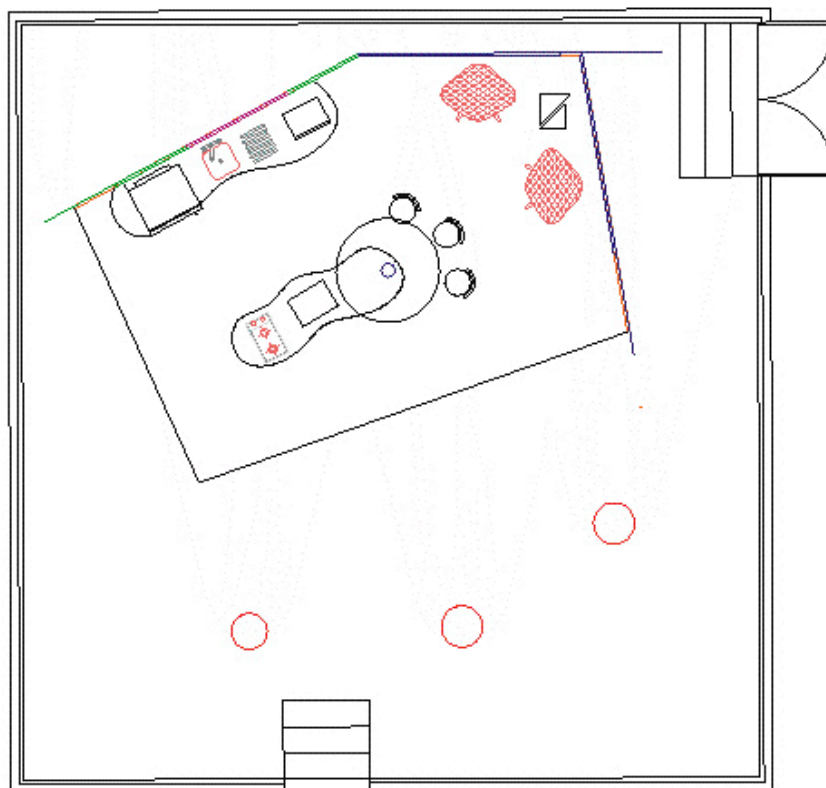


Fig.13 – Posicionamento do cenário no estúdio

### 3.1.2- Posicionamento geral das personagens

A marcação do posicionamento das personagens foi estabelecida de acordo com as necessidades de ação e locomoção de cada um dentro do espaço cenográfico. Durante a maior parte da ação, o apresentador (personagem 1 ou P1) ficará disposto na frente da bancada de trabalho para o preparo das receitas. Em alguns momentos ele pode se deslocar para a zona que contém a pia, para lavar as mãos, usar o forno microondas, ou a geladeira. Além disso, ele pode se movimentar até a mesa para degustar os pratos com as demais personagens, uma vez a receita tendo sido finalizada. Já a apresentadora (personagem 2 ou P2) tem uma necessidade de movimentação menor, mais ainda assim precisa se deslocar para separar o material para arrumar a mesa de jantar. Em função disso, sua posição foi estabelecida de maneira e ficar mais próxima do apresentador, para servir a mesa a

receita que já estiver pronta. O convidado (personagem 3 ou P3) não tem necessidade de mobilidade, mas conforme sua disposição pode acompanhar o preparo dos pratos mais próximo do apresentador.

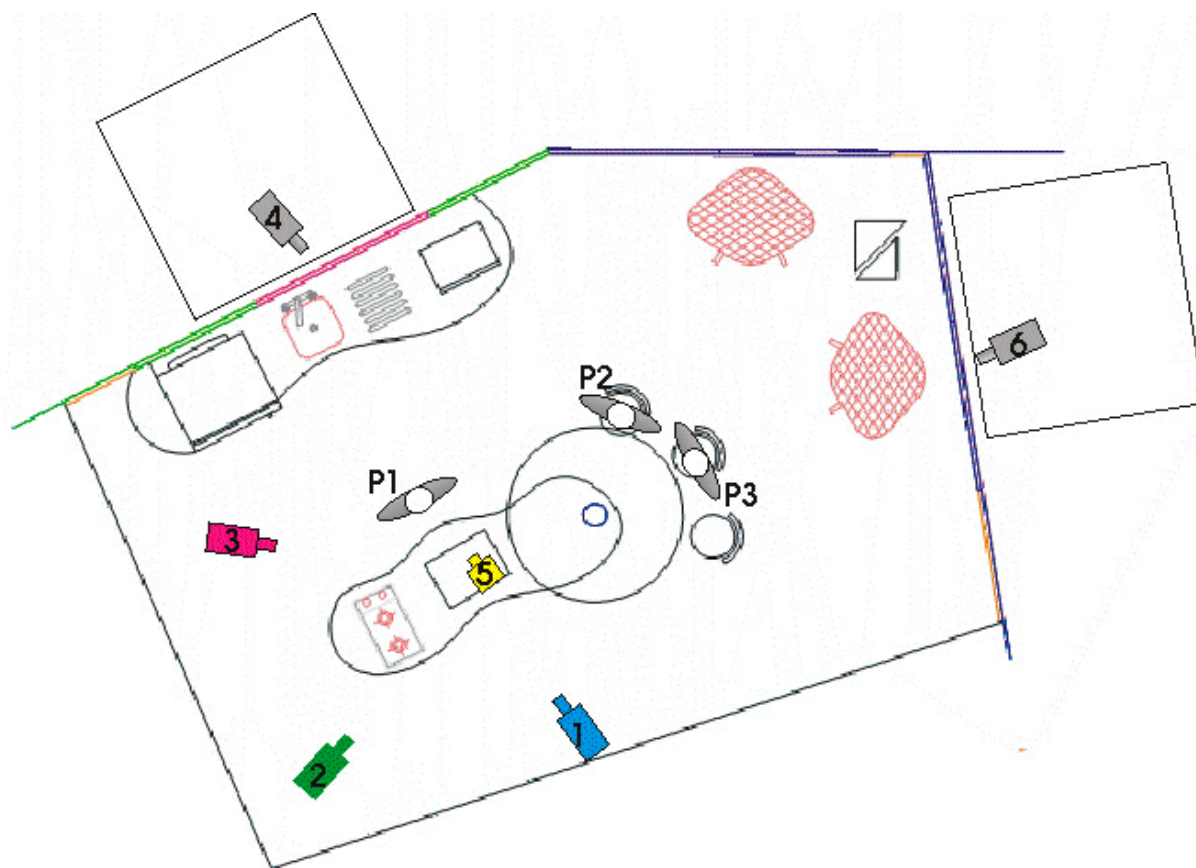


Fig.14 – Posicionamento geral das personagens e câmeras

### 3.1.3- Posicionamento e movimentação de câmeras

Uma vez definida qual será a disposição principal das personagens durante o preparo dos pratos no espaço cenográfico, é possível estabelecer o posicionamento das câmeras, sempre visando os melhores enquadramentos para cada situação ou disposição no cenário. A posição das câmeras será detalhada mais a frente.

O programa conta com três câmeras frontais (1, 2 e 3), duas câmeras elevadas em praticáveis de 2 metros de altura posicionados atrás das tapadeiras (4 e 6), uma câmera no teto com uma base *pan-tilt* operada por controle remoto (5) e a possibilidade de uma micro-câmera à prova de água que será operada pelo próprio apresentador. A câmera 6, disposta no segundo praticável, servirá apenas para planos gerais nas entradas e saídas de blocos, porém poderá ser excluída ou reposicionada para o melhor enquadramento que será verificada após o cenário montado. Existe a possibilidade de substituir a câmera 6 pela micro-câmera que ficara com o apresentador, para que ele possa mostrar, sob seu ponto de vista, os detalhes dos alimentos. Essa decisão será tomada durante os ensaios de câmera, a partir da avaliação de qual das duas tem maior utilidade e favorece mais a estética do programa, com enquadramentos inusitados e dinâmicos. O posicionamento das três câmeras frontais prevê grande mobilidade para as mesmas. Em algumas situações, a câmera se posiciona no centro da ação, invadindo o cenário.

O espaço cenográfico foi dividido em zonas de ação. As posições e movimentações de câmera serão descritas zona a zona. Veja a seguir os mapas de posicionamento das câmeras por zonas de ação:

#### **3.1.4- Posicionamento das câmeras para ação na Zona 1**

A zona 1 é a zona que fica em evidência a maior parte do tempo decorrido da ação. Enquanto os detalhes que envolvem o preparo dos alimentos se desenrolam na zona 1, as personagens ficarão dispostos de acordo com a figura 15. As setas demarcadas mostram os movimentos das câmeras durante a ação. A câmera 5, ou câmera do teto, é uma micro câmera operada por controle remoto, disposta sobre uma base, também operada por controle remoto, que executa os movimentos de *pan-tilt*. Ela será usada para captar os detalhes do preparo dos alimentos a uma angulação de 90°.

Nessa situação, a câmera 1 enquadra o apresentador (P1), acompanhando seus movimentos. A câmera 2 enquadra a apresentadora (P2) e o

convidado (P3). A câmera 3, bem como a câmera do teto (5), ficam responsáveis pelos detalhes as comidas.

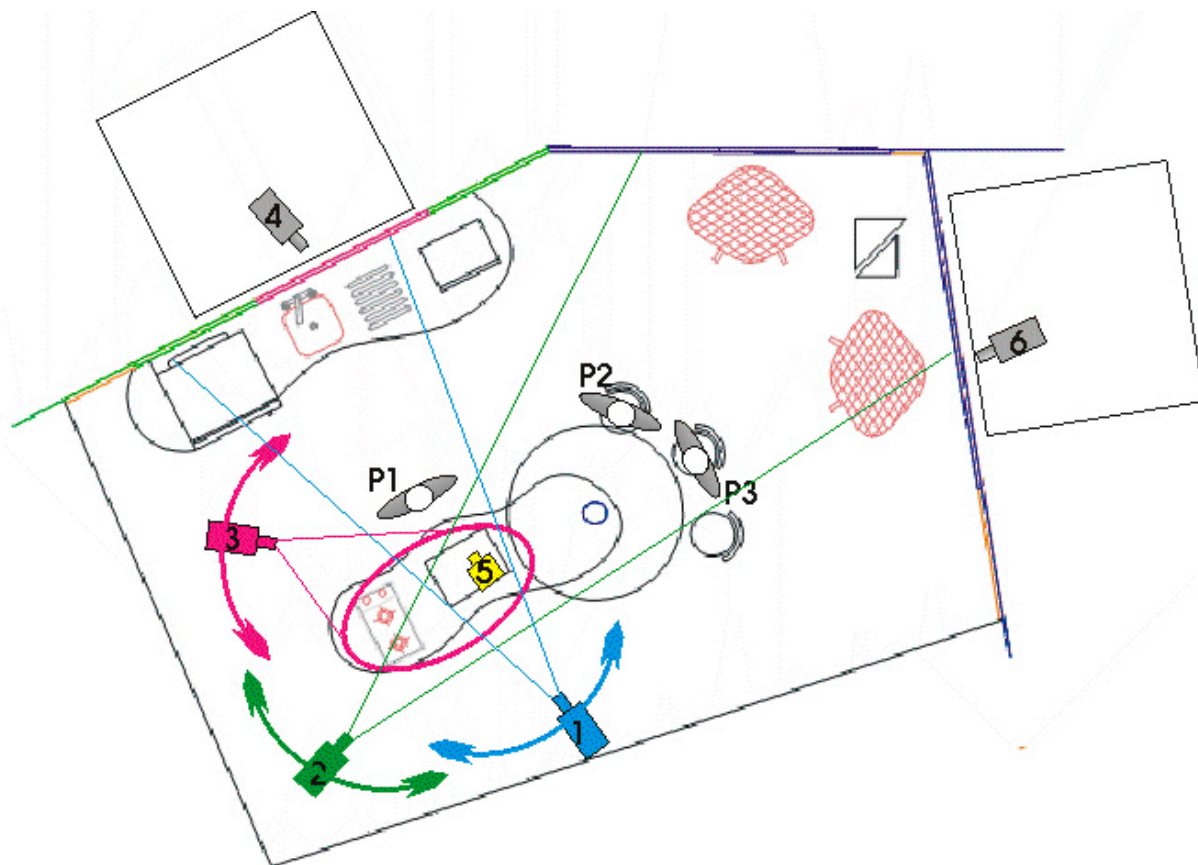


Fig.15 – Posicionamento das câmeras para ação na zona 1

### 3.1.5- Posicionamento das câmeras para ação na Zona 2

Quando o apresentador não estiver preso á bancada de trabalho, enquanto espera o cozimento do prato, ou quando a receita for finalizada, ele pode se deslocar da posição “A” na zona 1 para a posição “B” localizada na zona de ação 2, se juntando as demais personagens em torno da mesa para estabelecer um bate-papo mais próximo. Para essa situação, as câmeras se deslocam e assumem novas posições em relação aos enquadramentos estabelecidos. A câmera 1 passa a enquadrar a apresentadora (P2), enquanto que 2 se foca no enquadramento do convidado (P3) e a câmera 3 se volta para enquadrar o apresentador (P1).

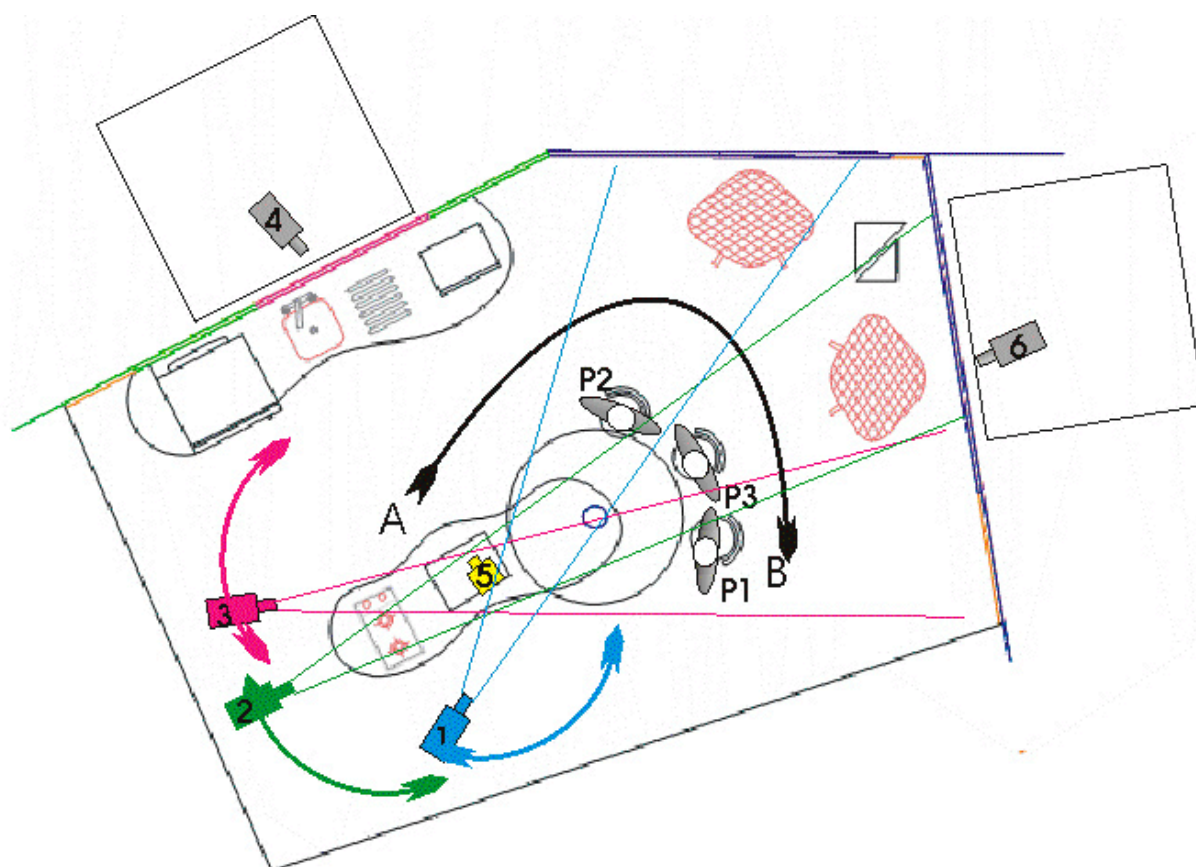


Fig.16 – Posicionamento das câmeras para o bate papo

### 3.1.6- Posicionamento das câmeras para ação na Zona 3

A zona 3 será a menos explorada durante o programa, porém não menos importante. Nessa zona acontecerão os detalhes com o apresentador de frente para a pia e geladeira. Nessa situação, a câmera 3 se desloca para enquadrar o apresentador, acompanhando seus movimentos enquanto a câmera 4, sobre um praticável de 2 metros de altura, atrás do cenário, ficará responsável em captar os detalhes do manuseio. Nesse momento, o apresentador pode se utilizar da micro-câmera para mostrar os detalhes.

Enquanto isso, as câmeras 1 e 2 enquadram a apresentadora e o convidado respectivamente, conforme demonstra a figura 17.

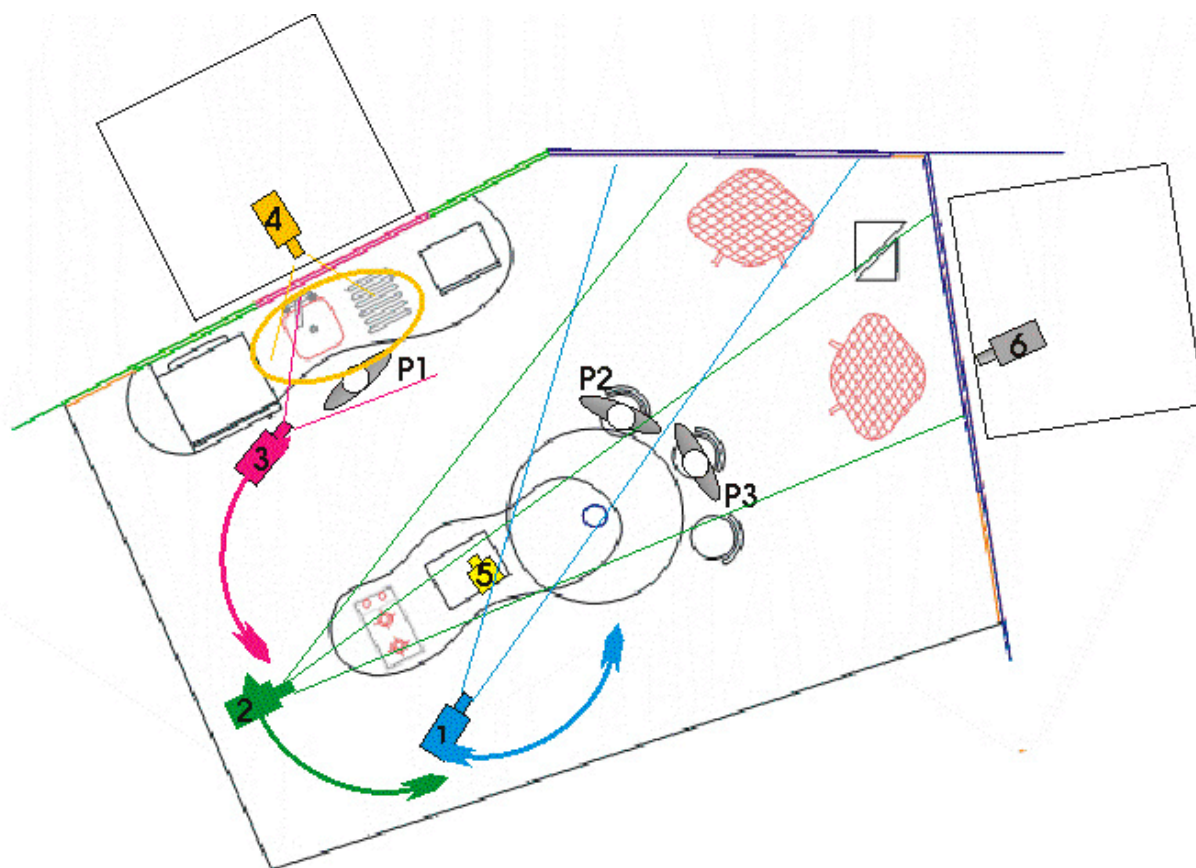


Fig.17 – Plano de cena para ação na zona 3

### 3.1.7- Iluminação geral necessária para os planos previstos

Para que a iluminação estabelecida proporcione a estética desejada pela direção de arte, será necessário este diagrama de iluminação geral, mostrado pela figura 18.

Os detalhes serão apresentados conforme a descrição de iluminação para cada zona.

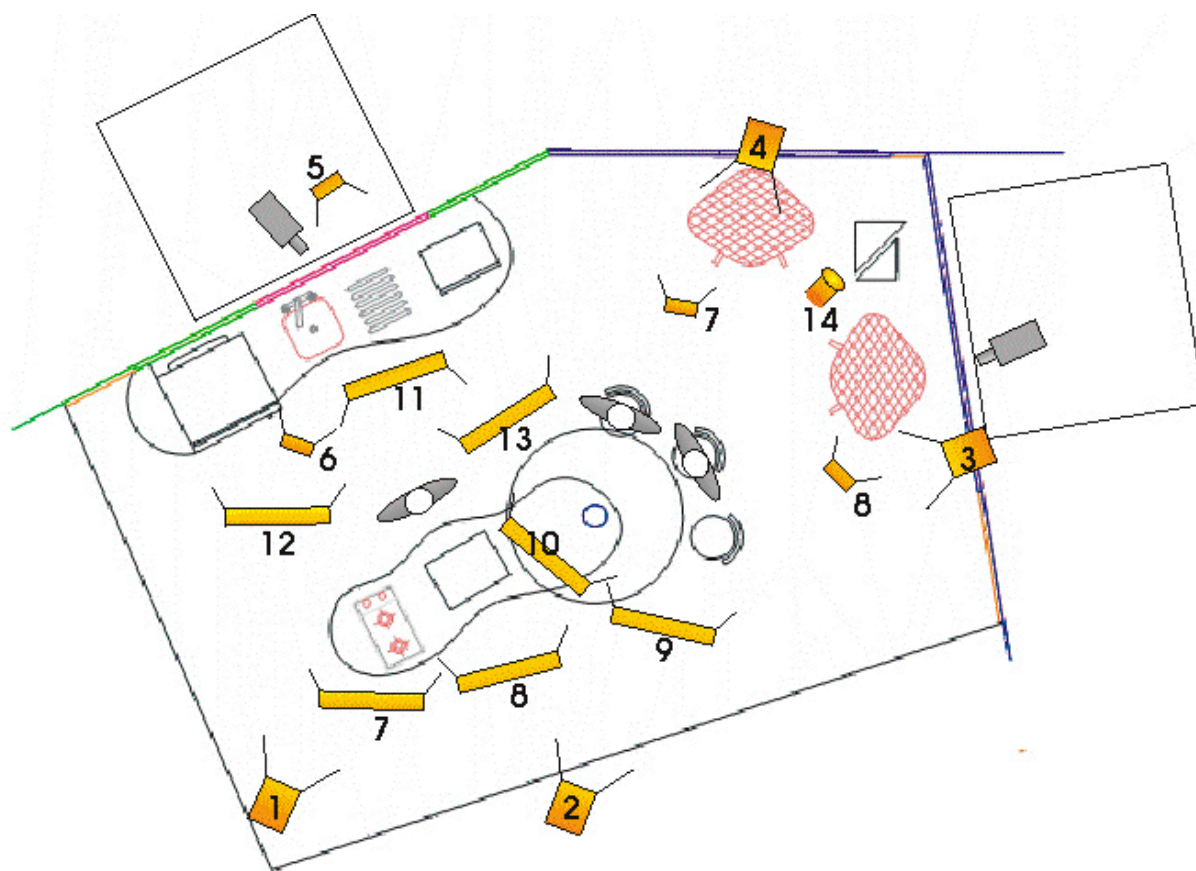
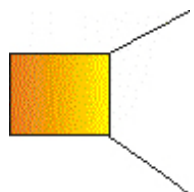


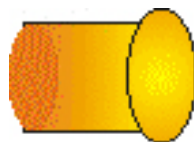
Fig.18 – Diagrama geral de iluminação



Legenda:



Refletor Fresnel - 1000 W



Refletor PAR - 1000 W



Refletor de luz fria difusa com temperatura de cor em 3200 K,  
não dimmerizada



Refletor Set-light - 1000 W

### 3.1.8- Diagrama de iluminação para ações na zona 1

Para iluminar a zona 1, conforme a figura 19, serão utilizados três refletores de luz fria difusa com temperatura de cor em 3200 K, não dimmerizada com potencia de 1000 W. o refletor de número 7 atua como a luz chave do P1, enquanto o refletor 8 atua como a luz atenuante. As duas ficam posicionadas de maneira a criar suaves nuances na zona 1. O numero 11 atua como o contra-luz, ou *backlight*, responsável por evidenciar os contornos do personagem, destacando-o do fundo a partir do contraste estabelecido.

O refletor Fresnel de número 1 foi posicionado de maneira a iluminar o apresentador, com seu foco principal voltado para o rosto do personagem 1. Dessa maneira, proporciona uma textura fotográfica mais natural, se sobrepondo levemente à luz difusa proporcionada pelos refletores de luz fria (difusa). Para evitar as sombras duras causadas pelo Fresnel, é necessário o uso de difusores.

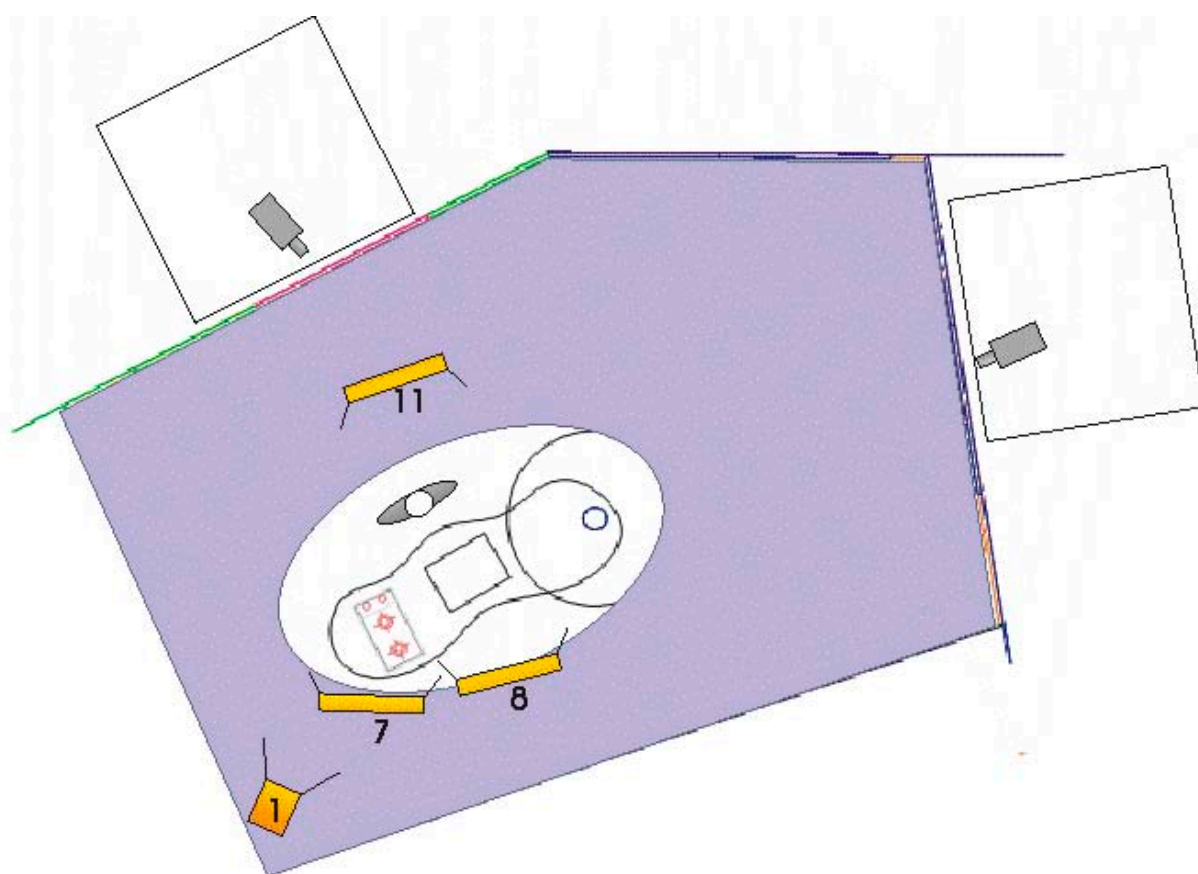


Fig.19 – Diagrama de iluminação para a zona 1

### 3.1.9- Diagrama de iluminação para ações na zona 2

Para iluminar a zona 2 foram usados 5 refletores. Os refletores de luz fria e difusa de número 09 e 10 foram posicionados para iluminar as personagens P2 e P3, bem como a posição destinada ao P1 na zona 2. Os refletores Fresnel de número 04 e 03 atuam como contraluz, para destacar as personagens em relação ao fundo cenográfico. O Fresnel de numero 2 tem por objetivo criar uma textura mais natural, focando as faces das personagens. Os fresnéis ficam posicionados no dimmer para não se sobreporem totalmente às demais e apresentam difusores, para suavizar as sombras proporcionadas.

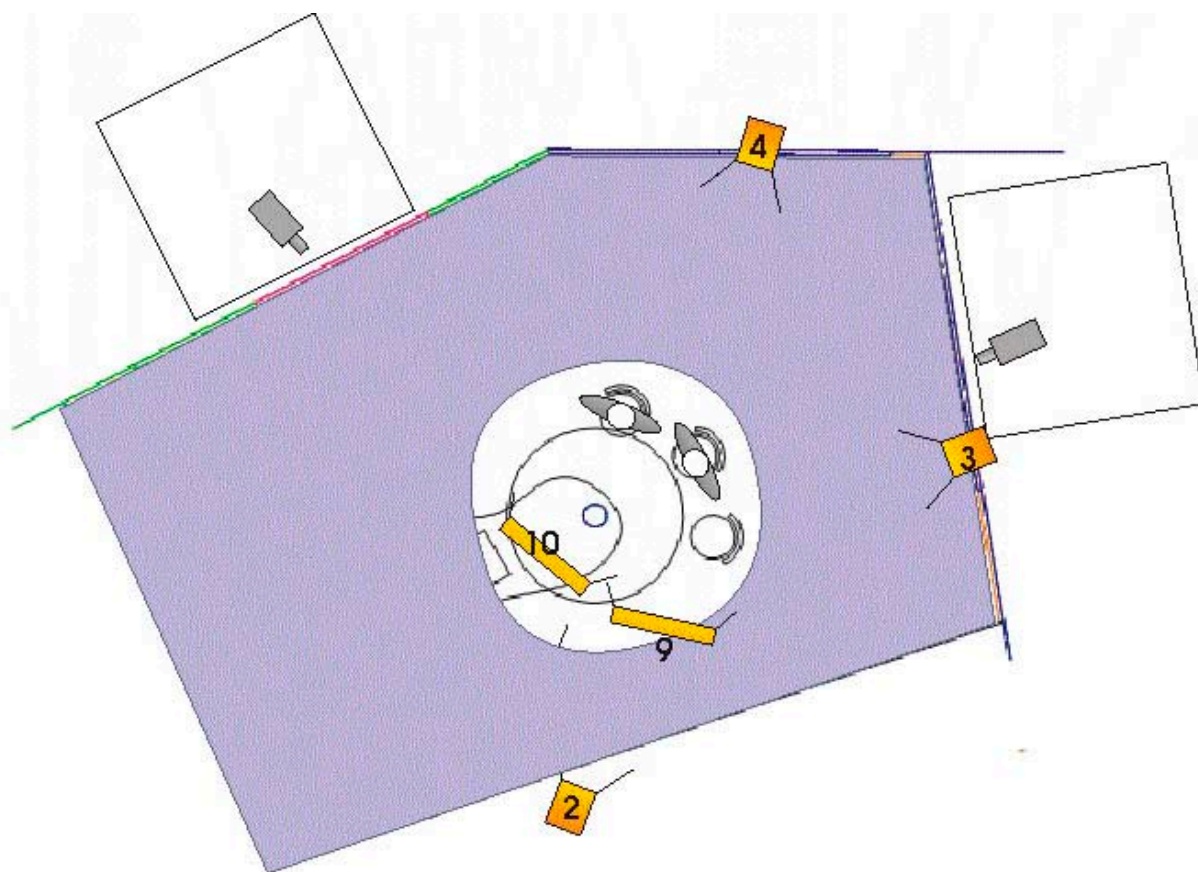


Fig.20 – Diagrama de iluminação para a zona 2

### 3.1.10- Diagrama de iluminação para ações na zona 3

Para compor a iluminação da zona 3 são utilizados dois refletores de luz fria e difusa de número 12 e 13, para iluminar o cenário e o P1 quando estiver nessa zona. Como luz chave, foi disposta a *setlight* de número 6. O *setlight* 5 fica atrás da tapadeira com janela e um grande difusor na mesma, para simular a luminosidade proporcionada pela janela.

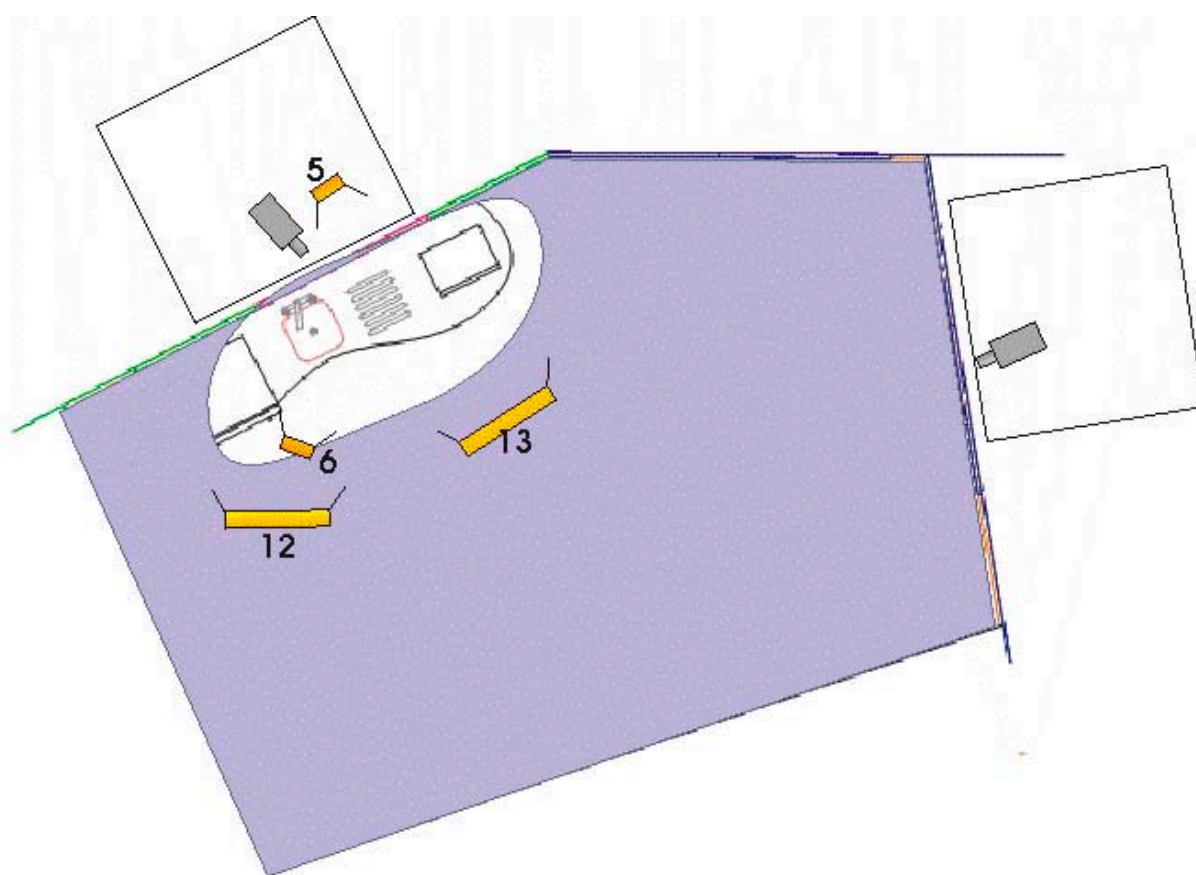


Fig.21 – Diagrama de iluminação para a zona 3

### 3.1.11- Diagrama de iluminação para o cenário

Para compor a iluminação do cenário como um todo, foram dispostos dois refletores de luz fria (12 e 13), quatro *setlights* (05, 06, 07 e 08) e uma luz PAR.

Os refletores de luz fria não estão ligados no dimmer e nem apresentam difusores. Têm como objetivo iluminar o cenário referente à zona 3. Os refletores 06, 07 e 08 estão ligados no dimmer para controlar sua intensidade e apresentam difusores, para suavizar as sombras geradas. Já o refletor 05, também ligado ao dimmer, está posicionado atrás do cenário, com um difusor e uma gelatina para dar a impressão de luz externa que entra pela janela.

O refletor 14 é um refletor do tipo luz PAR, ligada ao dimmer, para conferir um foco estético na região destinada à prateleira de vinhos e poltronas, conforme demonstra a figura 22.

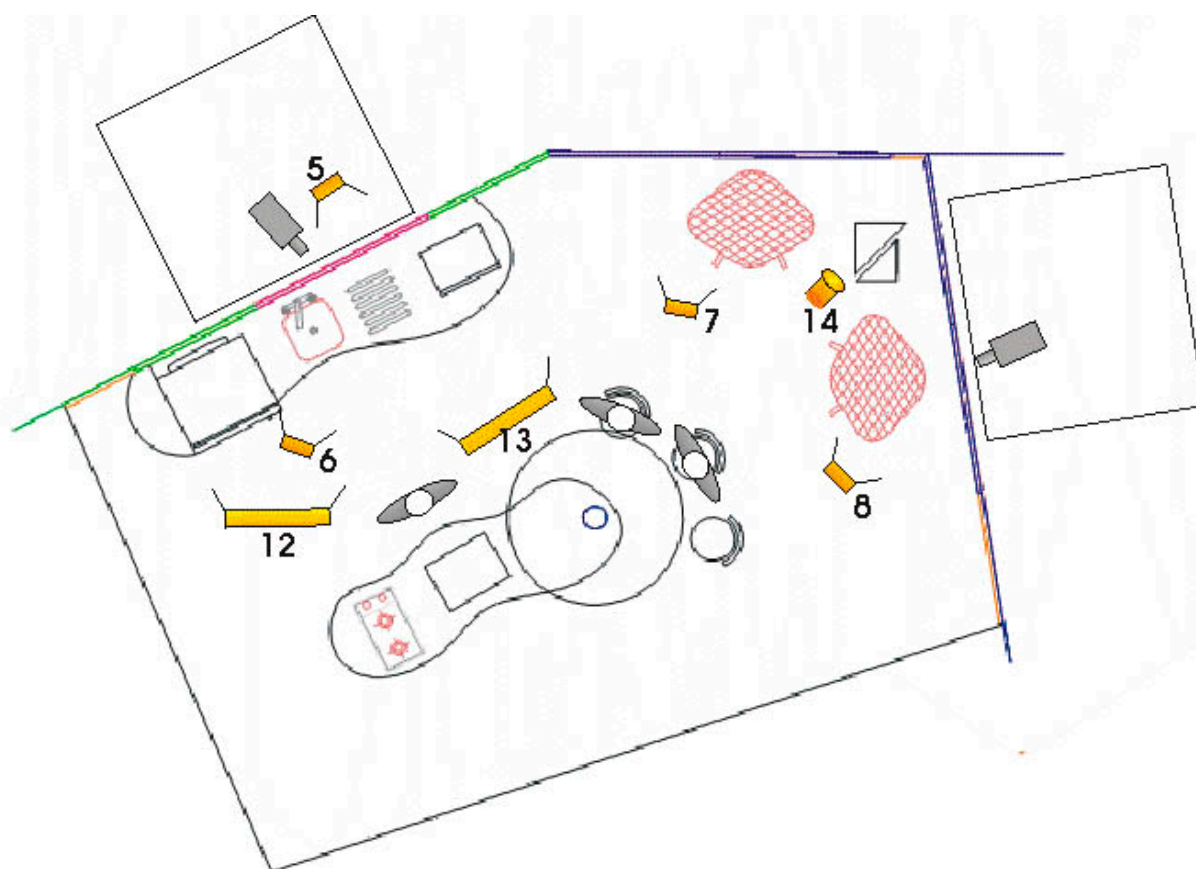


Fig.22 – Diagrama de iluminação para o cenário