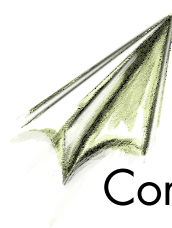


PROJETO Olha a
GENTE
AQUI

VÍDEO

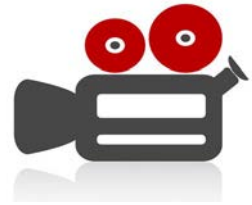
**Apostila das
Oficinas do Projeto
Olha a Gente Aqui**



Instituto Asas
Comunicação Educativa



O QUE É VÍDEO?



Vídeo – do latim “eu vejo” – é uma a tecnologia de processamento de sinais eletrônicos (analógicos ou digitais) para capturar, armazenar e transmitir imagens em movimento. Existe uma grande diferença entre a imagem fotográfica convencional, de suporte químico (que é a base tradicional do cinema), e a imagem eletrônica, mais conhecida como vídeo, que propicia não apenas a imagem da televisão, mas também é um suporte de criação audiovisual complexo que acabou por se mesclar à produção cinematográfica convencional. Disso nasceram os sistemas híbridos de finalização, que combinam vantagens dos dois suportes, químico e eletrônico.

O vídeo é uma realidade cada vez mais presente em nossa sociedade. Podemos dizer hoje que a revolução digital transformou a forma como trabalhamos e nos divertimos, e fez com que a capacidade de fazer vídeos chegasse às nossas casas. Atualmente, profissionais e amadores têm a possibilidade de fazer vídeos com padrões de alta tecnologia. O desenvolvimento tecnológico que se deu nas últimas décadas nos proporcionou ferramentas que nos colocam mais próximos desta ferramenta de imagem e movimento.

O QUE É VÍDEO DIGITAL? TECNOLOGIA ANALÓGICA E DIGITAL

O desenvolvimento do vídeo está intimamente relacionado com os avanços da tecnologia da fita magnética. As imagens analógicas são gravadas pela variação da profundidade e potência do sinal magnético registrado nas fitas. O princípio é o mesmo usado nas fitas de áudio, a leitura é feita pela cabeça de leitura, amplificada e reproduzidas pelo tubo de imagem dos aparelhos de TV ou pelos auto-falantes no caso de áudio. Com o vídeo digital, a fita magnética ainda é usada, porém ao invés de registrar variações do potencial do sinal da gravação magnética, a gravação é feita apenas como informações, positivo e negativo, como nos sistemas dos computadores, ou seja bits – um bit é a menor parte da informação digital, que informa ao leitor se aquele ponto está “ligado” ou “desligado”. O conjunto desses sinais ou bits compõem a informação. Esse tipo de registro é mais preciso que o analógico, porém a capacidade de armazenamento da informação ocupa muito mais espaço que nos sistemas analógicos, por isso que a “compressão” das informações é um fator vital para o processo de vídeo digital.

GÊNEROS



VIDEOCLÍPE: Vídeo feito basicamente da combinação de música e imagem. Geralmente não tem texto. Enquanto nos outros gêneros, a música é apenas a trilha sonora, no clipe ela é o principal elemento.

DOCUMENTÁRIO: Trabalho feito com texto, imagens e entrevistas para registrar um acontecimento, características de um lugar etc. Mostra fatos, pessoas e lugares, entre outros.

FIÇÃO: História imaginária sobre um tema qualquer, podendo ser baseada em fatos reais. São utilizados atores, figurantes, animais etc.

DOCUMENTÁRIO-FIÇÃO: É quando misturamos o documentário com a ficção. Por exemplo, criamos uma história com bonecos ou atores e colocamos fatos, reportagens ou entrevistas reais sobre o tema tratado numa cena, e em outra ficção.

REPORTAGEM: Gênero próximo do documentário, diferente pelo estilo jornalístico e pela presença do repórter.

ANIMAÇÃO: A palavra provém do latino "anima", que significa "alma" ou "sopro vital". Animação significa, antes de mais, "dar vida" a objetos estáticos.

UMA PRODUÇÃO EM VÍDEO

Para se fazer uma produção em vídeo é necessário o conhecimento de todos os passos de sua realização, que são os seguintes:

IDEIA: É o que define o tema do vídeo. Devemos nos perguntar sempre: qual o nosso objetivo? Informar? Entreter? Que público pretendemos atingir? E depois: nossa ideia informa? Diverte?;

ARGUMENTO: Defina a ideia. Sua estrutura será apresentada em poucas linhas. Devemos, nesse resumo, passar a exata noção do que será e como será o vídeo. Um argumento confuso pode invalidar uma boa ideia;

PESQUISA: Depois do argumento, começa a pesquisa. Nesta etapa. Levamos todas as informações necessárias, através de jornais, revistas, livros, fotos, outros vídeos e qualquer material que possa ampliar nosso conhecimento sobre o tema do trabalho;

ROTEIRO: Apuradas as informações necessárias, elaboramos o roteiro, que é a descrição detalhada da história, com as indicações correspondentes as imagens e sons, assim como a redação do texto. Para uma melhor gravação é sempre bom contar com um roteiro decupado ou roteiro técnico (a planificação por escrito de cada cena do filme, com indicações técnicas detalhadas ou ainda o conjunto de escolhas feitas pelo realizador quando da filmagem, envolvendo planos e possíveis cortes);

PRODUÇÃO: Aprovado o roteiro, tomamos todas as providências para a realização das gravações. É o momento da produção. Esta etapa envolve o contato com atores, figurantes e entrevistados, incluindo contratos de direitos de imagem, assim como a administração da verba disponível, a confecção de cenários e figurinos, autorizações para locações (gravações externas) etc.;

GRAVAÇÃO: Devemos tomar alguns cuidados para que tudo ocorra como o planejado. Checar os equipamentos, tanto na saída para as gravações como na volta, é fundamental. A falta de um fio pode prejudicar todo um dia de trabalho. Atenção especial deve ser dada aos cartões de memória, separando-se os gravados e/ou descarregados. Também a luz deve ser conferida. Sem luz não há boa imagem e é sempre preciso averiguar se a quantidade de tipos de luz são adequados ao local e ao objetivo da gravação;

MINUTAGEM: Nem todas as imagens gravadas (imagens brutas) são aproveitáveis. Devemos minutar o material, ou seja, selecionar as melhores e as mais importantes imagens dentro do assunto do vídeo, levando em conta o que está no roteiro. Para facilitar a edição, anotamos o tempo da imagem gravada, dessa forma saberemos como encontrá-la;

EDIÇÃO/MONTAGEM: Nesta etapa, vamos encaixando cada imagem em seu lugar, de acordo com o roteiro. Colocamos também a música e os sons incidentais;

DIREÇÃO: A direção é responsável pela coordenação geral e realização da produção de um vídeo. O diretor indica ao cinegrafista os planos e movimentos de câmera e, junto com o editor, finaliza o vídeo, seguindo sempre o estabelecido no roteiro. No fundo, o papel do

diretor é tentar fazer com que todos – equipe e espectadores – sintam o mesmo que ele sentiu pela história, que sejam tocados por ela.

Dica: É importante ressaltar que o diretor não faz nada sozinho. Ele depende muito do olhar criativo do fotógrafo, do diretor de arte, do montador, do ator. Um bom diretor é aquele que sabe ouvir o outro. Para se formar diretor, é preciso assistir a muitos filmes, ir atrás de referências, ler literatura. E ouvir muita música. Ouvir sugestões de muita gente, especialmente dos outros membros da equipe.

A SUGESTÃO DE DIVISÃO DE FUNÇÕES



ROTEIRISTA: Cria a partir de uma ideia, texto ou obra literária, sob a forma de argumento ou roteiro cinematográfico, narrativa com sequências de ação, com ou sem diálogos, a partir da qual se realiza o filme;

ATOR: Cria, interpreta e representa uma ação dramática, baseando-se em textos, estímulos visuais, sonoros e outros, previamente concebidos por um autor ou criados através de improvisações individuais ou coletivas. Utiliza-se de recursos vocais, corporais e emocionais, apreendidos ou intuídos, com o objetivo de transmitir ao espectador o conjunto de ideias e ações dramáticas;

CONTINUISTA: Assiste o diretor no que se refere ao encadeamento e continuidade da narrativa, cenários, figurinos, adereços, maquiagens, penteados, luz, ambiente, profundidade de campo, altura e distância da câmera, elabora boletins de continuidade e controla os de som e de câmera anota diálogos, ações, minutagens, dados de câmera e horário das tomadas, prepara a claquete, informa à produção dos gastos diários de negativo e fita magnética;

DIRETOR DE ARTE: Cria, conceitua, planeja e supervisiona a produção de todos os componentes visuais de um filme ou espetáculo, traduz em formas concretas as relações dramáticas imaginadas pelo diretor cinematográfico e sugeridas pelo roteiro,

define a construção plástica-emocional de cada cena e de cada personagem dentro do contexto geral do espetáculo, verifica e elege as locações, as texturas, a cor e os efeitos visuais desejados;

DIRETOR: Cria a obra cinematográfica, supervisionando e dirigindo sua execução, utilizando recursos humanos, técnicos e artísticos. Dirige artisticamente e tecnicamente a equipe e o elenco, analisa e interpreta o roteiro do filme, adequando-o à realização cinematográfica sob o ponto de vista técnico e artístico, escolhe a equipe técnica e o elenco, supervisiona a preparação da produção;

DIRETOR DE FOTOGRAFIA: Interpreta com imagens o roteiro cinematográfico, sob a orientação do diretor cinematográfico; mantém o padrão técnico e artístico da imagem, durante a preparação do filme; seleciona e aprova o equipamento adequado ao trabalho, indicando e/ou aprovando os técnicos sob sua orientação, o tipo de negativo a ser adotado, os testes de equipamento; examina e aprova locações interiores e exteriores, cenários e vestuários;

DIRETOR DE PRODUÇÃO: Mobiliza e administra recursos humanos, técnicos, artísticos e materiais para realização do filme, racionaliza e viabiliza a execução do projeto, mediante análise técnica do roteiro, em conjunto com diretor cinematográfico ou seu assistente, administra financeiramente a produção;

ILUMINADOR: Encarrega-se da guarda, manutenção e adequada instalação do equipamento elétrico e de iluminação do filme, distribuindo de acordo com as indicações do diretor de fotografia, determina as especificações dos geradores a serem utilizados;

MICROFONISTA: Assiste o técnico de som, monta e desmonta o equipamento, zelando, pelo seu bom estado, posiciona os microfones, confecciona os boletins de som;

EDITOR DE FILME: Monta e estrutura o filme em sua forma definitiva, sob a orientação do diretor cinematográfico, a partir do material de imagem e som, usando seus recursos artísticos, técnicos e equipamentos específicos, zelando pelo bom estado e conservação das pistas sonoras, faz o plano de mixagem, participando da mesma, orienta o assistente de montagem.

ENQUADRAMENTOS



O plano de um filme pode ser considerado uma linha de um texto literário. É o que dita a forma como o filme está sendo contado (sem esquecermos do som, das atuações, da arte etc.). Cada plano deve ter um motivo para existir e não ser apenas uma ferramenta para se narrar a história. O chamado enquadramento. É ele quem define o que está dentro e o que está fora da imagem.

Você quer apenas mostrar as mãos do personagem? O rosto? Quer mostrar o personagem inteiro, da cabeça aos pés? Cada um desses enquadramentos vai ter um efeito diferente na história e, conseqüentemente, no jeito como ela será recebida pelo público. Além disso, existe um ritmo dentro da imagem – a maneira como a câmera e os personagens se movimentam.

ESPAÇO E TEMPO

A partir da articulação entre os planos, é possível construir um espaço e um tempo. Em outras palavras, é possível construir uma narrativa. Vamos imaginar que você conheça alguém que tenha um quintal muito bacana e que você queira fazer uma cena ali. Mas o resto da casa não parece tão interessante. Por outro lado, um amigo seu tem uma casa muito bonita, que se parece com aquela que você imagina para o filme. Mas o quintal, que é importante para a sua história, não é legal.

A solução é filmar o quintal em uma casa e o restante na outra. Dependendo da forma como você criar sua decupagem, ninguém vai notar que são dois espaços diferentes. Você está criando um novo espaço, que não existe na realidade, mas que vai existir dentro do seu filme. Além disso, você pode manipular o tempo, indo para frente e para trás, criando saltos na narrativa. A linguagem cinematográfica é isso. Usando imagens, podemos construir uma narrativa no tempo e no espaço.

DEFINIÇÕES DE PLANOS



PLANO GERAL (PG): Nesse plano, a câmera enquadra todos os elementos da cena, os personagens, cenários e etc;



PLANO CONJUNTO (PC): É um plano ligeiramente mais aproximado de que o geral, chamando mais a atenção para o ponto principal da cena, como um diálogo, por exemplo;



PLANO AMERICANO (PA): É um plano com o qual enquadramos o(s) personagem(ns) a partir da metade da coxa (mais ou menos um palmo acima do joelho). Esse nome surgiu dos filmes de “bang-bang” americanos, nos quais era necessário enquadrar o revólver na cintura do personagem, por exemplo, numa cena de duelo;



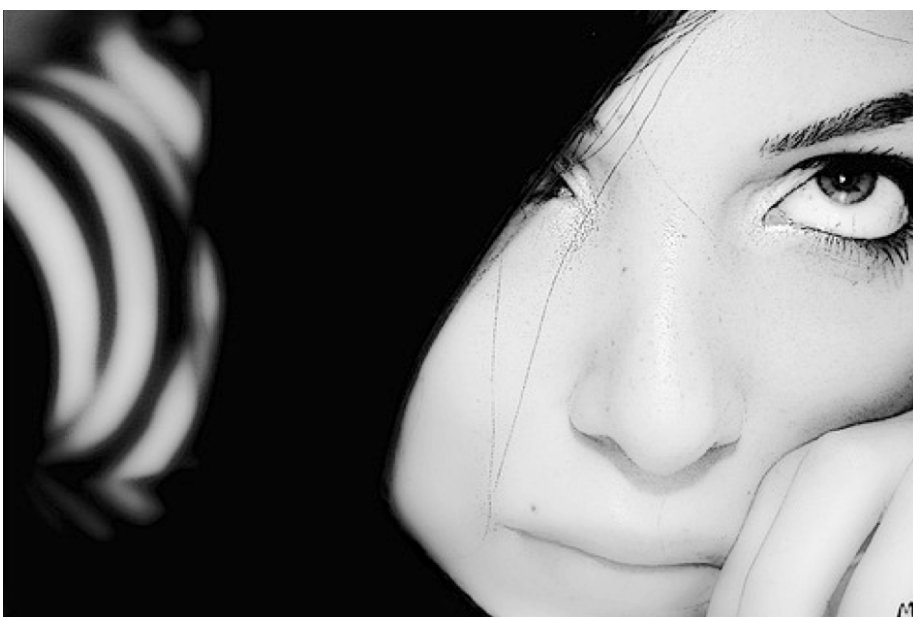
PLANO MÉDIO (PM): É quando enquadramos o personagem a partir da altura da cintura até quatro dedos acima da cabeça;



PLANO PRÓXIMO (PP): É quando enquadramos o personagem na altura do peito até dois dedos acima da cabeça;



CLOSE-UP: É quando enquadramos o rosto do personagem meio palmo abaixo do queixo e no topo da cabeça;



PLANO DETALHE (PD): É quando queremos mostrar, ou “detalhar” qualquer assunto, por exemplo, o olho de um personagem, as letras de um livro, as mãos etc.



MOVIMENTOS DE CÂMERA

TRAVELLING: Movimento físico da câmera que se desloca no espaço. O movimento pode ser realizado com a ajuda de um carrinho, de trilhos, ou pela mão do operador;

TRIPÉ: Suporte portátil com 3 pernas, usado para fixar a câmera e realizar movimentos sobre o mesmo eixo, tanto na vertical como na horizontal;

TILT: Movimento de erguer ou baixar a câmera sobre seu próprio eixo. É sempre realizado no sentido vertical;

PANORÂMICA: Movimento de girar a câmera sobre seu próprio eixo, da esquerda ou direita ou da direita para esquerda, sempre em sentido horizontal;

GRUA: Movimento no qual a câmera é colocada sobre um guindaste e se coloca tanto na vertical como na horizontal.

POSICIONAMENTO DE CÂMERA



CÂMERA OBJETIVA: Posicionamento da câmera que capta a imagem de um ponto de vista mais externo à ação. Simula o ponto de vista do público;

CÂMERA SUBJETIVA: Câmera que simula o olhar de um personagem. Participa efetivamente da cena;

PLONGÉE: Palavra francesa que significa, literalmente, "mergulho". A posição da câmera filma acontecimentos de cima para baixo. Dá um efeito que diminui e enfraquece o personagem;

CONTRA-PLONGÉE: O inverso de "plongée". A cena é mostrada de baixo para cima. O efeito aumenta e dá poder ao personagem.

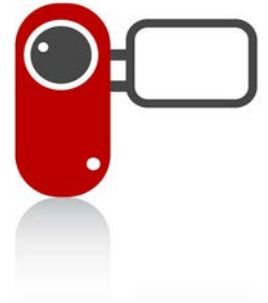
AJUSTES NA CÂMERA

BATER O BRANCO: No vídeo, as imagens são formadas a partir da combinação de três cores: *Red* (vermelho), *Green* (verde) e *Blue* (azul), o RGB. A combinação dessas cores forma as cores do espectro, e sua soma define o branco. Quando "informamos" o tipo de branco para a câmera, ela define o espectro de cores para aquele branco;

ÍRIS: Dispositivo da câmera que regula a quantidade de luz que entra pela abertura da lente (objetiva). Quando mais aberta estiver a íris, mais luz vai entrar. Quanto mais fechada, menos luz;

SHUTTER: O mesmo que obturador, uma espécie de cortina que abre e fecha rapidamente, impedindo ou permitindo que o sensor da câmera receba a luz vinda da objetiva.

TIPOS DE LUZ



LUZ NATURAL: Luz gerada por fontes naturais. Exemplo: luz do dia;

LUZ ARTIFICIAL: Luz gerada tecnologicamente. Exemplo, lâmpadas;

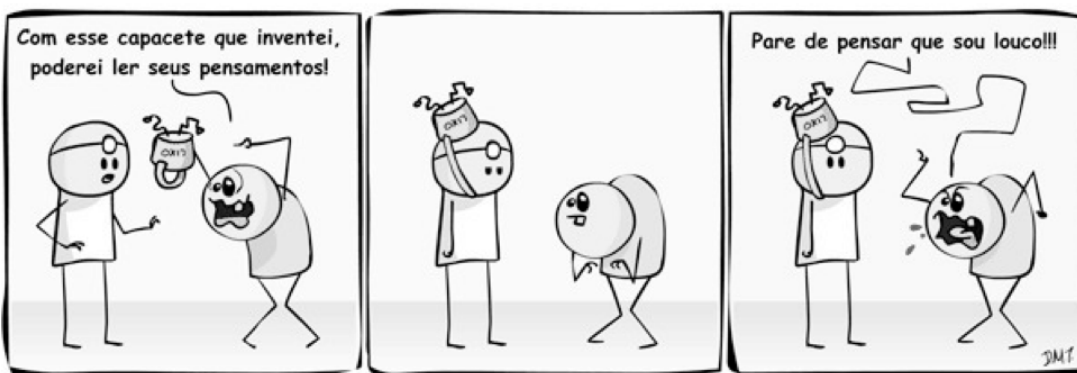
LUZ DURA: É a luz proveniente de uma fonte bem definida, que incide sobre um objeto. Gera sombras bem marcadas. Exemplo, luz do sol;

LUZ DIFUSA: Também chamada de luz suave. É a luz proveniente de uma fonte ampla ou esparsa, que incide sobre o objeto. Gera poucas sombras. Exemplo, luz de um dia nublado.



EXERCÍCIO DE CRIAÇÃO DE ROTEIRO

Veja os exemplos:



www.DrPepper.com.br

Agora crie a sua história:

--	--	--

Algumas referências de livros

BERNARDET, Jean Claude. *Cineastas e imagens do povo*. São Paulo, Ed. Companhia das Letras, 2003.

BERNARDET, Jean-Claude. *O que é cinema?* São Paulo, Ed. Brasiliense, 1980.

MACHADO, Arlindo. *A experiência do vídeo no Brasil*. In: *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo, Edusp, 1996.

Martin-Barbero, Jesus. *Dos meios às mediações. Comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro, UFRJ, 1997.

SANTORO, Luiz Fernando. *A imagem nas mãos: o vídeo popular no Brasil*. São Paulo, Ed. Summus, 1989.

SHOHAT, Ella e STAM, Robert. *Crítica da imagem eurocêntrica*. São Paulo, CosacNaify, 2006.

XAVIER, Ismail. *Cinema brasileiro moderno*. São Paulo, Ed. Paz e Terra, 2001.

VICENTE, Wilq. *Vídeo em movimento: apenas uma experiência*. In: *Audiovisual comunitário e educação: histórias, processos e produtos*. (Org.) LEONEL, Juliana e MENDOÇA, Ricardo Fabrino. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2010.

Blogs e sites para consultas e pesquisas

www.nossatela.com.br

www.telabr.com.br

www.kinooikos.com

www.mnemocine.com.br

www.educarede.org.br

www.filmeb.com.br

www.portacurtas.com.br

www.coletivogambarraimagens.blogspot.com

Elaboração do material didático
Wilq Vicente



Apostila de Vídeo. De uso exclusivo dos participantes do Projeto Olha a Gente Aqui. Direitos reservados.

