

PROJETO OLHARES DA COMUNIDADE

LUZ,
SKATE,
AÇÃO!



Audiovisual é um termo que se refere a formas de comunicação que combinam som e imagem em movimento. O audiovisual abrange o cinema ficcional ou documental, a linguagem televisiva, o vídeo analógico ou digital, a videoarte, o cinema experimental, a animação, o comercial de publicidade, o videoclipe, o videogame, o making of, os vídeos feitos para exibição na internet, etc. Com o avanço tecnológico, áreas distintas da produção e realização que utilizam o som e a imagem em movimento se aproximaram e o termo audiovisual vem sendo cada vez mais utilizado como um conceito que busca abranger todos estes campos.

Para realizar uma obra audiovisual, é necessário organizar as ideias. Primeiro descobrimos ou criamos uma história a ser contada. Isso requer pesquisa, planejamento e preparação antes da gravação. Nessa e nas demais etapas nunca esqueça da ajuda de amigos, pois audiovisual é sempre um trabalho coletivo. Antes de escrever o roteiro faça anotações de todas as ideias que tiver para o filme, seja ele ficção ou não ficção. Cumprindo esses passos, você terá uma ideia audiovisual e estará pronto para prosseguir com sua produção.

ROTEIRO

Uma forma prática de escrita para o audiovisual é utilizar o formato de roteiro empregado no Jornalismo e na Publicidade, que usa uma tabela com duas colunas. Na coluna da esquerda são descritas as imagens serem produzidas e na direita vão as indicações de áudio.



LATINHA

Por

Frederico Gonçalves Zanini
Giovane Cordeiro dos Santos
Victor Alexandre Lopes da Silva

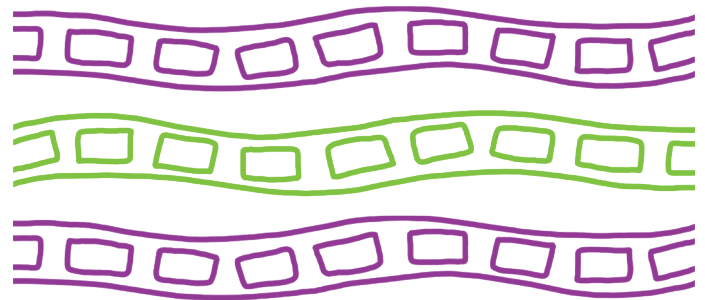
Roteiro original elaborado no módulo Criação e Roteiro da oficina de produção audiovisual para alunos de escolas públicas de Santa Maria.
Orientação: Paulo Tavares

Oficina de Vídeo - TV OVO
Projeto Cinema Frankenstein
tvovo@tvovo.org (55) 3026-3039

VÍDEO	ÁUDIO
<p>FADE IN</p> <p>1 EXT - PARQUE DA MEDIANEIRA - ESCADARIA - DIA Manhã ensolarada. PEDRO, 16 anos, dorme enrolado em um papelão embaixo da escadaria.</p> <p>2 EXT - PARQUE DA MEDIANEIRA - BANCO - DIA Sentada em um banco, à sombra de uma árvore, está JÉSSICA, 17 anos. Ela está concentrada na leitura de um livro. No banco, ao seu lado, repousa uma latinha de refrigerante destas que tem escrito o nome de uma pessoa, mas não se identifica o nome que está impresso.</p> <p>3 EXT - PARQUE DA MEDIANEIRA - ESCADARIA - DIA Pedro acorda. Senta-se no papelão meio desnordeado. Dá um tempo, olha e observa o lugar onde se encontra. Calmamente levanta-se e guarda os seus poucos pertences em um canto da escadaria.</p> <p>CORTA PARA</p>	

<p>4 EXT - PARQUE DA MEDIANEIRA - BANCO - DIA Jéssica bebe refrigerante.</p> <p>5 EXT - PARQUE DA MEDIANEIRA - TORNEIRA - DIA Pedro lava o rosto, a boca e o cabelo. Tenta pentear-se com as pontas dos dedos.</p> <p>6 EXT - PARQUE DA MEDIANEIRA - BANCO - DIA Jéssica continua lendo e bebendo refrigerante.</p> <p>7 EXT - PARQUE DA MEDIANEIRA - GRAMADO - DIA Pedro, com um saco de rafia em uma das mãos, cata latinhas que estão espalhadas pelo parque. Ele nota a presença de Jéssica e, aos poucos, se aproxima do banco onde a menina está.</p> <p>8 EXT - PARQUE DA MEDIANEIRA - BANCO - DIA Jéssica, ainda concentrada em sua leitura, bebe o último gole de seu refrigerante, chacoalha a latinha para certificar-se que não há mais nada nela. Larga a latinha no banco. Pedro aproxima-se do banco.</p> <p>Pedro pega a latinha com cuidado.</p> <p>CORTA PARA</p>	<p>PEDRO Ei moça! A latinha está vazia?</p> <p>JÉSSICA Sim!</p> <p>PEDRO Pode dar ela para mim?</p> <p>JÉSSICA Claro! Pode pegar.</p> <p>PEDRO Que nome está escrito aqui?</p> <p>JÉSSICA (ríspida) Você não sabe ler?</p> <p>PEDRO (sem graça) Desculpa atrapalhar a sua leitura. Pedro guarda a latinha no saco junto com as demais latas e sai em silêncio.</p>
---	--

<p>Jéssica, um tanto constrangida, fica observando Pedro se afastar. Ele, sem olhar para trás, continua a catar latas pelo parque. Ela rompe o silêncio e grita para ele.</p> <p>Pedro pega do saco a latinha que ela lhe deu, mostra a lata para a menina.</p> <p>Ele vira as costas para ela e vai sair. Ela o interrompe.</p> <p>Ele volta-se para ela novamente.</p> <p>Ele vira-se de costas para ela e continua a caminhar em direção a outras latas. Sem ela ver, ele guarda a latinha com o nome da menina embaixo de sua camiseta no lado esquerdo do peito. Seu rosto estampa felicidade.</p> <p>FADE OUT</p>	<p>JÉSSICA Hei garoto! Tá escrito Jéssica!</p> <p>PEDRO Jéssica?</p> <p>JÉSSICA Sim! Meu nome!</p> <p>PEDRO Obrigado!</p> <p>JÉSSICA Espera.</p> <p>JÉSSICA (sorri para ele) E qual é o seu nome?</p> <p>PEDRO O meu é Pedro!</p>
---	---



LINGUAGEM AUDIOVISUAL

COMPOSIÇÃO DA IMAGEM

Compor uma imagem é dispor elementos dentro do quadro de forma que eles conduzam o olhar do espectador de uma maneira que seja agradável e equilibrada. É bom lembrar que imagens são compostas por linhas, formas e áreas claras e escuras. Sendo assim, composição é o diálogo harmônico entre esses diferentes elementos.

Enquadramento é o ato de selecionar ou recortar a parte do mundo que queremos registrar para chamar a atenção do espectador para determinado detalhe. Isso irá ajudar no entendimento da narrativa.

CLASSIFICAÇÃO DOS PLANOS



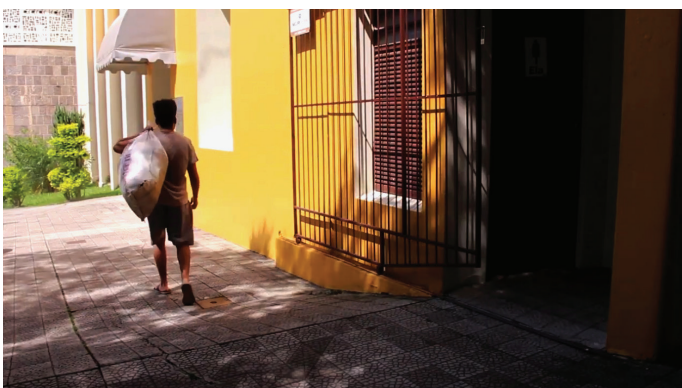
GPG – GRANDE PLANO GERAL

Plano bastante aberto, sem nenhum elemento de destaque, serve para situar o espectador em que lugar a cena se desenvolve, ambienta o discurso e descreve o cenário.



PG – PLANO GERAL

Situa o local da ação, incluindo tudo e todos. Situa o espectador. Utilizado para mostrar cenas localizadas em exteriores ou interiores amplos, mostrando de uma só vez o espaço da ação.



PC – PLANO CONJUNTO

Apresenta o personagem de corpo inteiro ou um grupo de pessoas no cenário. Utilizado para mostrar a ação do personagem em relação ao espaço.



PA – PLANO AMERICANO

Corta abaixo da cintura. Chama atenção à cintura. Revela expressões.



PM – PLANO MÉDIO

Corte acima da cintura. Muito usado na televisão e para destacar o movimento das mãos da personagem.



PP – PRIMEIRO PLANO

Enquadramento do busto para cima. Demonstra estado emocional e a direção do olhar.



PPP – PRIMEIRÍSSIMO PLANO OU CLOSE UP

O rosto da personagem ocupa a tela inteira. Enfoca a expressão facial e emoção.



PD – PLANO DETALHE

Enquadra detalhes do corpo da personagem ou pequenos objetos. Possui a função de mostrar algo importante, tem grande impacto visual.

ÂNGULOS DE CÂMERA

Nem sempre a primeira imagem que enquadrámos é a melhor. Um passo para um lado ou para outro, para frente ou para trás pode nos revelar uma imagem mais interessante. A dica é buscar os melhores ângulos de visão.



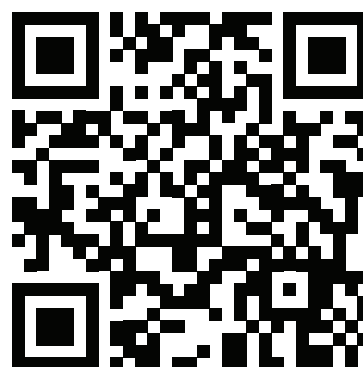
CÂMERA NORMAL



CÂMERA ALTA



CÂMERA BAIXA

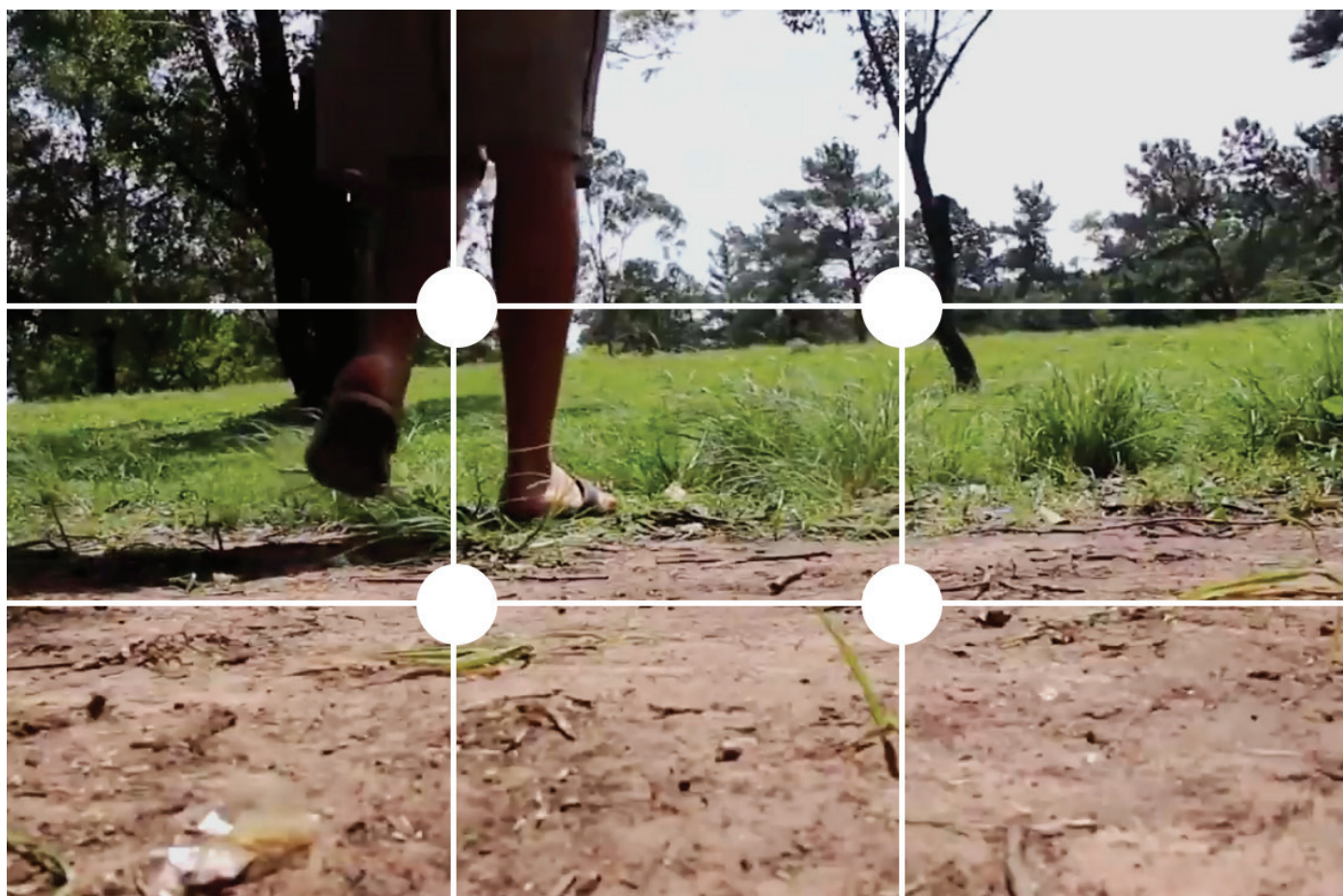


LATINHA

<https://youtu.be/zUp9QmY71ew>

Outros ângulos de câmera bastante utilizados são o plongée e contra-plongée. Diferenciam-se, respectivamente, da câmera alta e baixa pela angulação, que de acordo com a regra deve ser igual ou maior que 60 graus. Além desses, temos também o Zenital (o objeto ou personagem é observado de cima para baixo em um ângulo de 90 graus) e o Contra-zenital (a câmera é apontada completamente para cima) dois ângulos que, apesar de pouco explorados, são boas opções para variar a Câmera normal.

A **regra dos terços** é uma técnica de composição de imagem que auxilia no enquadramento e numa disposição harmônica dos elementos na tela. Ela consiste em imaginar duas linhas horizontais e duas verticais que dividem a tela em 9 retângulos e formam 4 pontos de intersecção, conhecidos como pontos “ouro” ou “áureos”. O seu objeto de interesse deve ser posicionado em um ou mais destes pontos. No caso de uma paisagem, o horizonte deve ser posicionado em uma das linhas horizontais, devendo o maior ponto de interesse ocupar dois terços do quadro.



Para dar destaque a uma imagem, podemos usar a técnica da **moldura natural**, que consiste em usar um elemento da cena como moldura da ação principal que está sendo fotografada, como o tronco de uma árvore ou ramos de uma flor, por exemplo.

MOVIMENTOS

Diferentemente da fotografia, que captura e congela no tempo um momento, o audiovisual caracteriza-se pela imagem em movimento. Os movimentos podem ser **no** quadro ou **do** quadro. O movimento no quadro é quando o objeto ou personagem que filmamos se movimenta na cena. Por exemplo, uma atriz que caminha de um lado para o outro ou para perto e longe da câmera. Já os movimentos do quadro podem ser de câmera ou de lente. Vamos conhecer cada um deles a seguir:

Panorâmica. Também chamada de pan. É quando movimentamos a câmera para a esquerda (pan left) ou para a direita (pan right) sem sair do lugar;

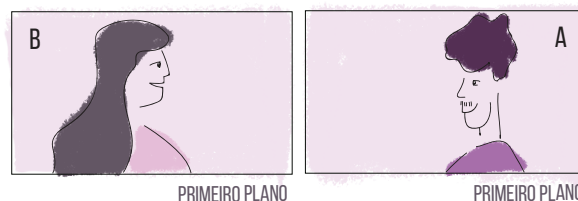
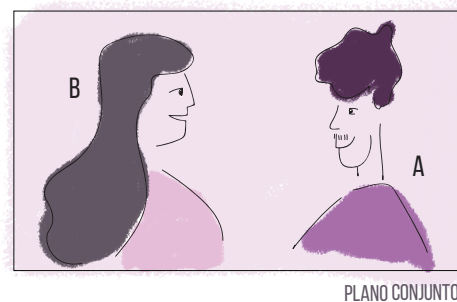
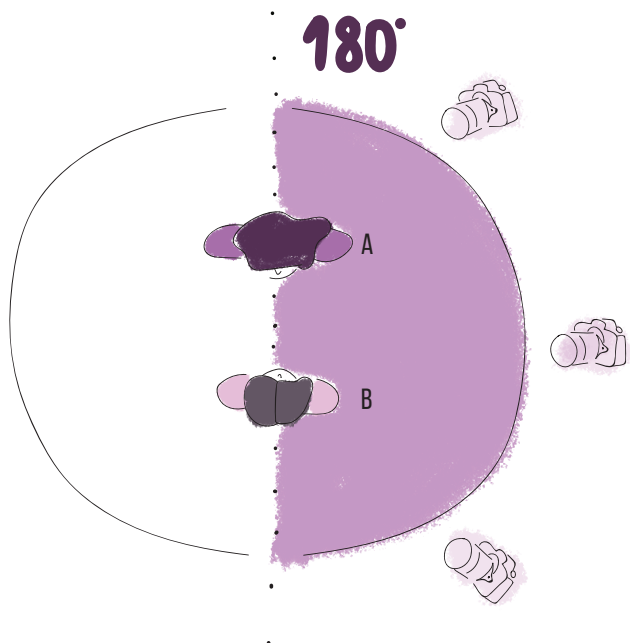
Tilt. Pode ser Tilt up, quando o movimento é para cima, ou Tilt down, quando movemos a câmera para baixo. Assim como na panorâmica, aqui a câmera não sai do lugar;

Travelling. É a viagem da câmera no sentido de afastar (out) ou se aproximar do objeto/personagem (in) ou acompanhá-lo lateralmente. Geralmente é feito sobre trilhos ou em algum suporte com rodas para estabilizar a câmera. Diferentemente dos dois exemplos anteriores, o travelling é caracterizado justamente pelo deslocamento de lugar;

Zoom. Esse movimento é feito com a lente da câmera. Pode ser aproximando o que queremos filmar (zoom in) ou afastando (zoom out).

REGRA DOS 180º OU EIXO

Esta regra é utilizada quando há mais de uma personagem em cena ou quando elas se deslocam. O objetivo desta regra é manter a personagem de um mesmo lado do quadro ou manter a direção do deslocamento em um mesmo sentido na mudança de enquadramento (corte). Para não quebrar o eixo, basta traçar um linha imaginária entre dois personagens (180º), dividindo ao meio, e manter as posições de câmera em um dos lados da linha. Isso garante que o personagem da direita sempre ficará à direita do quadro e o da esquerda na esquerda do quadro. Caso contrário, o eixo será quebrado e poderá confundir o espectador já que ele perde a referência espacial. Essa regra também deve ser observada nos deslocamentos de personagens.



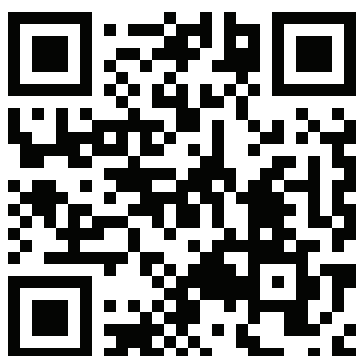
SOM]



NARRATIVA SONORA

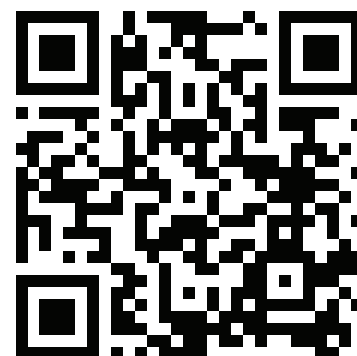
Imagine uma história contada inteiramente por sons e sem imagens, com o uso ou não de narração e diálogos. Que tal contar algo apenas com barulhos e ruídos? Essa é a premissa do conceito narrativa sonora. Ou seja, o áudio pode por si só dar conta das informações que precisam ser repassadas ao espectador para o entendimento da história. Lógico, em audiovisual temos que ter sempre presente a noção de que uma produção é composta de imagens e sons, que são complementares e dialogam entre si. Mas, em determinados momentos podemos dar mais ênfase para um ou para outro e podemos, inclusive, descartar aquilo que não acrescenta nada de novo na narrativa.

Veja, ou melhor, ouça os exemplos a seguir.



BARBEARIA

<https://youtu.be/4d7x1FjFpas>



NARRATIVA SONORA

<https://youtu.be/r9yva3Cx7L4>

CAPTAÇÃO DO SOM

Som direto é o áudio captado durante a gravação das imagens de um vídeo e que prioriza os diálogos dos personagens ou a fala de um entrevistado.

Som ambiente é o áudio que tem a função de criar uma atmosfera na obra audiovisual. Este som pode ser gravado ao mesmo tempo e junto com o som direto, ou pode ser acrescentado na edição.

Dublagem é a substituição da voz original de audiovisuais, podendo ser o filme dublado de um idioma para outro; uma cena na edição em que é feita a substituição de diálogos que não ficaram bons na captação original ou, ainda, a dublagem para paródias audiovisuais.

ELEMENTOS SONOROS

São eles que marcam o tom, a emoção e o dramatismo das imagens e colaboram para a impressão de realidade. Entre eles, podemos citar, além do **silêncio**: **Voz off, narração e diálogo** todos estão ligados à palavra falada.

Trilha sonora é a parte musical de um filme, geralmente é composta com exclusividade para a obra e tem a função de provocar emoções no espectador.

Foley ou efeitos sonoros são os ruídos inseridos na hora da montagem. Servem para reforçar a ação da cena ou substituir os sons originais que não causam o efeito pretendido. Exs: socos em uma luta, porta batendo, copo quebrando, passos, etc.

Acesse:

MR. FOLEY

<https://vimeo.com/20606655>



ARTE COLETIVA (EQUIPE)

O audiovisual é uma arte feita com várias mãos. As equipes podem ser pequenas ou grandes e variam conforme o tamanho e o tipo de projeto. É possível realizar um filme por uma única pessoa, mas normalmente as produções requerem muitas pessoas envolvidas em diferentes funções.

ETAPAS

PRÉ-PRODUÇÃO

É nela que se faz o planejamento. Quem costuma se envolver neste momento é a produção executiva, a direção de produção e o diretor. É nessa etapa que se organizam as ações, se preparam documentos - como o roteiro, cronograma de gravações, ordem do dia, contratos - se faz visitas nas locações (locais onde vão ocorrer as gravações), contato e contratação de equipe, locação de equipamentos, ensaios com atores ou contatos com entrevistados(as), e preparação de tudo o que vai ser necessário para a gravação. É nessa etapa que também são feitas as decupagens, isto é, o roteiro artístico (escrito) é transformado em roteiro técnico, com previsão de planos, movimentos, enquadramentos, locações, descrição de cenários, personagens, época de ambientação da história, etc. Todos esses elementos do roteiro se desdobram em decupagens de fotografia, de arte, de som e de produção.

PRODUÇÃO

É a etapa de execução, a gravação em si. Momento em que se coloca em prática tudo o que foi preparado na pré-produção. Durante a produção, são as direções que coordenam o set, cada uma em sua área, com o auxílio dos assistentes. Mas é função do diretor de produção controlar as ações conforme a ordem do dia (documento estruturado como um cronograma que organiza as atividades da diária de gravação). É a função da produção dar suporte para todas as outras funções, viabilizando tudo que foi planejado.

Nesta etapa, o diretor dirige as gravações no set, coordenando e orientando o elenco ou entrevistados e as direções de fotografia e arte, conforme o tom artístico do audiovisual que ele quer imprimir. Os assistentes de direção junto da equipe de direção artística (diretor de arte e direção de fotografia e assistentes) organizam a maquiagem, o figurino, cenário, objetos de cena, iluminação, maquinaria e elétrica conforme previamente decupado e adaptam eventuais imprevistos.

PÓS-PRODUÇÃO

É a última etapa para a criação do audiovisual. Na edição se organiza todo o material gravado e inicia-se a montagem do que será a narrativa. Essa etapa também compreende composição de trilha sonora, desenho, mixagem e masterização de som, inserção de efeitos visuais e animações, legendagem, finalização de cor e renderização do audiovisual.

A edição do vídeo é realizada em uma ilha de edição, isto é, uma sala com equipamentos como computadores potentes, programas específicos para a montagem e manipulação de imagens e boas caixas de som para se ter controle da qualidade do audiovisual.

TÉCNICA PARA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL



DICAS PARA CAPTAÇÃO DE IMAGENS

Câmera no tripé dá mais estabilidade às cenas. Mesmo que a câmera na mão seja a proposta do vídeo, evite movimentos frenéticos ou bruscos, pois isso pode causar vertigem no espectador.

Se não houver tripé ou outro objeto de apoio, separe as pernas numa distância de 30 a 40 cm. Isso ajuda a evitar que as imagens fiquem muito tremidas.

Movimentos de câmera (travelling, panorâmica, zoom) também devem ter estabilidade e velocidade constante.

Procure variar a escala de planos (planos abertos / planos intermediários / planos fechados) para dar ritmo à edição.

Grave, no mínimo, 10 segundos de cada plano para ter margem de corte na edição.

Grave em locais com boa iluminação. Se a proposta for gravar à noite, as imagens podem ser escurecidas na edição.

Você pode utilizar luminárias ou lanternas para ajudar na iluminação. É só direcionar para o local a ser gravado.

Isopor ou superfícies retas forradas com papel alumínio ajudam a rebater a luz.

Colocar três pontos de luz em forma de triângulo ajuda a atenuar as sombras.

Cuidado com lugares onde há sombra e sol. Escolha um ou outro, a não ser que seja a proposta do vídeo. Caso contrário, a imagem não ficará boa.

DICAS PARA CAPTAÇÃO DE SOM

Se houver diálogos ou entrevistas, evite lugares barulhentos e procure captar o áudio com microfones extras. Os microfones internos das câmeras captam muito ruído ambiente.

Se o áudio ambiente (passos, passarinhos, sons de trânsito) é importante para o seu vídeo, lembre de gravar um minuto de som em cada local. Peça para que a equipe fique em silêncio.

Usar o microfone do fone de ouvido pode ser um bom recurso para captar o som com mais qualidade do que o microfone do smartphone, caso esteja usando esse tipo de equipamento.

EDIÇÃO/MONTAGEM AUDIOVISUAL



Editar é dar sentido, clima e ritmo à uma história. É recorte. Para organizar esse recorte, é preciso seguir alguns passos que guiam a edição.

DECUPAGEM

É a visualização de todo o material gravado. Deve-se ler o roteiro e, em seguida, olhar todo o material bruto disponível. Assim, o editor entrará em contato com as expectativas e ideias articuladas no roteiro. Importante ter em mente que nem sempre o roteiro conseguirá ser traduzido fielmente em forma de imagens e sons, mas isso não é um problema.

Em seguida, faz-se a seleção e organização do que há de melhor no material e a estruturação do projeto. É importante valorizar a etapa de seleção e observar cada plano com cuidado para entender e potencializar suas características. É hora de construir a narrativa.

MONTAGEM

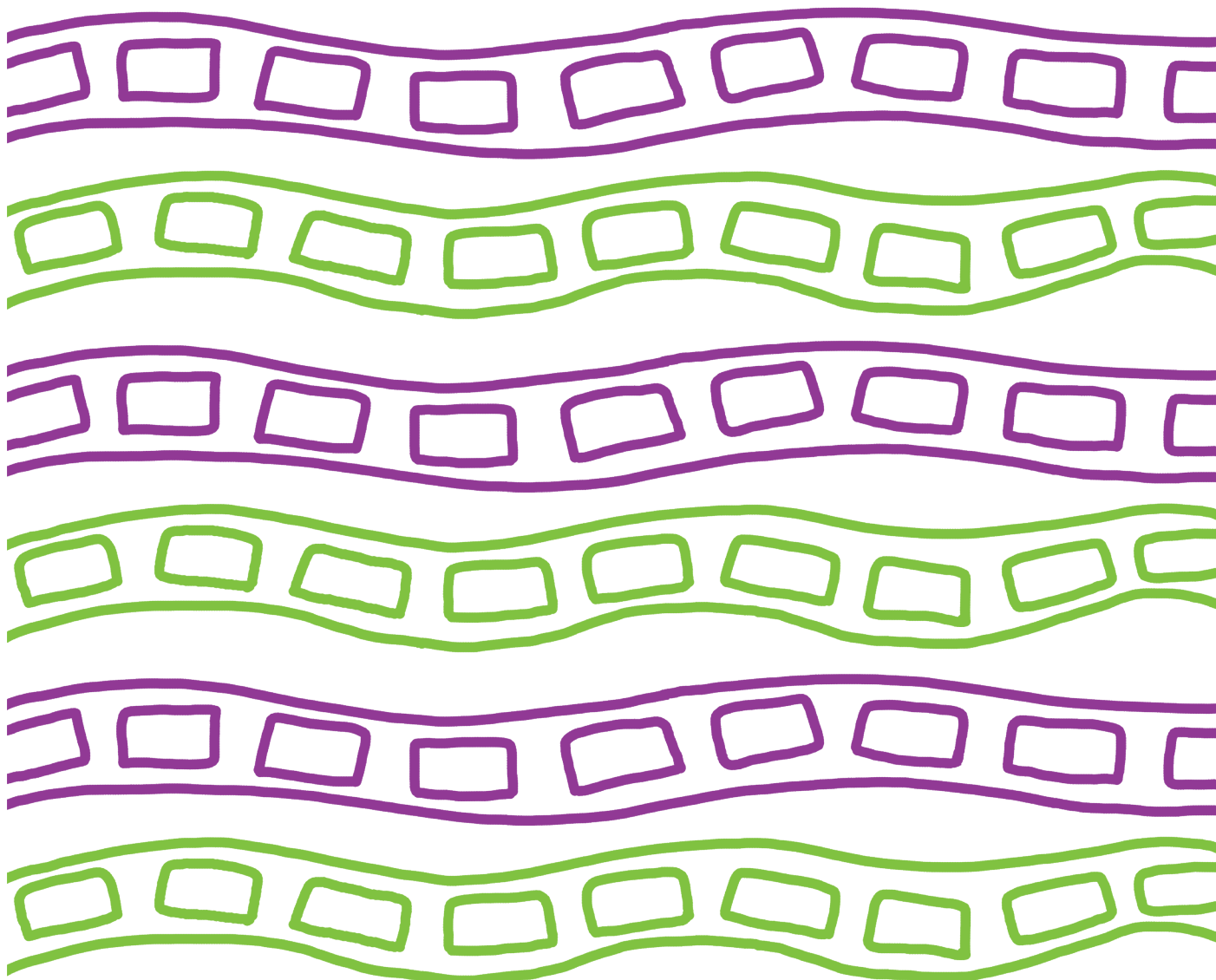
Também pode ser chamada de edição. É o processo de “encaixar” os planos e materiais sonoros selecionados em uma ordem e ritmo que façam sentido para a narrativa e ideia audiovisual idealizadas no começo da produção do vídeo. É comum ter várias versões de montagem até chegar na versão final.

FINALIZAÇÃO

Depois de o vídeo ser montado, ou seja, já ter uma estrutura definida, é na finalização que os últimos detalhes são adicionados. Corrige-se a iluminação e cor de imagens que precisam de retoque, melhora-se o desenho de som e insere-se legendas, créditos, vinhetas e efeitos visuais, conforme for necessário.

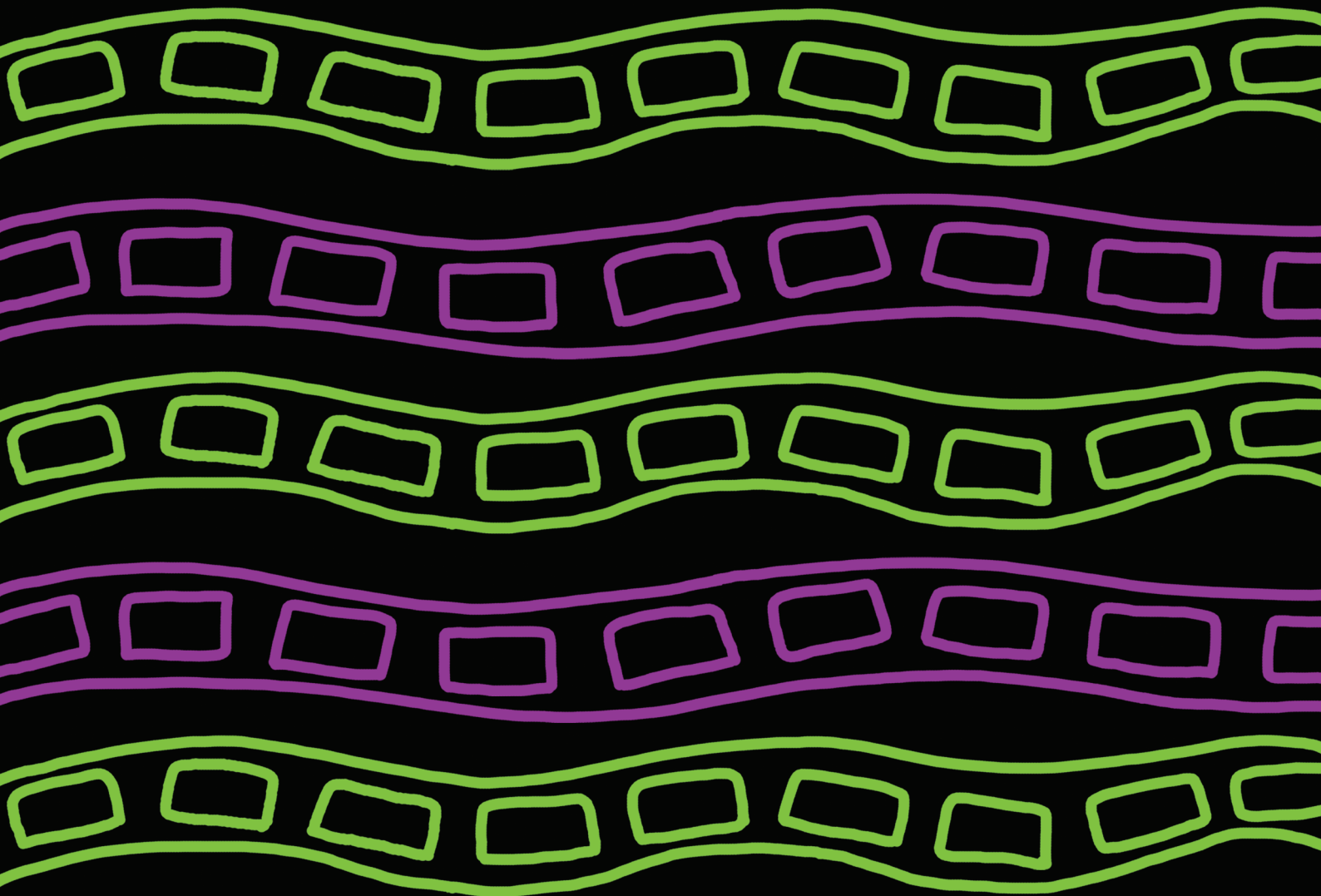
DISTRIBUIÇÃO E COMPARTILHAMENTO

A internet proporciona incontáveis opções de vitrine para seu trabalho audiovisual. Devido a popularização das redes sociais, smartphones e a existência de um público bastante interessado por narrativas audiovisuais, os vídeos tornaram-se a mais importante mídia de comunicação. Além de divulgar suas produções nas redes, você pode considerar inscrevê-las em mostras e festivais de cinema e audiovisual. Os diversos festivais por todo o Brasil são uma oportunidade de levar seus filmes para um público que não chegaria normalmente, e não só fazê-los serem vistos, como também serem reconhecidos tecnicamente por um júri.





Este trabalho está licenciado sob a Licença Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional Creative Commons. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou mande uma carta para Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.



EXPEDIENTE

Criação de conteúdo: Alan Orlando, Alexsandro Pedrollo de Oliveira, Heitor Leal e Paulo Tavares.

Revisão: Neli Mombelli.

Capa: Arthur Vanz e Francine Nunes.

Ilustração: Francine Nunes.

Diagramação: Heitor Leal.

Projeto Olhares da Comunidade. Ano 2020.

REALIZAÇÃO



FINANCIAMENTO

