

Zaldo Borges

Video Estudantil

Luz, Câmera... Educação!



Dicas para a produção de vídeos com alunos da educação básica

Vídeo Estudantil
Luz, Câmera... Educação!
Erizaldo Cavalcanti Borges Pimentel

Revisão:
Eduardo Alves da Silva
Cristiana Maria Carneiro de Barros Borges

Ilustrações: Tiago Cavalcanti Borges Guimarães

Edição de arte:
Cristian Maximiliano Castro - Contato: soucastro@outlook.com.br

Capa:
Alunos em produção de vídeo, clicadas por Zaldo Borges
Arte: Cristian Maximiliano Castro

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Borges, Zaldo

Vídeo estudantil [livro eletrônico] : luz,
câmera... educação! / Zaldo Borges. -- 1. ed. --
Brasília, DF : Ed. do Autor, 2021.

PDF

ISBN 978-65-00-27336-6

1. Educação 2. Educação artística 3. Professores -
Formação profissional 4. Vídeos - Produção I. Título.

21-74319

CDD-370.1

Índices para catálogo sistemático:

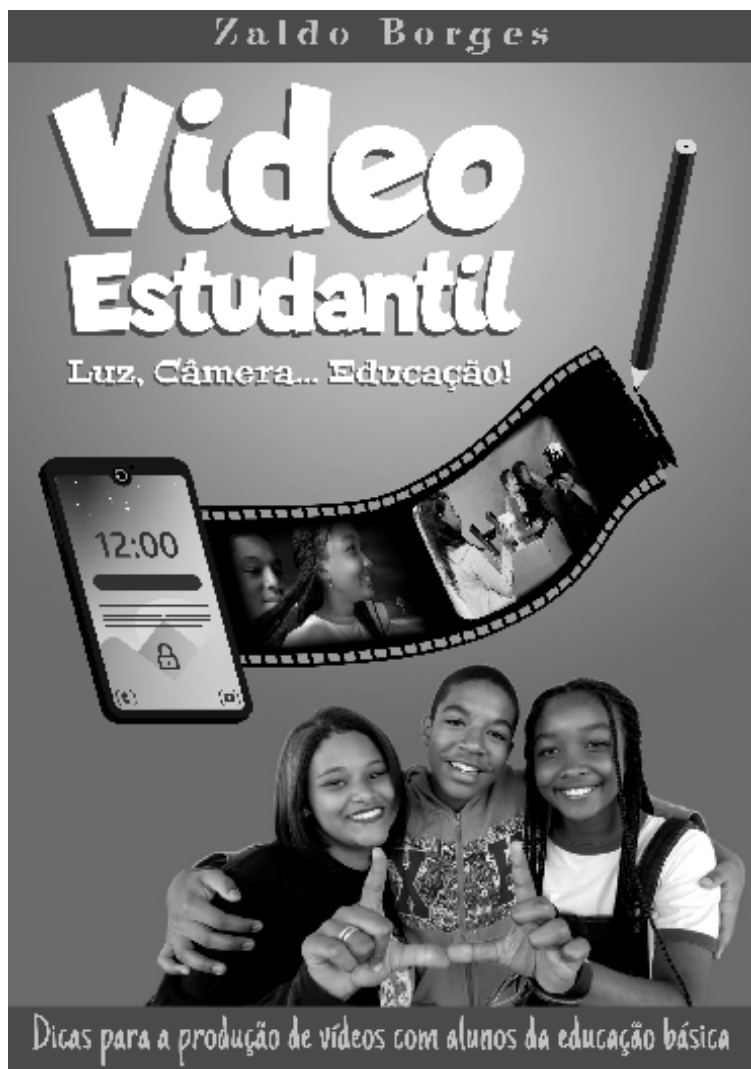
1. Educação 370.1

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

Direitos Autorais: Fica autorizada a reprodução
de trechos desta obra quando citada a fonte.

Agosto/2021





No Brasil, muitos professores e instituições têm se dedicado à difusão da Produção de Vídeos Estudantis. Abaixo, alguns links que dialogam com este livro.



Para acessar, clique nas figuras.

Cine Com Ciência (DF)



LAB. PVE / UFPel (RS)



QUIMICURTA (/PE)



Educ. Audiovisual (RJ)



Esta publicação foi realizada com recursos do Fundo de Apoio à Cultura do Distrito Federal.



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

Secretaria de Estado
de Educação do DF
Canal E

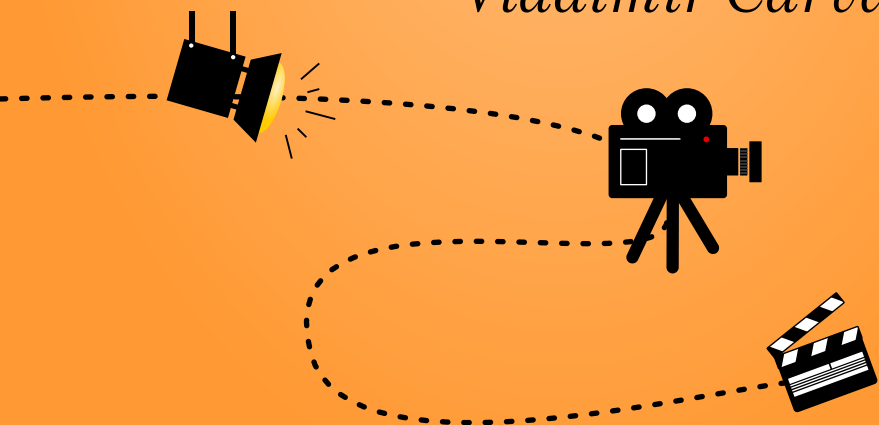
Secretaria de
Cultura e
Economia Criativa

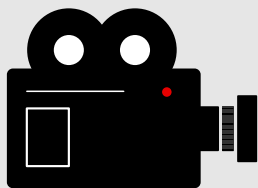




Ao inspirador professor, cineasta, escritor e paraibano

Vladimir Carvalho



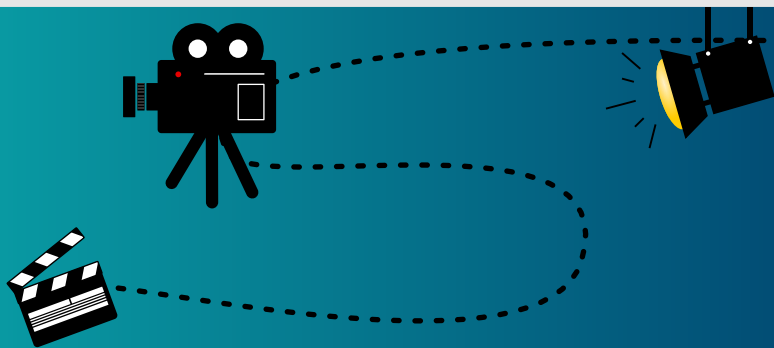


Sobre o autor

Zaldo Borges é professor há 37 anos. Ministrou aulas de Física por 30 anos. Após realizar o Doutorado em Educação, pela UnB, onde pesquisou como produzir vídeos com estudantes da Educação Básica, passou a ministrar aulas de Cinema para pré-adolescentes numa escola pública do DF (CEF 1 do Cruzeiro), experiência que lhe conferiu o Prêmio Professores do Brasil, em 2017. Hoje, pesquisa o uso dos aparelhos celulares na produção de vídeos com os alunos. É membro fundador da Academia Cruzeirense de Letras ocupando a Cadeira número 10, cujo patrono é o professor Paulo Freire.



Este livro apresenta vários fundamentos da linguagem do Cinema, necessários para que o cineasta amador dê seus primeiros passos na arte de produzir bons filmes. Também traz dicas e comentários de como o autor abordou tais conteúdos quando ministrou aulas para alunos da Educação Básica, tendo produzido mais de 100 curtas-metragens com seus alunos. Em 2018, seu Projeto Cine Com Ciência foi escolhido pelo MEC como uma das trinta práticas inspiradoras para as escolas brasileiras.



SUMÁRIO

Prefácio, por Laura Coutinho	8
Introdução - Um convite ao estudo	11
Qual a diferença entre filme e vídeo?	12
Capítulo I - Das pinturas rupestres às imagens digitais	13
Capítulo II - Como e quando surgiu o Cinema?	21
Capítulo III - Cortando os personagens	32
Capítulo IV - Angulações de Câmera	52
Capítulo V - Movendo a Câmera	64
Capítulo VI - Alternância de enquadramentos, movimentos e angulações de câmera	87
Capítulo VII-Detalhes da linguagem audiovisual	94
Capítulo VIII - O Roteiro	102
Capítulo IX - Decupagem de Roteiro	120
Capítulo X - Esculpindo o tempo	125
Capítulo XI - A iluminação	131
Capítulo XII - A captação do som	138
Capítulo XIII - Gravando!	152
Capítulo XIV - Técnicas, gêneros e profissões no Cinema	160
Capítulo XV - Dando forma à narrativa - Edição de vídeos	181
Capítulo XVI - Filme editado. E agora?	197
Referências Bibliográficas	211
Referências de links sobre Produção de Vídeo Estudantil - PVE	211
Sítios diversos citados na obra	212
Sítios de Festivais de Curtas	214
Filmes Curtas-metragens citados	214
Filmes de Longas-metragens e Séries citados	215
Curtas-metragens citados e feitos pelos alunos	218
Curtas-metragens citados e dirigidos por Zaldo Borges	219
Músicas Citadas	219

PREFÁCIO



Ao sair do Ceará, onde criou o Cine Magestic no início do século passado, para se estabelecer no Rio de Janeiro onde associou-se à Metro-Goldwyn-Mayer, Luiz Severiano Ribeiro consolidou, no Brasil, as salas de exibição de filmes. E com isso inaugurou um novo tipo de entretenimento naquela capital e em todo o país, o cinematógrafo. Durante muitos anos, aos adentrarmos as salas escuras deste grupo distribuidor de filmes, víamos projetada na tela a chamada: “Cinema é a maior diversão”. Esse era o mote e o convite à diversão. Durante muito tempo para ver filmes era preciso ir às salas de projeção, às salas de cinema e isso foi durante muito tempo uma das mais importantes diversões da cidade e do país.

Logo ao iniciar a leitura deste livro do Zaldo, “Vídeo estudantil”, o que me chamou a atenção foi justamente a presença de uma linguagem e uma estrutura textual que nos remetem à diversão, seguindo de alguma forma essa tradição do cinema proposto por Severiano Ribeiro. Uma diversão para ser levada à sério, pois, do mesmo modo, trata a linguagem cinematográfica com muita profundidade e reverência, sobretudo, com o cuidado de trazer uma narrativa histórica que nos permite encontrar os primórdios do cinema, que estão muito além dele, e compreendê-los em sua extensão e complexidade.

Depois de um passeio pela história da linguagem cinematográfica e suas origens que o livro faz, lembro aqui a história do cinema educativo no Brasil. Praticamente desde o seu surgimento, o cinema e a educação estiveram reunidos. São inúmeras as possibilidades educativas do cinema e da linguagem audiovisual. Ainda nos primórdios do século passado, o cineasta pioneiro Humberto Mauro iniciou uma expressiva produção cinematográfica em Cataguases, MG, com títulos como “Na primavera da vida”, “Thesouro perdido” e “Sangue Mineiro”. Além de grandes filmes de ficção, Humberto Mauro desenvolveu um extenso trabalho educativo. A convite de Edgar Roquette Pinto, Mauro incorporou-se ao Instituto Nacional do Cinema Educativo-INCE, criado em 1936, onde realizou mais de trezentos títulos, com filmes sobre os mais diversos temas, como música, folclore, astronomia, agricultura, saúde, cultura. A ideia, que não chegou a se realizar completamente, era a de que esses filmes pudessem ser distribuídos para todas as escolas e criar uma cultura cinematográfica para a educação.

Em que pese não haver quase sempre continuidade como políticas públicas, desde o INCE, foram muitas as iniciativas congregando a linguagem audiovisual à educação, principalmente com advento da televisão e do vídeo. Todas essas experiências como o Projeto Saci que, na década de 1970, reuniu o que de mais avançado havia em termos tecnológicos, o satélite, para concretizar o sonho de alfabetizar e educar o país com os recursos audiovisuais e televisivos. O país, nesse projeto, ficou restrito ao estado do Rio Grande do Norte e o trabalho não avançou muito mais. Ressalto, nessa mesma direção, a experiência das televisões educativas do Ceará e do Maranhão. Já na década de 1990 foi criado o programa “Um salto para o futuro”, no âmbito Fundação

Roquete Pinto. Nesse espaço televisivo foram tratados inúmeros temas educativos envolvendo professores de todo o país. Alguns programas trataram especificamente de cinema e suas relações com educação.

No Distrito Federal, as experiências com a linguagem audiovisual tiveram início na década de 1970 com a criação do Núcleo de Tecnologia-NUTEL, setor da Secretaria de Educação que reuniu as mais modernas tecnologias visando a levar essa linguagem para as salas de aula, bem como formar profissionais que pudessem desenvolvê-las no âmbito da educação. Em meados dos anos 1990, foi criado, nesse mesmo setor, já com o nome de Centro de Recursos Tecnológico, o “Canal E”, um canal de televisão que visava ligar as escolas do DF, via cabo. O trabalho desenvolvido no “Canal E” teve muita repercussão nas escolas e fora delas, incluindo a realização dos Festivais de Filmes Curta-metragem das Escolas Públicas de Brasília que, como parte dos Festivais de Brasília do Cinema Brasileiro, trazia para o universo do Cine Brasília o melhor da produção estudantil em audiovisual.

A prática de audiovisual que esta obra relata com tanta competência e leveza é oriunda de uma tradição bastante consolidada de produção de vídeos nas escolas e com estudantes. São muitos os desafios para que este trabalho siga cumprindo essa fabulosa missão cultural e educacional. Para além dessas realizações de muito sucesso fica o sonho de que o cinema, em todos os gêneros, mas sobretudo o estudantil e educacional, continue mobilizando os jovens e iluminando as telas em todos os espaços possíveis.

Laura Maria Coutinho
Professora da UnB, aposentada



INTRODUÇÃO

Um convite ao estudo



Caro estudante, por que estudar Cinema?

Um vídeo é o produto do que existe de mais sofisticado em termos de comunicação humana. É algo poderosíssimo, capaz de levar mensagens e emocionar espectadores, pois estimula os dois principais sentidos do corpo humano: a visão e a audição.

Com a popularização das tecnologias, em especial, dos aparelhos celulares e a facilidade de acesso à Internet, temos a possibilidade de criar nossos próprios vídeos e apresentá-los ao mundo, coisa que, há alguns anos, só era possível para um pequeno grupo de pessoas que tinham muito dinheiro. Podemos, igualmente, ter acesso a produções de filmes de todo o planeta, fazendo do vídeo, um instrumento de difusão de ideias, conhecimentos e entretenimentos.

Com nossos celulares, podemos experimentar a agradável sensação de ser um cineasta, de contarmos nossas histórias, de editarmos nossos filmes, de apresentarmos nossa arte para o mundo.

Neste livro você aprenderá muitas coisas da linguagem cinematográfica para que utilize seus celulares ou sua câmera filmadora com a consciência do que está produzindo. Ao final de cada etapa, estará mais crítico, observador e capaz de elaborar vídeos com grande qualidade.

Utilize esse conhecimento para produzir filmes altruístas, que valorizem a cidadania, a vida, combata preconceitos e injustiças, buscando um mundo melhor e feliz.

Prepare-se para mergulhar no maravilhoso universo do audiovisual. Bom estudo!

Prof. Zaldo Borges

Para começar...

Qual a diferença entre filme e vídeo?

A rigor, um filme é uma produção com película celulóide e um vídeo é uma produção com gravação digital. No entanto, atualmente, os termos são usados sem distinção e a maioria dos filmes já são realizados por meio digital. Neste livro, usaremos os termos filme e vídeo como sinônimos.

Os primeiros filmes foram gravados em películas celulóide e não havia outra alternativa. Realizar as gravações digitalmente e armazená-las em cartões de memória, torna o custo muito menor, além dos cartões serem reutilizados.





Capítulo I

Das pinturas rupestres às imagens digitais

*Eduardo e Mônica trocaram telefone
Depois telefonaram e decidiram se encontrar.
O Eduardo sugeriu uma lanchonete
Mas a Mônica queria ver o filme do Godard.*

“Eduardo e Mônica” (1986), de Renato Russo

Reproduzir imagens em movimento sempre foi um sonho humano. Os registros arqueológicos evidenciam que, há milhares de anos, o homem pré-histórico já se expressava com desenhos, indicando o movimento de animais e pessoas. No Parque Nacional da Serra da Capivara, no Piauí, por exemplo, há gravuras datadas de mais de 15.000 anos, como a que dá nome ao próprio Parque, onde se vê que o “artista da pré-história” já desenhava as capivaras “em movimento”.

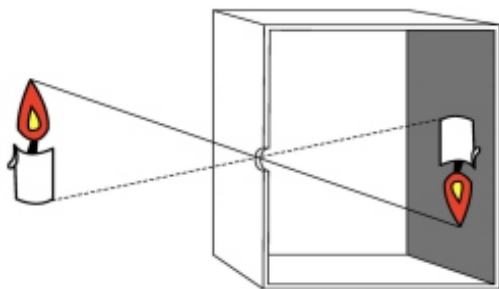


O Parque Nacional da Serra da Capivara, no Piauí, tem centenas de pinturas rupestres.

! FIQUE LIGADO: *Pesquise na Internet imagens de pinturas rupestres na Serra da Capivara e nas cavernas Altamira (na Espanha) e Lascaux (na França). Veja gravuras que sugerem movimentos de pessoas e animais.*

O aprimoramento da pintura e da fotografia

Trezentos anos antes de Cristo, o filósofo macedônico Aristóteles descrevia que, se uma câmera escura fosse colocada numa área bem iluminada, existindo um furo vazando uma de suas paredes, a luz penetraria no interior da câmara e se projetaria na parede interna oposta ao furo, com a imagem dos objetos de cabeça para baixo (ponta a cabeça).



Aristóteles observou que a luz do objeto passa pelo furo e se projeta dentro da câmera escura

EXPERIMENTANDO

Que tal construir uma câmera escura?

Material:

- Um lápis;
- Fita adesiva larga;
- Uma cartolina branca;
- Uma caixa de papelão bem grande;
- Um pedaço de tecido escuro (40cm X 3m).

Como funciona? Assista no site Manual do Mundo, a explicação do jornalista Iberê Thenório, mostrando a montagem de uma câmera escura, que ele chamou de “Cinema na Caixa”. Clique na imagem acima e bom vídeo!



[Clique na imagem para assistir](#)

SOBRE A CÂMERA ESCURA:

Ao assistir ao vídeo, você será capaz de responder: Quais as características da imagem que se vê? São mesmo de cabeça para baixo? E o tamanho da imagem, é igual, menor ou maior que o tamanho real dos objetos? São coloridos ou preto e branco? O vídeo dá uma boa ideia do experimento e é suficiente para você responder a essas perguntas, mas nada substitui a experiência de estar dentro da caixa e enxergar as imagens, por isso, se for possível, construa sua própria câmera escura.

E surgem as lentes na Câmera Escura

No início do século XIV a lente convergente (lente de uma lupa) passou a ser produzida. Já em 1558, Giovanni Battista della Porta apresentou a sugestão de se colocar uma lente em substituição ao furo da câmera escura. Esse procedimento possibilitou a projeção de imagens mais nítidas e com perspectivas mais bem definidas. A lente também permitia mais realismo às imagens, pois as reproduzia como faz um olho humano, dando nitidez ao objeto focado e desfocando os objetos em volta.



O corte na câmera escura mostra como muitos artistas no século XV faziam suas pinturas.

EXPERIMENTANDO

Com uma caixa de papelão com aproximadamente (20cmX20cmX10cm) construa uma câmera escura instalando nela uma lente de lupa (lente convergente). Você poderá fazer isso com a ajuda de um tubo de papelão. Faça a adaptação na caixa de forma que a lente possa ser movida para frente e para trás e assim, realizar ajustes de foco. Nós fizemos uma. Veja!



A lente permite a projeção de imagens mais nítidas na parte interna da câmera

A primeira foto da história

A primeira fotografia conseguida no mundo foi realizada pelo físico Joseph Niepce, em 1826, batizada de heliografia (desenho feito pelo Sol). Em função do processo que utilizou, demorou cerca de oito horas para a gravação da imagem.



Primeira foto da história mostra a vista externa da janela de Niépce.



Joseph Niépce
(1765 - 1833)

Com base no trabalho de Niepce, o inventor Louis Daguerre, em 1839, aperfeiçoou o processo, reduzindo o tempo de exposição para cerca de alguns minutos. Montou a primeira máquina fotográfica para venda ao público, que a chamou de “Daguerreótipo”. Sua invenção foi um sucesso e em 1841, foram vendidos, apenas na França, cerca de dois mil aparelhos e meio milhão de placas fotográficas.



Em 2010, um Daguerreótipo original foi vendido, em um leilão, por cerca de R\$ 1,6 milhão



Louis Daguerre
(1787 - 1851)

E surge a Kodak

Uma nova revolução fotográfica se deu quando o bancário e inventor George Eastman simplificou e popularizou o ato de fotografar. O sucesso da ideia foi garantido pela substituição, na câmera, das “chapas fotográficas” por uma película flexível – o celulóide - que enrolado num carretel era posicionado dentro da câmera e tinha comprimento para o registro de várias fotografias. Na época era vista como leve e pequena, e carregava com um rolo de celulóide para 100 exposições." Ele batizou sua câmera de Kodak.

George Eastman
(1854 - 1932)

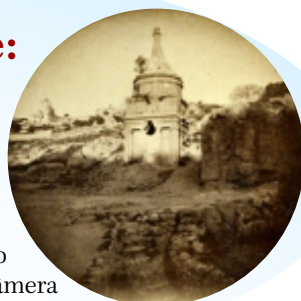


A primeira Kodak e seu anúncio: “Você pressiona o botão, nós fazemos o resto.”

Uma curiosidade:



As primeiras Kodaks produziam imagens redondas. Foi uma decisão de projeto, como uma forma de garantir que o fotógrafo não tivesse que segurar a câmera exatamente ao nível do horizonte e pela má qualidade de resolução nos cantos da imagem.



Com o passar dos anos, novas tecnologias surgiram e uma série de inovações foram sendo inseridas nas câmeras fotográficas que passaram a contar com um visor para identificar e enquadrar o que se estava sendo fotografado, ajuste de foco com a lente se movendo, ajustes para maior ou menor passagem de luz, além do aprimoramento da sensibilidade dos filmes que permitiam com nitidez fotografar objetos muito rápidos ou com pouca luz.



As máquinas fotográfica foram evoluindo com o passar do tempo

Fique Por Dentro

Pesquise na Internet imagens de câmeras fotográficas antigas. Você constatará que, com o passar do tempo, as indústrias começaram a produzir máquinas cada vez mais sofisticadas e menores.



E, finalmente, surgem os celulares

Até o final do século XX os filmes fotográficos foram a principal forma de se produzir imagens. No final do século XX, uma nova revolução estava se iniciando – a câmera digital. Com essa tecnologia são produzidas fotos digitais, e ao invés de se utilizar filmes, tem-se um sensor de imagens que capta a luz e a converte em um conjunto de pontos definidos por valores numéricos, são os «pixels» e suas imagens são armazenadas em cartões de memória.

As tecnologias presentes nas câmeras digitais, ampliadas com as tecnologias da computação passaram a ser inseridas nos telefones celulares, criando-se os modernos celulares, chamados “smartphones”. Eles vêm com um sistema operacional que permite conectividade com redes sociais, possibilidade de se baixar aplicativos de diversos tipos, vários deles voltados ao audiovisual.



Fique Por Dentro

Pesquise na Internet sobre a história desses incríveis aparelhos que, a partir de 1993, começaram a ser comercializados e, em 1997, receberam o nome smartphones (telefones espertos/inteligentes).





CAPÍTULO II

Como e quando surgiu o Cinema?

*No escurinho do cinema
Chupando Drops de anis
Longe de qualquer problema
Perto de um final feliz...*

“Flagra” (1982), de Rita Lee e Roberto de Carvalho

O século XIX foi marcado pela conquista daqueles que buscavam reproduzir imagens em movimento. Há muito tempo, as pessoas já faziam desenhos nas extremidades de sucessivas folhas de cadernos e livros para depois, as paginando rapidamente, verem suas ilustrações “adquirirem vida” e se moverem ao longo das folhas. Com o passar do tempo foi desenvolvida uma máquina que conseguiu tirar fotos sequenciais do movimento dos corpos. Isso permitiu refazer o experimento acima, só que dessa vez, substituindo os desenhos por fotos e, assim se pode assistir, por exemplo, movimentos de pessoas e coisas com fotografias. Nesse capítulo, farei um breve relato de alguns momentos dessa história.

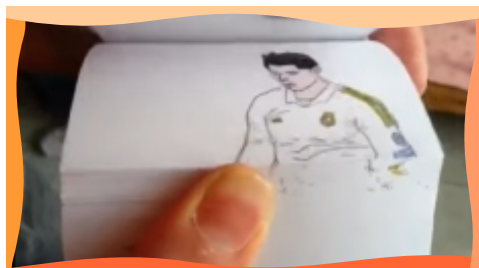
EXPERIMENTANDO

Utilize um bloco de folhas de papel, ou as bordas das folhas de seu caderno, para criar uma história animada. A cada folha, o desenho deve apresentar um movimento levemente diferente do da folha anterior e assim sucessivamente.

Há algumas postagens na Internet em que seus criadores mostram suas produções em blocos de papel. Gravam o movimento das folhas e alguns ainda colocam narração e trilha sonora. É mais um produto audiovisual - O “desenho animado em blocos de papel” ou “*flipbook*”.

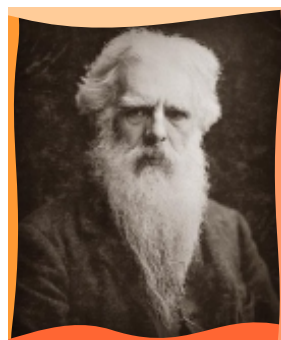


Para acessar, clique nas figuras.



A EXPERIÊNCIA DE MUYBRIDGE

Algumas experiências contribuíram muito para o que hoje chamamos de cinema. Em 1879, o fotógrafo Eadweard Muybridge colocou 16 câmeras fotográficas espaçadas por cerca de 50cm uma da outra, ao longo de uma pista de corrida de cavalos. As câmeras fotografaram no exato momento em que o cavalo passava na frente de cada uma captando, assim, o movimento sequencial do cavalo. Ao revelar as fotografias ele conseguiu imagens fixas e sucessivas do galope do animal. Essas fotos foram colocadas num zootrópio e passamos a ter, pela primeira vez, fotografias (e não desenhos) do galopar constante de um cavalo.



Muybridge (1830 - 1904)



Clique na imagem
para acessar

O FUZIL CRONOFOTOGRAFICO

Em 1882, Etienne Jules Marey criou o “fuzil cronofotográfico”, aparelho capaz de registrar várias fotografias sucessivas. Para isso ele adaptou uma manivela numa câmera fotográfica que, quando a colocava para girar, o

Muitos inventores e cientistas se dedicaram em criar imagens em movimento a partir de fotografias ou desenhos. Cito abaixo algumas experiências que se destacaram em suas épocas:

THAUMATRÓPIO

Inventado por Peter Roget, em 1824, um disco de papel cartão (faço com um CD velho) tem imagens complementares pintadas em cada lado (uma ajustada de cabeça para baixo em relação a outra). Dois cordões nas extremidades do disco quando torcidos, colocam o disco para girar rapidamente; as imagens se sobrepõem formando uma única figura.



Clique na imagem



Uma ilustração do século XIX

ZOOTRÓPIO

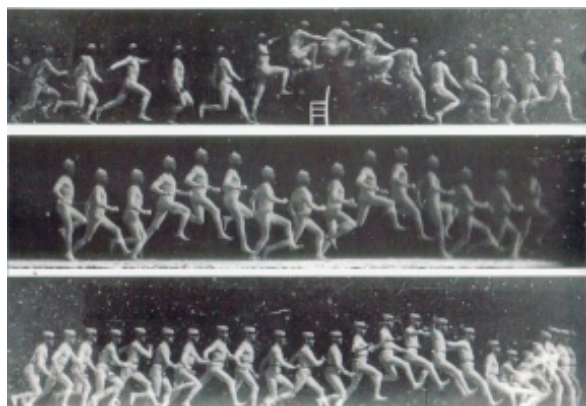
Foi uma brincadeira muito popular, criada em 1834, por William Horner. Simulava o movimento de desenhos de animais (daí o nome Zoo = animal) colocados em tiras.

As tiras eram colocadas dentro de um tambor que tinha cortes como janelas igualmente espaçadas. Ao girar o tambor as pessoas olhavam pelas janelas e viam o movimento aparente dos objetos.



Para acessar, clique na figura.

obturador da câmera abria e fechava até doze vezes por segundo registrando as exposições no mesmo fotograma. Ele usou seu instrumento para estudar o movimento de atletas e de animais.



Etienne Marey (1830 - 1904) foi um dos pioneiros da fotografia e do cinema.

O fuzil cronofotográfico foi o inspirador para que se desenvolvesse a primeira filmadora, pois utilizando-se desse princípio, outros inventores aperfeiçoaram a ideia, para que, quando a manivela fosse acionada, o fotograma exposto à luz fosse substituído, na máquina, por outro fotograma virgem, assim, o filme colocado na máquina corria na medida em que a manivela era girada, fazendo até 20 fotos por segundo, em outras palavras, filmando.

CINETÓGRAFO (A *primeira filmadora*)

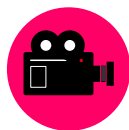


Dickson (1860 - 1935)

William Dickson, engenheiro do laboratório de Thomas Edison, desenvolveu o sistema de filmes de celuloide com 35mm de largura em que, na lateral há perfurações por onde o filme é tracionado. Foi o primeiro aparelho de filmar, passando a largura do seu filme 35mm a ser utilizada até os dias de hoje, como um padrão internacional.

O CINETOSCÓPIO

Com o “Cinescópio” eram produzidos pequenos filmes, mas como mostrá-los? Como fazer disso um negócio que desse dinheiro? Em 1891, Thomas Edison criou o “Cinetoscópio”, que permitia que um observador pudesse visualizar as imagens em movimento. O invento permitia assistir pequenos filmes. Edison montou um estúdio para gravações e lá produziu filmes para abastecer seus Cinetoscópios, geralmente cenas de danças, acrobacias, lutas, curiosidades e encenações que duravam alguns segundos. O Cinetoscópio chegou a ser muito popular entre 1893 e 1895. Em diversas cidades dos Estados Unidos e mesmo na Europa foram abertos salões de Cinetoscópios e as pessoas pagavam para assistir aos pequenos filmes que cada um mostrava.



*Clique na imagem
ao lado para acessar*

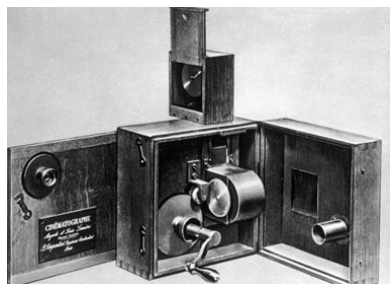
Clique na imagem para assistir uma animação do seu funcionamento do Cinetoscópios.

O CINEMATÓGRAFO

Dois anos após o lançamento do “Cinetoscópio”, algo de revolucionário surgiu. Os irmãos Auguste e Louis Lumière “tiraram o filme da caixa” onde apenas um expectador de cada vez poderia assistir. Eles realizaram a projeção das imagens em movimento para que muitos espectadores, ao mesmo tempo, pudessem assisti-las. A máquina projetava numa tela 16 fotogramas por segundo (16 fps), uma grande inovação para a época, capaz de iludir os espectadores dando a ideia de movimento das imagens projetadas. Surgia assim o “Cinematógrafo dos Irmãos Lumière”. Hoje os filmes nos cinemas são projetados com 24 fps.



Auguste Lumière (1862 - 1954)
Louis Lumière (1864 - 1948)



Auguste (esq) e Louis (dir); cartaz da época e o Cinematógrafo

O cinema como hoje o conhecemos: com cartaz divulgando o filme, cobrança de ingressos e projeção em tela para uma plateia, nasceu num sábado à noite, dia 28 de dezembro de 1895, em Paris. Projetou-se ali dez pequenos filmes, entre eles, o filme A chegada do trem na estação de Ciotat, com duração de 48 segundos.



*Clique na imagem
para acessar*



O crítico de cinema Inácio Araújo, no livro “Cinema: o mundo em movimento”, transcreveu um trecho de uma matéria de jornal da época sobre a novidade do “Cinematógrafo” e sua forte representação da realidade:

O Cinematógrafo (...) é de uma verdade inimaginável. Poder da Ilusão! Quando estamos face a face com esses quadros em movimento, podemos nos perguntar se tudo não é alucinação e se somos simples espectadores ou atores dessas cenas de espantoso realismo. (...) Distinguem-se todos os detalhes: turbilhões de fumaça que sobem, o movimento das folhas sob a ação do vento. É a natureza apreendida no ato; tudo anda, vive, corre. São verdadeiros quadros vivos.



Isso se referindo a imagens em preto e branco com 16fps. Imagine se assistissem aos filmes de hoje, coloridos e com tecnologia 3D!

A projeção dos filmes dos irmãos Lumière, no primeiro dia, teve pouco sucesso: foram apenas 33 espectadores. Mas em alguns dias, sem outra publicidade além do “boca-a-boca”, o público foi aumentando, até que mais de dois mil espectadores compareciam todos os dias na porta do salão para assistir a novidade: as Imagens em Movimento.

A escritora Emmanuelle Toulet, no livro *O cinema, invenção do século*, cita um comentário jornalístico da época e, nele, o prenúncio do que atualmente passamos a constatar:

Quando esses aparelhos forem entregues ao público, quando todos puderem fotografar os seres que lhes são caros, não mais em sua forma imóvel, mas em seu movimento, em sua ação, em seus gestos familiares, com a palavra nos lábios, a morte deixará de ser absoluta.

Depois desse lançamento impactante, várias pessoas passaram a produzir seus filmes, inclusive criando histórias, ficções, inovando com cenários, efeitos especiais e montagens diferenciadas. Estava nascendo ali, uma grande indústria que hoje emprega centenas de milhares de pessoas e gera bilhões de dólares. Entre as primeiras pessoas que passaram a inovar e criar histórias com roteiros bem planejados, destacamos Georges Méliès, Alice Guy-Blaché e Edwin Porter.

O nascimento do Cinema foi o tema do teaser do 5º Festival de Cinema CURTA um CURTA (em 2019)



Clique na imagem
ao lado para assistir



PESQUISANDO

Pelo YouTube, acessamos alguns filmes produzidos por esses primeiros cineastas.



Clique nas imagens abaixo para assistir



A fada do repolho (1896),
de Alice Guy-Blaché



O grande roubo ao trem (1903),
de Edwin Porter



Viagem à Lua (1902),
de Georges Méliès

A SÉRIE DE VÍDEOS

«NO ESTRANHO PLANETA DOS SERES AUDIOVISUAIS»

É um conjunto de 16 vídeos didáticos, idealizados pelo produtor Cao Hamburger. Esta Série foi roteirizada e dirigida por Paulinho Caruso e Teo Poppovic. Em 2008 e 2009, os vídeos foram apresentados na TV Futura.

Cada episódio da série «No Estranho Planeta dos Seres Audiovisuais» tem uma duração de 25 minutos e aborda de forma bem humorada a relação do ser humano com o universo audiovisual. Os episódios estão disponibilizados abaixo.



[Clique nas imagens para assistir aos vídeos.](#)



1 - Programa Piloto



2 - Verdade



3 - Realidade



4 - Ficção



5 - Artificiais



6 - Experimentais



7 - Subterrâneos



8 - Instantâneos



9 - Populares



10 - Violentos



11 - Pornográficos



12 - Montagem



13 - Sonoros



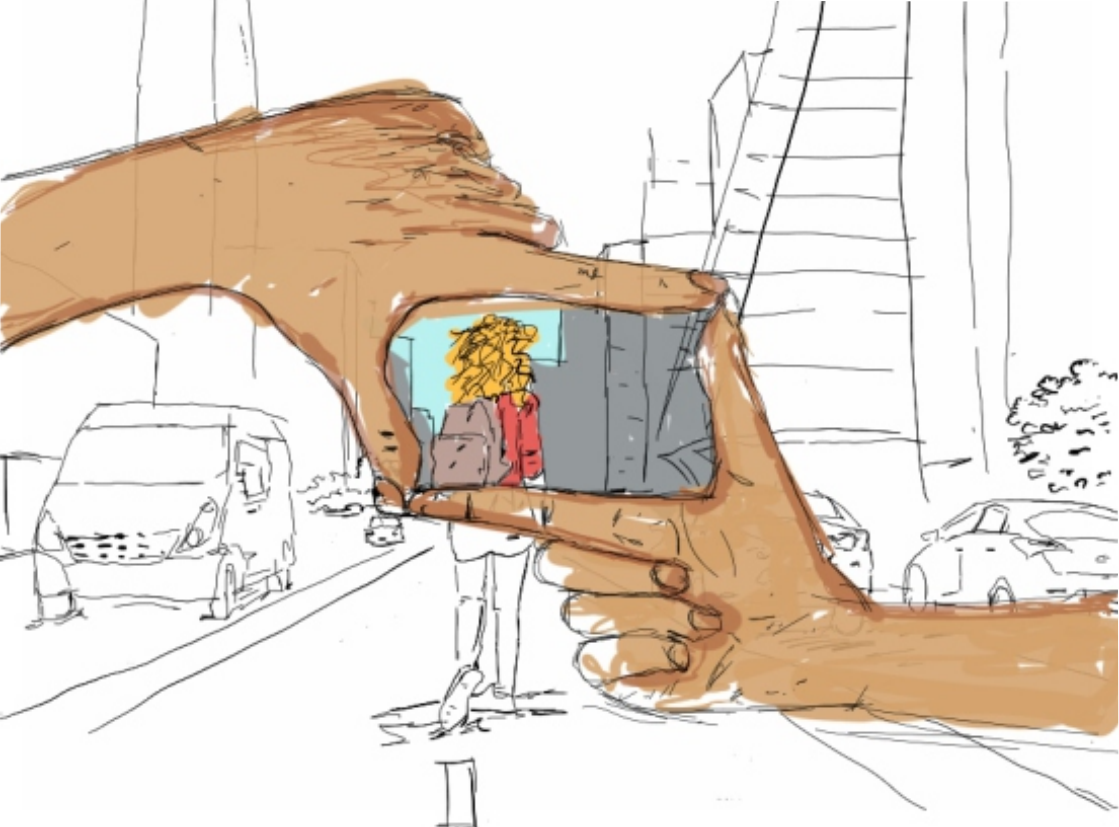
14 - Reciclados



15 - Interativos



16 - O Futuro do Audiovisual



Capítulo III

Cortando os personagens

*Garota eu vou prá Califórnia,
viver a vida sobre as ondas;
Vou ser artista de cinema,
o meu destino é ser star...*

“De Repente, Califórnia” (1982), de Lulu Santos

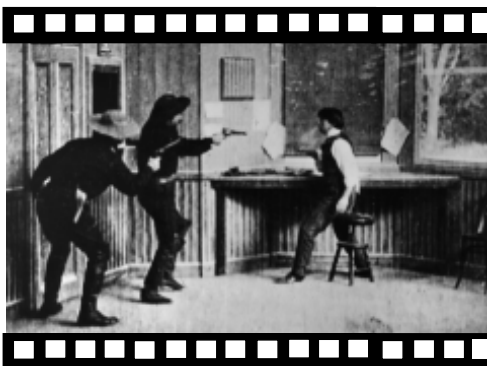
Você vai filmar, mas como seus atores serão mostrados? Será da cintura para cima, da cabeça aos pés ou só o rosto? Isso é o que na linguagem cinematográfica chamamos de **Planos de Enquadramentos** e definem o que os espectadores verão nas cenas. Há pequenas variações nos nomes dos Planos de Enquadramentos, dependendo da escola de cinema. Infelizmente ainda não há um consenso quanto aos nomes, mas o importante é que aqueles que participam do *set* de filmagem, seja dirigindo ou filmando, falem a mesma língua.



Set de filmagem do seriado «The Walking Dead (2010), de Frank Darabont»

É interessante conhecer um pouco da história da evolução da linguagem do cinema através dos próprios filmes. No final do século XIX, quando do início do cinema, a grande fonte de inspiração para os cineastas foi o teatro, isto fez com que as projeções de suas filmagens cinematográficas parecessem com apresentações teatrais realizadas num palco. Os filmes eram produzidos com a câmera fixa durante todo o tempo. Ela tomava lugar de um espectador a registrar as cenas que se passavam a certa distância.

As experimentações dos primeiros cineastas foram revelando novas possibilidades para o uso da câmera, aprimorando assim, a narrativa dos filmes. Nessas experimentações, as cenas deixaram de ser mostradas num único distanciamento (cerca de 3 a 4 metros), para serem compostas por novos e diferentes distanciamentos do objeto.



Nos primeiros filmes, a câmera filmava sempre a uma distância que mostrasse todos os personagens da cabeça aos pés. Ela permanecia fixa num tripé como se fosse um espectador que, numa cadeira da plateia, assistisse a uma peça de teatro. Já as atuações dos atores eram pouco naturais e seus movimentos eram bem expansivos, como numa peça de teatro.

Com o tempo, foram feitas novas aproximações a ponto de mostrar na enorme tela, só o rosto da mocinha, as mãos nervosas do fugitivo, a expressão contagiante do sorriso de uma criança. Estávamos assim, por explorar novas possibilidades que permitiram colocar o espectador dentro da cena, a envolvê-lo ainda mais na história, a visualizar a trama com maior profundidade e percepção. À câmera foi permitido chegar a distâncias e locais que, naturalmente, os espectadores não iriam. Surgia a base da linguagem cinematográfica que lhe permitiria se diferenciar definitivamente da linguagem teatral.

E quais são os Planos de Enquadramentos?

Grande Plano Geral (GPG)

No Grande Plano Geral (GPG) a câmera encontra-se distante do cenário, mostrando inúmeras informações. A imagem de uma cidade, de montanhas, praça etc. Geralmente aparece no início dos filmes para situar o espectador onde a trama vai se desenrolar. É usada no que chamamos de Plano de Estabelecimento, ou seja, estabelece (apresenta) para que o espectador se localize espacialmente na história. No Grande Plano Geral, quando aparecem pessoas, são muito pequenas, pois, nele, o importante é mostrar o espaço à grande distância.

 [Clique na imagem para assistir](#)



Observe que o GPG é um plano bem aberto e, quando tem pessoas, são quase imperceptíveis.
Fonte: Teaser do 3º Festival de Cinema CURTA um CURTA (2017).

O Grande Plano Geral é o plano mais aberto entre os planos de enquadramentos e pode mostrar uma cidade ao longe ou uma parte dela, como na imagem acima.

Plano Geral (PG)

O Plano Geral (PG) é um enquadramento aberto, mas não tão aberto quanto o Grande Plano Geral. Revela um contexto e mostra um cenário ainda com muitos detalhes, mas as pessoas já não têm um tamanho tão pequeno na cena. Como o foco ainda é o cenário onde é desenvolvida a narrativa, também é um Plano de Estabelecimento.

 [Clique na imagem para assistir](#)



No Plano Geral ainda prevalece o destaque para o ambiente, mas os atores não são tão pequenos.
Fonte: “A cadelinha perdida” (2019)

O Plano Geral (PG) está sempre presente nos filmes. Quando bem composto, permanece em nossa lembrança como um diferencial da obra audiovisual.

É o Plano Geral que, geralmente, destaca a fotografia do filme, ou seja, evidencia o cuidado com a luz escolhida pelo diretor de fotografia e a composição estética do cenário escolhido. A imagem de num Plano Geral também pode evitar um diálogo sobre onde ocorre a cena, como na imagem acima, em que a placa mostrada, fala mais que palavras.

Plano Conjunto (PC)

O Plano de Conjunto (PC) reúne no mesmo enquadramento um coletivo de personagens, destacando-os de uma composição mais ampla. É como se a câmera se aproximasse de um grupo isolando-o dos demais elementos cenográficos. Esta aproximação, por vezes, é realizada pelo zoom da câmera, enquadrando um conjunto de personagens, mesmo a câmera estando a considerável distância dele.

 [Clique na imagem para assistir](#)



O Plano Conjunto tem como característica reunir um coletivo de personagens.

Fonte: “O menino que amava estudar” (2018)



O Plano de Conjunto (PC) também pode reunir um coletivo de coisas ou objetos.

Plano Inteiro (PI)

O Plano Inteiro (PI) dá-se quando uma pessoa é vista da cabeça aos pés. Era o que, geralmente, havia como aproximação limite na realização dos primeiros filmes. Ainda hoje, ao observarmos vídeos postados na Internet, percebemos que, em muitos deles, o Plano Inteiro é o mais explorado pelos cineastas amadores.

 [Clique na imagem para assistir](#)



Um Plano Inteiro explorado no vídeo “Amigos presentes” (2015)



Os Planos Inteiros, como as imagens acima evidenciam, também situam o espectador no cenário, mas o destaque deste plano já é a figura humana, que é apresentada de forma integral.

Plano Americano (PA)

O Plano Americano (PA) aproxima ainda mais o personagem do espectador. Este enquadramento apresenta uma pessoa do joelho para cima. Com ele, se consegue observar com maior nitidez as ações executadas pelos personagens.

 [Clique na imagem para assistir](#)



Um Plano Americano no vídeo “A lição” (2019)

Vários pesquisadores afirmam que o nome Plano Americano surgiu por, inicialmente, ter sido usado nos filmes de faroeste produzidos nos Estados Unidos, onde, ao ser mostrado o personagem do joelho para cima, se valorizava a imagem da arma que carregava.

Como toda novidade, o Plano Americano e outros que “recortavam” ainda mais a figura humana tiveram seus opositores que questionavam como antinatural que a imagem de um ator ou atriz fosse projetada na tela “cortada”, seccionada pela ação das lentes.

Plano Médio (PM)

O Plano Médio (PM) é o enquadramento que mostra a personagem da cintura para cima. Trata-se de um corte ainda mais acentuado, utilizado quando se pretende valorizar mais o personagem em detrimento ao ambiente em que ele está. Dependendo da narrativa, o Plano Médio também pode ser um Plano Conjunto, como no exemplo da cena abaixo.

 [Clique na imagem para assistir](#)



Um Plano Médio no vídeo “PIB para o povo” (2015).

Dependendo da situação, pode o diretor achar que um enquadramento entre um Plano Americano e um Plano Médio seja a melhor opção para gravar uma cena e assim realizar . Foi o caso como James Cameron utilizou no filme Titanic, quando enquadrou a personagem Rose mostrando-a com suas mãos abaixo da cintura.



Primeiro Plano (PP) ou Plano Próximo

O Primeiro Plano é o enquadramento do busto do personagem (do peito para cima). Ele se coloca como um estágio intermediário entre o Plano Médio e o Close, sendo mais uma alternativa a ser utilizada na produção de um vídeo. O Primeiro Plano permite que o espectador acompanhe com destaque as variações de expressão do personagem, podendo dar «força e brilho» a narrativa do vídeo.

 [Clique na imagem para assistir](#)



Um Primeiro Plano no vídeo “Os três desejos” (2018).

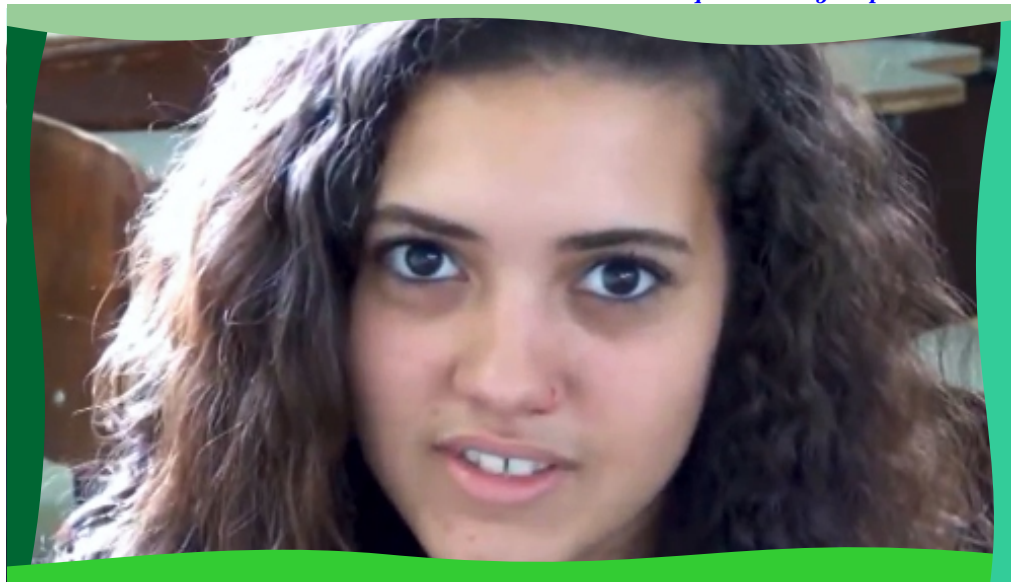


O Primeiro Plano traz possibilidades interessantes para a narrativa de um filme, como a de enquadrar, na mesma imagem, duas ou mais personagens - um Primeiro Plano Conjunto.

Primeiríssimo Primeiro Plano (PPP) ou Close

O Close foi motivo de júbilo, digno de vários artigos elogiando esse enquadramento quando de suas primeiras experiências. O “close” ou “close-up” como também é chamado, dá-se quando um rosto ocupa toda a tela, de forma a se perceber a mínima mudança de expressão do personagem.

 [Clique na imagem para assistir](#)



Um Close no vídeo “100% completamente bem resolvida” (2011)

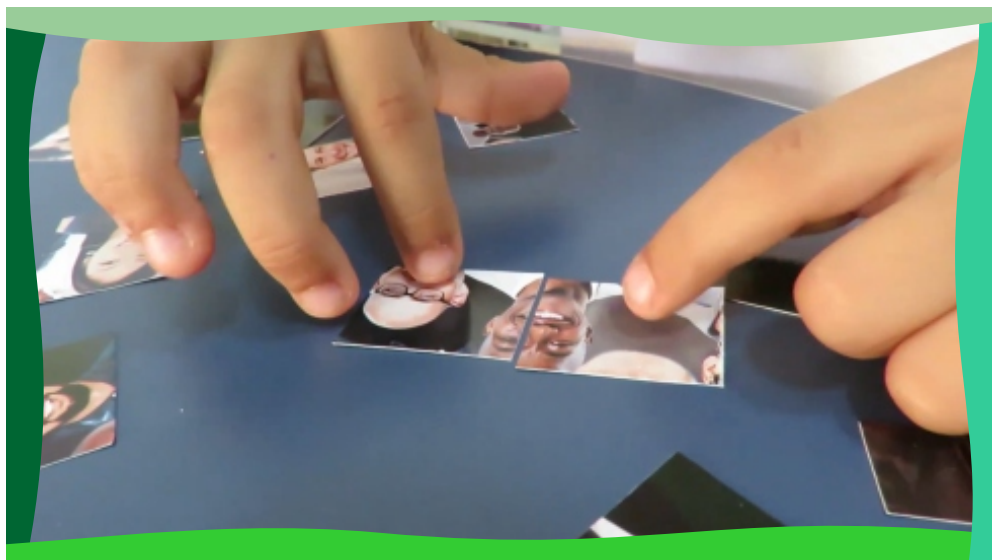
A realização desse enquadramento revelou-se como um marco a diferenciar o cinema do teatro. Cito uma menção sobre esse enquadramento, retirada de textos dos primeiros pensadores do cinema, reunidos no livro “A experiência do cinema”, organizada por Ismail Xavier:

«De repente, a tela exhibe um rosto e o drama, cara a cara, me trata com intimidade e se enche de intensidades imprevistas. Hipnose. Agora, a tragédia é anatômica.» (EPSTEIN).

A utilização de Closes, sem que se exagere na “dosagem” torna o vídeo dinâmico e atraente. O cineasta Beal refere-se ao poder imagético da projeção de um rosto na tela quando afirma: “há, inegavelmente, considerável impacto na imagem de um rosto atraente, com o dobro de seu tamanho natural”.

Plano Detalhe (PD)

O Plano Detalhe (PD) é o enquadramento em que se mostra os olhos, uma cicatriz, um anel, um colar, uma mão no girar de uma maçaneta, um relógio denunciando o atraso de alguém etc. É um recurso que permite a apresentação ao espectador de um detalhe da cena preenchendo toda a tela.



Um Plano Detalhe no vídeo “Depende de nós” (2018)

Como o Close, o Plano Detalhe também foi motivo de muitos debates entre os críticos de cinema. Era a suprema ampliação de uma minudência que, ao ser usada num filme, revela a intimidade dos personagens – uma particularidade a ocupar toda a tela, forçando o olhar do espectador para ela.

A beleza da linguagem cinematográfica é poder ver a vida no seu transcorrer de vários ângulos, enquadramentos, luzes, cores. Um vídeo realizado sem que se alternem os planos pode se tornar enfadonho.

Destaco que nenhum plano é tão milimetricamente preciso e que essa é uma linguagem de muitas possibilidades. Trata-se, no fundo, de uma tentativa de estabelecer certa preferência do que fará parte da cena e que, a rigor, um enquadramento um pouco mais fechado ou aberto, dependerá do que o diretor queira mostrar.

Acerca dos Planos de Enquadramentos, duas dicas, geralmente, são respeitadas:

OBSERVE



1 – Tomadas (*takes*) com enquadramentos mais fechados, como Close ou Plano Detalhe, costumam ter um tempo menor, pois têm menos elementos a serem mostrados. Tomadas mais abertas, como Grande Plano Geral ou Plano Geral, por conterem muitas informações, exigem um tempo mais longo de exposição. Existe, assim, uma relação entre o tempo de exposição e o enquadramento. Mas não é regra, dependendo da importância da cena, o tempo de exposição de um close, por exemplo, poderá ser demasiado longo e até necessário, pois pode ajudar na narrativa da história.



2 – Regra do Hitchcock:

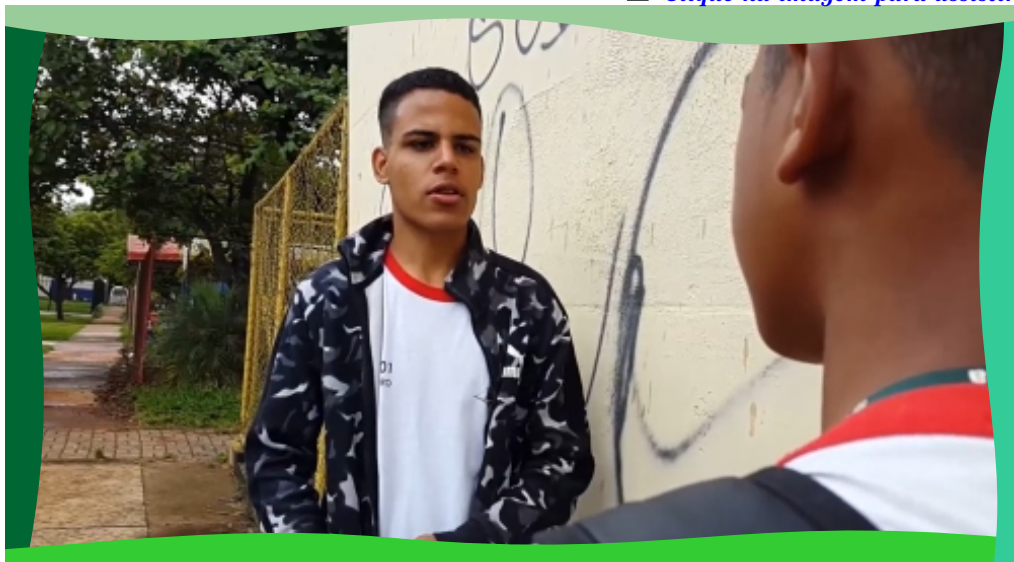
“O tamanho de qualquer objeto em seu quadro deve ser proporcional à sua importância para a história naquele momento”. Assim, se para a narrativa de um filme, por exemplo, a aparição de um livro é muito importante, espera-se que o livro, ao ser apresentado, apareça ocupando toda a tela, neste caso, com um Plano Detalhe.



Plano Over the Shoulder (POS)

O Over the Shoulder que, em inglês, significa “sobre o ombro” é utilizado nos diálogos entre personagens. Geralmente a câmera é posicionada mostrando parte do ombro de quem ouve e o rosto de quem fala. Quando é a vez de falar da personagem que estava ouvindo, a câmera é invertida e mostra o ombro de quem falava e o rosto de quem ouvia.

 [Clique na imagem para assistir](#)



Um Plano Over the Shoulder no vídeo “Consequências” (2018)

Logicamente, haverá cenas em que o diretor queira mostrar a reação de quem ouve. Nesse caso, a câmera não grava o personagem que fala de frente; ela se mantém sobre o ombro de quem fala para que seja evidenciada a emoção do personagem que escuta.

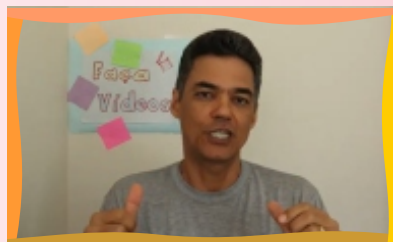
Como quase tudo na linguagem do cinema, não há regras rígidas. Os enquadramentos a serem escolhidos dependerão do que seja importante ser mostrado à audiência. Assim, a sensibilidade do diretor faz a diferença na arte do que e como mostrar as imagens da história.

Há várias cenas de filmes que são lembradas por revestirem as imagens de sentimentos, em face da beleza e magia dos seus enquadramentos e sons: O Primeiro Plano de um simpático ET; o Plano Geral de uma linda Colônia Espiritual; o Plano Médio de um casal enamorado na proa de um transatlântico; o Plano Conjunto da frase que virou bordão “Pede prá sair!”; o Plano Detalhe da apresentação do leãozinho Simba, em duas versões. Esses filmes* e muitos outros usaram de bons enquadramentos para seduzir, apaixonar e eternizar imagens em nossas mentes que ficam gravadas como lembranças inesquecíveis, nos propiciando aprendizados, inclusive sobre como realizar um bom filme.



OBSERVE

Fiz um vídeo mostrando os Planos de Enquadramentos Cinematográficos. É uma versão audiovisual do que já foi visto neste Capítulo.



 **Clique na imagem para assistir**

*ET – O Extraterrestre, de Steven Spielberg (1982); *Nosso Lar*, de Wagner de Assis (2010), *Titanic*, de James Cameron (1997); *Tropa de Elite*, de José Padilha (2007); *O Rei Leão*, de Roger Allers e outros (1994 e 2019).

PLANOS QUANTO AS DIREÇÕES

PLANO FRONTAL – Como o próprio nome sugere, os personagens são enquadrados pela frente.

 [Clique na imagem para assistir](#)



Plano Frontal utilizado no vídeo documentário “Dia da Consciência Negra” (2019)

PLANO 3/4 (TRÊS QUARTOS) – O enquadramento do personagem se dá a cerca de 45° do plano frontal.



Plano 3/4 utilizado no vídeo documentário “Dia da Consciência Negra” (2019)

PLANO LATERAL – O enquadramento é realizado pela lateral do personagem.

 [Clique na imagem para assistir](#)



Plano Lateral utilizado no vídeo “Construindo o Zim, Zim, Zum...” (2016)

PLANO TRAZEIRO – O enquadramento é realizado pelas costas do personagem.

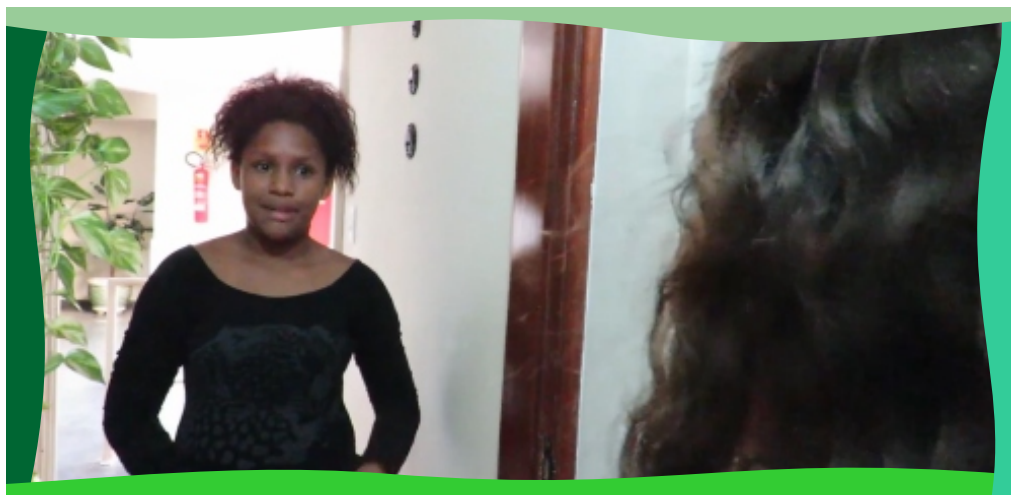


Plano Trazeiro utilizado no vídeo “Construindo o Zim, Zim, Zum...” (2016)

PLANO E CONTRA-PLANO

São planos sequenciais que se complementam e servem para criar interações visuais. Se duas pessoas estão conversando, na montagem pode ser mostrada uma e depois a outra: Dizemos que são Plano e Contra-plano. Se uma pessoa olha para o lado, a tomada seguinte pode ser a de mostrar o que chamou a atenção dela. Assim, podemos dizer que **Contra-plano é todo plano que interage com o plano anterior.**

 [Clique na imagem para assistir](#)



Plano e Contra-plano do curta “Deixe o Barro Secar!” (2016)

CONCEITO DE EXTRACAMPO

Há um conceito definido pelo filósofo Gilles Deleuze sobre o que fica de fora do enquadramento. É o que ele chamou de *extracampo*. São as imagens que estão presentes na cena e não foram enquadradas pelo diretor. Sobre elas, Deleuze diz existirem como “potências invisíveis” do filme. Ele chamou de extracampo tudo aquilo que faz parte desse espaço, mas que não se vê devido às escolhas realizadas pelo diretor. São pedaços do cenário que não foram enquadrados. As escolhas do diretor por determinados enquadramentos e as variações desses planos, podem ser um diferencial importante na arte de compor a narrativa imagética de um filme.



Se a personagem foi enquadrada num Plano Inteiro, a região cinza corresponde ao Extracampo.

As reflexões de Deleuze nos lembram das enormes possibilidades de se contar uma mesma história e que reforçam o sentido artístico do cinema. Assim, a sensibilidade do diretor, de certa forma, proporciona ao filme uma identidade própria, visto que, dependendo de suas escolhas, os espectadores poderão ter novas percepções sobre a obra.



AÇÃO!

Monte um grupo com seus colegas e crie um vídeo com os dez Planos de Enquadramentos e as quatro Direções de Enquadramentos. Para isso:

- Utilize legendas para nomear os Planos e Direções de Enquadramentos;*
- Escolha uma música de fundo;*
- Nos créditos cite o nome da música e seu(s) autor(es), e os nomes dos participantes do grupo;*
- Se os Planos de Enquadramentos escolhidos forem de filmes, coloque os nomes dos filmes que eles fazem parte;*
- Termine com o nome da cidade, mês e ano.*

Capítulo IV

Angulações de Câmera

*Foi numa sessão das dez
Que você me apareceu
Me ofereceu pipoca
Eu aceitei e logo em troca
Eu contigo me casei*

Sessão das Dez (1982), de Raul Seixas



ANGULAÇÕES DE CÂMERA

Outra característica importante da linguagem cinematográfica é a Angulação de Câmera.

A grande maioria das tomadas é realizada com a câmera ao nível dos olhos, porém, quando o diretor resolve gravar algo que julga ser mais adequado mostrar por cima, por baixo, ou ainda, inclinado, ele faz essas variações de angulações nos enquadramentos que, usadas com cuidado, podem dar “brilho” e sofisticação às cenas . As angulações de câmera são:

CÂMERA NORMAL

A maior parte das filmagens acontece num tripé ou com a câmera na mão ao nível dos olhos, como um observador normalmente vê as cenas do seu cotidiano, a uma altura aproximada de 1,60m do solo.



[Clique na imagem para assistir](#)



A Câmera Normal no curta “Miojo que mata fome” (2018).

Quando o diretor pretende acentuar determinada característica fílmica, ele pode recorrer a modificação da angulação da câmera. Essa alteração não acontece aleatoriamente, ela faz parte da linguagem audiovisual em sua dimensão mais sutil.

CÂMERA NORMAL ALTA

A câmera filma numa altura acima da cabeça do operador e grava na horizontal. É uma angulação a ser utilizada em momentos bem específicos numa narrativa.



A Câmera Normal Alta é usada quando revela algo que a Câmera Normal não é tão eficaz.

CÂMERA NORMAL BAIXA

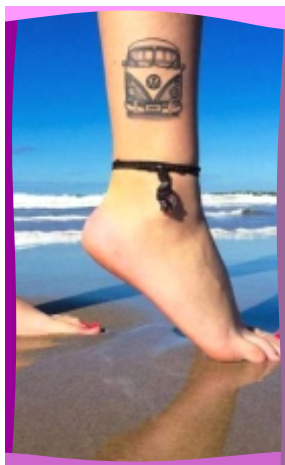
A câmera filma numa altura próxima ao chão e grava na horizontal.



[Clique na figura para assistir](#)



A Câmera Normal Baixa no *teaser* do 4º Festival de Cinema CURTA um CURTA (2018)



A Câmera Normal Baixa pode ser muito útil na narração de um vídeo, quando coloca o espectador a visualizar a cena numa posição privilegiada e próxima ao fato.

CÂMERA PLONGÉE

A câmera é posicionada acima do nível onde os personagens estão, e grava com inclinação levemente para baixo. Essa angulação pode ser escolhida se, simplesmente, o enquadramento ficar interessante e bem compor a cena, como pode ser necessária para reforçar sentimentos como medo ou pavor. O *Plongée* é muito utilizado em filmes e nessa angulação, a baixa estatura, por exemplo, se é uma característica da personagem, ficará mais evidente.

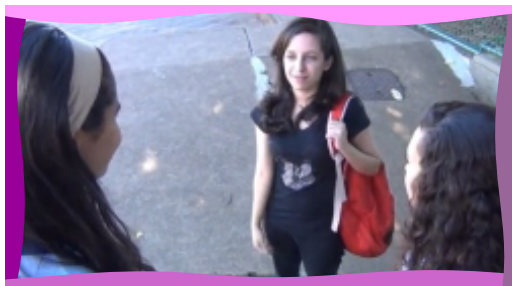


[Clique na figura para assistir](#)



O *Plongée* (mergulho, em francês) foi útil para reforçar a amizade no curta “A Escolha” (2017)

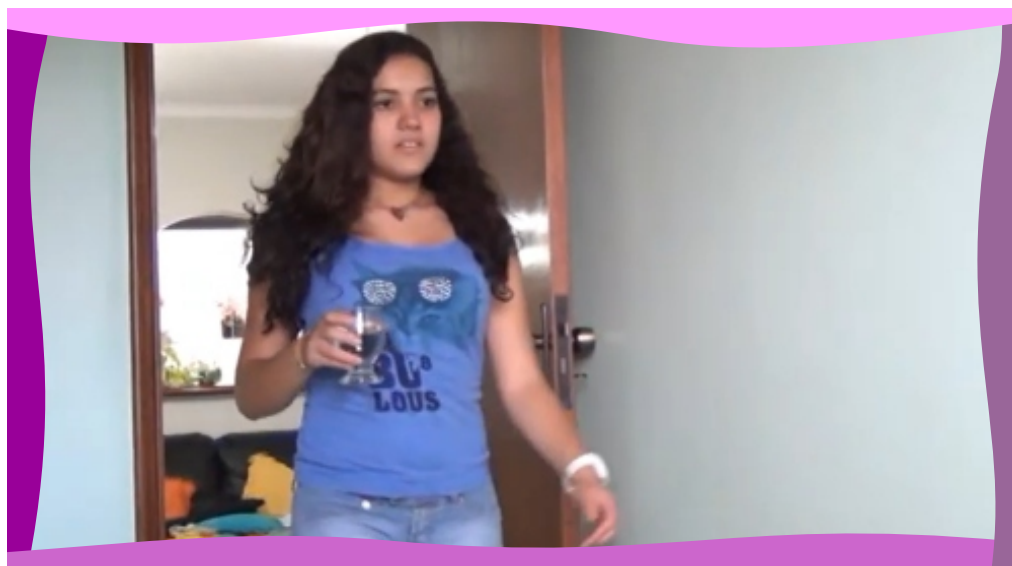
O *Plongée* serviu para reforçar a baixa estatura da personagem Carol (imagem ao lado), no momento em que, convidada a jogar, ela afirma: “Minha praia é outra, volei eu só assisto”.



Curta «100% Completamente Bem Resolvida»

CÂMERA CONTRE-PLONGÉE

Se há o interesse de reforçar a grande estatura de uma personagem, ou fazer-lhe parecer maior, superior, empoderada ou ainda arrogante, a câmera é posicionada mais próxima do chão e filma a personagem de baixo para cima.



Duas cenas de vídeos com o mesmo significado: mostrar o empoderamento das personagens.

CÂMERA ZÊNITE OU ZENITAL

É a angulação de câmera quando ela está na vertical apontando para baixo. Câmera de topo. O posicionamento da câmera nessa angulação especial pode ajudar na narrativa do filme, visto que apresenta ao espectador o posicionamento das personagens ou a disposição dos objetos na cena.



Câmara Zenital no *teaser* do 4º Festival de Cinema CURTA um CURTA (2018)

A angulação Zênite ou Zenital também é chamada de «a pino». São todos termos da astronomia que foram emprestados para o cinema.

Utilizar com parcimônia uma angulação desse tipo pode ser muito interessante no contar de uma história.



CÂMERA HOLANDESA OU ÂNGULO HOLANDÊS

É a angulação de câmera quando é inclinada, geralmente, de 10 a 45° em relação à horizontal e é comumente usada para demonstrar algum desequilíbrio, instabilidade ou desorientação do personagem na história.



[Clique na imagem para assistir](#)



Câmera Holandesa a mostrar o olhar atordoado de um personagem. Vídeo “Overdose” (2019).

O ângulo Holandês também pode ser encontrado com outros significados, como na imagem abaixo, que mostra as



habilidades nada normais do personagem Parker. É mais um recurso a ser utilizado na arte e técnica de se contar histórias com imagem e sons.

CÂMERA CONTRA-ZENITAL OU NADIR

É a angulação de câmera quando é posicionada na vertical apontando para cima. Este tipo de enquadramento é muito peculiar e necessário quando se quer mostrar o céu estrelado ou um avião em tamanho diminuto cortando o céu.



A copa de uma árvore, enquadrada de baixo para cima, constitui uma angulação Contra-zenital

A angulação Contra-zenital ou Nadir também é conhecida como angulação «Supina» que é outro termo emprestado da Física e da Astronomia para o Cinema.

Uma tomada bem planejada desse plano pode trazer beleza estética à cena, como na imagem ao lado.



Sobre a quebra de regras da linguagem cinematográfica, o cineasta David Beal provoca:

O melhor conselho para o principiante em produção de filmes é conservar a câmera imóvel. No entanto, o irônico é que o cineasta perito faz exatamente o oposto. Não apenas se sai bem com isto, mas convence o espectador de que, quando o movimento de câmera é bem estudado, o resultado é significativo.



AÇÃO!
Trabalho em Grupo

AÇÃO! Trabalho em Grupo

Faça um vídeo mostrando trechos de filmes em que aparecem exemplos das oito angulações de câmera existentes: Câmera Normal, Câmera Normal Alta, Câmera Normal Baixa, Câmera Plongée, Câmera Contre-plongée, Câmera Zenital, Câmera Contra-Zenital (ou Nadir) e Câmera Holandesa (ou Ângulo Holandês). Na montagem de seu vídeo:

- Utilize legendas para dar o nome da angulação e/ou grave um áudio citando o nome da angulação de câmera;*
- Escolha uma música de fundo para o vídeo;*
- Nos créditos, coloque os nomes dos filmes que retirou as imagens, os nomes das músicas e quem as compôs, os nomes dos alunos participantes do grupo, o nome da escola e, no final, o nome da cidade, o mês e o ano de produção do vídeo.*

É necessário que os cineastas conheçam as regras da linguagem audiovisual para que possam, inclusive, quebrá-las, se julgarem necessário. Isto porque o cinema não é uma ciência exata. Assim, as regras muitas vezes são alteradas pelos próprios diretores e com resultados surpreendentes. O diretor Orson Welles, no filme **Cidadão Kane** (1941), quebrou algumas delas. Quando a câmera é posta acima do ator, muitas vezes serve para fortalecer a ideia da inferioridade do seu personagem, de certa humilhação, reforçada pela expressão de medo ou pavor que o personagem poderia fazer ao olhar para cima. Welles utilizou a câmera plongée e deu outro sentido à sua narrativa. A expressão de seu personagem sério e altivo, pisando em pilhas de jornais mostrou um ar de superioridade, apesar da câmera *plongée*. Sérgio Vaz, um crítico da sétima arte, analisando essa cena, afirma: *ele é visto de cima, mas a imagem que se tem é de um homem monstruoso, poderoso, com o mundo a seus pés. Aliás, Cidadão Kane, em Portugal, se chamou «O Mundo a Seus Pés».*



Capítulo V

Movendo a Câmera

*Vou pro cinema tentar uma diversão,
Tem alguém ali na fila com o meu bilhete na mão.
Ela senta ao meu lado e diz que o filme é um horror...
Eu só quero uma dose de amor!*

"Overdose" (1985), de Ritchie



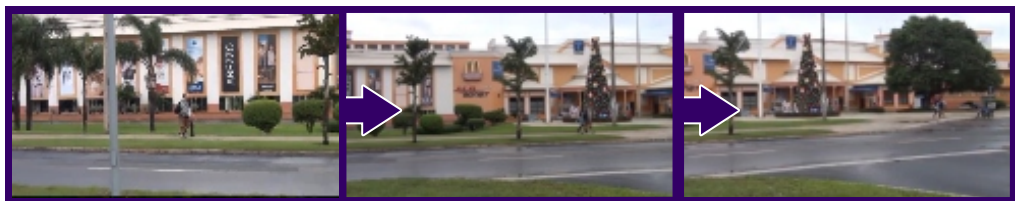
MOVENDO A CÂMERA

Os movimentos de câmera ajudam na narrativa de um filme ao dar dinamismo às cenas, mantendo o espectador em privilegiadas posições e realizando evoluções, às vezes, inusitadas no set de filmagem.

Na realização de vídeos, devemos utilizar, convenientemente, os movimentos de câmera. Cada movimento guarda uma característica que, se bem explorado pelo diretor, dará qualidade à narrativa do seu filme. Optar por um ou outro movimento faz parte do estilo de produzir filmes de cada diretor. Vamos aos movimentos de câmera:

PANORÂMICA

Também chamada de “Pan” - é um movimento utilizado quando a câmera se desloca horizontalmente sobre seu próprio eixo. Assim, poderemos ter uma panorâmica da direita para a esquerda ou da esquerda para a direita. É utilizada quando se pretende apresentar um cenário mais extenso. Esse movimento pode ser feito com a câmera na mão ou com o uso de um tripé, neste caso, para que o movimento seja mais fluido. Equivale ao que é visto com a cabeça girando lentamente para a esquerda ou para a direita.



Panorâmica realizada com a câmera num tripé fixo. A câmera se move da esquerda para direita. Ao acompanhar os personagens, a câmera vai revelando ao espectador um cenário que lhe aparece à direita.

Uma das dicas de realização de uma panorâmica é que a câmera deve iniciar por uma cena bem composta e manter a gravação por cerca de dois segundos para depois, lentamente, movimentar a câmera até enquadrar uma nova composição agradável, onde deverá permanecer por mais dois segundos até parar a gravação.

TILT

Trata-se de uma panorâmica vertical (assim era chamada antes). A gravação começa de cima e, lentamente, vai descendo, ou o contrário, começa de baixo e vai, lentamente, subindo. Diz-se: Tilt para baixo (*tilt down*, descendo), ou ainda Tilt para cima (*tilt up*, subindo). O Tilt revela algo vertical para o espectador e que está fora do enquadramento (extracampo). Para maior precisão é conveniente que esse movimento seja realizado com a câmera num tripé.



Reportando-se ao “Tilt”, lembramos do cineasta Beal, que na década de 1970, sugeria que podemos filmar um objeto do alto, com um bom espaço do céu, depois ir inclinando a câmera delicadamente até enquadrar a base. Tanto o enquadramento do alto como na base deve durar de 1 a 2 segundos.

Ao lado: Tilt para baixo de um coqueiral que aos poucos vai revelando a praia.

TRAVELLING

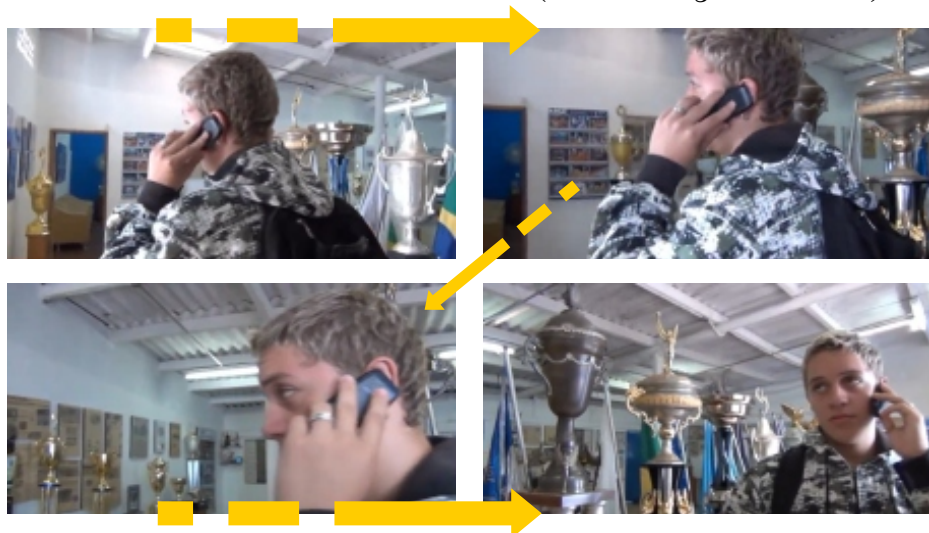
O *Travelling* (viajando, em inglês) se caracteriza pelo deslocamento da câmera que acompanha os personagens em movimento. O *Travelling* pode ser:

Travelling de Recuo, quando a gravação é feita com a câmera se deslocando para traz. Esse movimento também é conhecido como “*Dolly out*”.

Travelling de Avanço, quando a câmera grava enquanto se desloca para frente. Esse movimento também é conhecido como “*Dolly in*”.

Travelling Lateral, quando a câmera grava e se desloca acompanhando os personagens, lateralmente;

Travelling Misto, quando a câmera, ao acompanhar o personagem, altera o tipo de *travelling*. Por exemplo, um personagem caminha enquanto fala ao telefone. A câmera na mão do cinegrafista pode iniciar com um *Travelling* de Avanço, gravando pelas costas do personagem, depois se desloca e o acompanha pela lateral (*Travelling* Lateral) e por fim, se desloca na frente do ator, recuando (*Travelling* de Recuo).

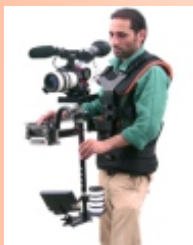


Travelling Misto: avanço, lateral e de recuo na mesma cena. Fonte: 100% completamente bem-resolvida.

Os filmes que hoje são produzidos, geralmente, utilizam o *travelling*, visto colocar o espectador dentro da cena, acompanhado de perto o movimento dos personagens.

A diretora e professora de cinema Aida Marques cita no livro “Ideias em Movimento”, as dificuldades para produção de filmes no Brasil e, em contrapartida, do uso da criatividade para “driblar” o custo de aluguel de trilhos para o *travelling*: “desenvolveu-se e experimentou-se enormemente a substituição desses aparatos pelo próprio homem: é a chamada ‘câmera na mão.’”

Geralmente, em produções maiores, o *travelling* é realizado com o cinegrafista sobre um trilho, ou ainda, num *steadicam* ou gimbal, que são equipamentos conduzidos pelo operador com os quais a câmera vibra menos, tornando a gravação das imagens mais estável. Na falta desses equipamentos, a câmera na mão é uma alternativa.



O *travelling* pode ser feito sobre trilhos, com *steadycam* ou gimbal, mas também é muito usado a “câmera na mão”.

Quando os *travellings* são realizados em pequenos espaços, para animação de bonecos de massas, por exemplo, a câmera pode ser colocada num *slider*, que utiliza rodinhas sobre pequenos trilhos e a câmera desliza *com suavidade*.



ZOOM

Esse movimento é realizado mexendo-se no distanciamento focal da lente da câmera, ou seja, é um movimento óptico. Para melhor fluidez do movimento, os zooks devem ser realizados lentamente e com a câmera sobre um tripé. Há dois tipos:

No **Zoom in** é mostrado um enquadramento mais aberto (mais largo) para, em seguida, ser apresentado um mais fechado (detalhado) da cena, de um Plano Geral para um Plano de Conjunto, por exemplo.



O Zoom In não deve ser muito exagerado. Fonte: vídeo “Cai na Real! (2018)”

No **Zoom out** é mostrado um enquadramento mais detalhado para, em seguida, ir-se mostrando um cenário mais amplo. Utiliza-se para revelar elementos que compõem determinada cena e estavam no extracampo, ou ainda, para diminuir a importância da pessoa ou do objeto antes focalizado.



Zoom Out parte de um plano mais fechado para um mais aberto. Vídeo “Cai na Real! (2018)”

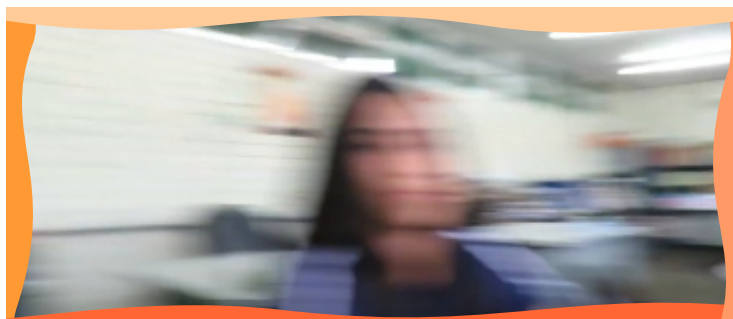
Os movimentos de Zoom não devem ser usados com exageros nas gravações. Devem ser utilizados com parcimônia, para que a cena fique agradável e o efeito do movimento não chame mais atenção que a própria história.

CHICOTE (*Whippan*)

Movimento de câmera muito rápido. A câmera é movida geralmente para o lado e a imagem torna-se borrada. Na cena seguinte, a gravação pode começar com um chicote como uma continuação e desacelera até enquadrar o assunto. Na pós-produção, esses chicotes são combinados e o movimento é utilizado como transição entre cenas.



Clique nas imagens para assistir ao vídeo.



Chicote para a esquerda. Fonte: Vídeo “A escola que temos, a escola que queremos” (2019).

MOVIMENTO DE ROLAGEM

A câmera gira em volta do eixo da lente enquanto grava. Quando da projeção, o espectador vê o cenário girar e, no giro, os personagens e/ou objetos filmados passam a se mover até ficarem de “cabeça para baixo” e, em se mantendo o giro, eles voltam à posição original. Esse movimento pode ser realizado com o uso de um “gimbal” que permita a rolagem da câmera. Seu uso é muito particular e em alguns filmes foi usado para girar pilhas de jornais que, parando bruscamente, mostram uma determinada manchete; em outros filmes é usado como uma câmera subjetiva em que o personagem está tonto e tudo gira a sua volta. É, portanto, um movimento de uso restrito a algum detalhe da narrativa.



Rolagem realizada em sentido horário, para destacar numa pilha de jornais, uma manchete.

MOVIMENTO PEDESTAL

A câmera desce ou sobe verticalmente, focando num assunto que aparece à sua frente. Tem uma similaridade com o tilt, no entanto, é um movimento diferente: enquanto no tilt há um arco de circunferência, no pedestal a câmera desce ou sobe em linha reta.



Clique nas imagens para assistir ao vídeo.



No movimento Pedestal a câmera revela um assunto verticalmente. Imagem do vídeo “Parintins” (2016)

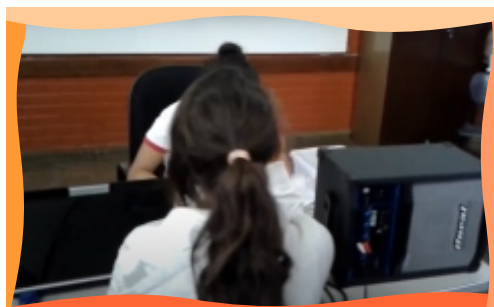
MOVIMENTO ARCO OU 360º

A câmera gira em volta do assunto filmado. É comum se utilizar desse movimento quando se quer apresentar o diálogo de pessoas que estão reunidas; ou, mais frequentemente, o abraço de pessoas.

A câmera faz um giro em arco de circunferência que pode ser de um trecho da curva até várias voltas com os personagens ocupando o centro da circunferência.



Clique nas imagens para assistir ao vídeo.



Arco utilizado no teaser do 1º Festival de Cinema CURTA um CURTA (2015)

Famosa cena em arco foi utilizada no filme **Cidade de Deus** (2002), de Fernando Meirelles, a qual homenageamos no 3º Festival de Cinema CURTA um CURTA, em 2017.



Clique na imagem para assistir



MOVIMENTO PIVÔ

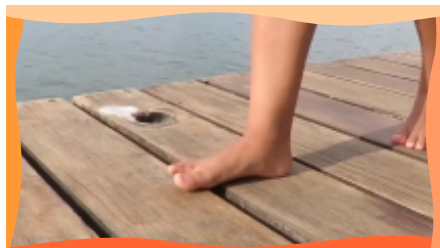
A Câmera se desloca na diagonal, de baixo para cima ou de cima para baixo. Dependendo do que queira mostrar, como a disposição de pessoas sobre uma superfície inclinada, como um telhado ou uma escada, por exemplo.



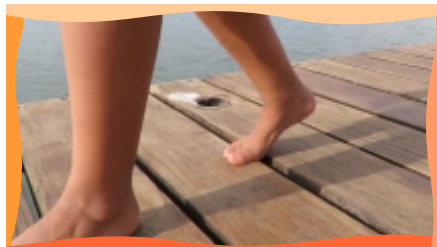
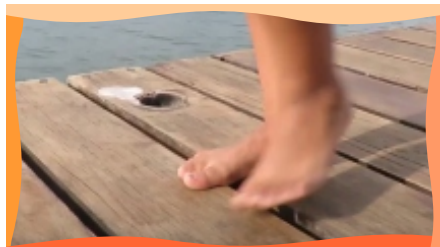
O Movimento Pivô é realizado em momentos muito específicos a ajudarem na narrativa da história

MOVIMENTO DE VARREDURA

A câmera se desloca próximo do chão geralmente acompanhando o movimento dos pés ou das pernas de um personagem ou de um animal que se desloca.



Varredura no teaser do 4º Festival de Cinema CURTA um CURTA (2018)



MOVIMENTOS NA GRUA

Gruas são guindastes em que a câmera é colocada numa extremidade e contrapesos na outra, formando uma espécie de gangorra. Em gruas mais robustas, o cinegrafista é colocado junto à câmera no extremo da grua. O movimento da câmera, então, pode variar de diversas maneiras para facilitar a narrativa do filme. Por exemplo, a câmera do alto, pode descer, como se estivesse mergulhando e se aproximando do evento que está sendo gravado. A câmera pode subir, pode deslocar-se na diagonal. Os movimentos podem se tornar ainda mais complexos quando a grua tem rodas ou é associada a uma estrutura sobre trilhos, pois assim, podem-se combinar uma série de movimentos verticais e horizontais, juntos. É importante, no entanto, lembrar que todo movimento deve ser muito bem planejado em favor da narrativa do filme.



Algumas gruas tem estruturas reforçadas a suportar o operador de câmera na extremidade das mesmas.

VERTIGO (ou *Dolly-Zoom*)

O Movimento *Vertigo* (Vertigem), também conhecido como *Dolly-Zoom* – consiste em fazer um *travelling* de avanço e ao mesmo tempo realizar um *zoom out*, ou ainda realizar um *travelling* de recuo e ao mesmo tempo realizar um *zoom in*. Esse movimento conjunto, se bem combinado, causa uma distorção da imagem do cenário em volta do personagem sem que se altere muito o enquadramento do personagem, produzindo certa vertigem no espectador, daí o nome “*Vertigo*”. Deve ser usado com muita parcimônia, pois se muito usado, pode chamar mais a atenção do que a própria história do filme. O primeiro a usar esse movimento foi Alfred Hitchcock, no filme “Um corpo que cai” (1958). Quando se faz um Movimento *Vertigo* com *travelling* de avanço e *zoom out*, o personagem parece permanecer na mesma posição e o fundo dela se afasta. Quando o *Vertigo* se faz com *travelling* de recuo e *zoom in*, o personagem parece permanecer na mesma posição e o fundo dela se aproxima.



Vertigo com Travelling de Avanço e Zoom Out no filme Poltergeist (1982), de Tobe Hooper.



Vertigo com Travelling de Recuo e Zoom In no filme Tubarão (1975), de Spielberg.

O vídeo abaixo apresenta, de forma sintética, os movimentos de câmera cinematográficos. Assistir a essa videoaula servirá como uma revisão do que até agora você já estudou nesse Capítulo 5.



[Clique na imagem para assistir](#)



AÇÃO!
Trabalho em Grupo

AÇÃO: Trabalho em Grupo

Façam um vídeo mostrando trechos de filmes em que aparecem exemplos dos Movimentos de Câmera: Panorâmica (PAN), Tilt, Travelling, Zoom, Chicote, Rolagem, Pedestal, Arco, Pivô, Varredura, Movimentos de Grua, Vertigo.

Na montagem do vídeo:

- Utilizem legendas para dar os nomes dos Movimentos e/ou gravem um áudio citando os nomes dos Movimentos;*
- Escolham uma música de fundo para o vídeo;*
- Nos créditos, indiquem os nomes dos filmes em que retiraram as imagens, o nome da música e quem a compôs, os nomes dos alunos participantes do grupo, o nome da escola e, no final, o nome da cidade, o mês e o ano de produção do vídeo.*

MOVIMENTOS DE DRONE

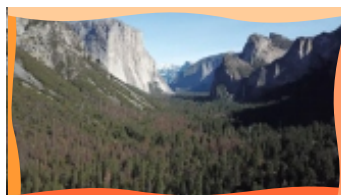
As gravações aéreas já foram muito complicadas e caras. Hoje, com a popularização dos drones, belos e inusitados movimentos podem ser realizados do alto, com a filmadora girando em volta da cena, baixando, subindo, acompanhando os personagens e objetos, de forma rápida ou lenta. São inúmeras possibilidades que podem ser usadas e, se bem trabalhadas, muito colaboram com a beleza e a clareza das cenas. Os movimentos mais conhecidos de Drone são:

HORIZONTE – O drone é conduzido a uma altura elevada e o assunto é o próprio horizonte. O drone segue para frente, geralmente em câmera lenta, em direção ao horizonte.



Foto: Kennedy Silva

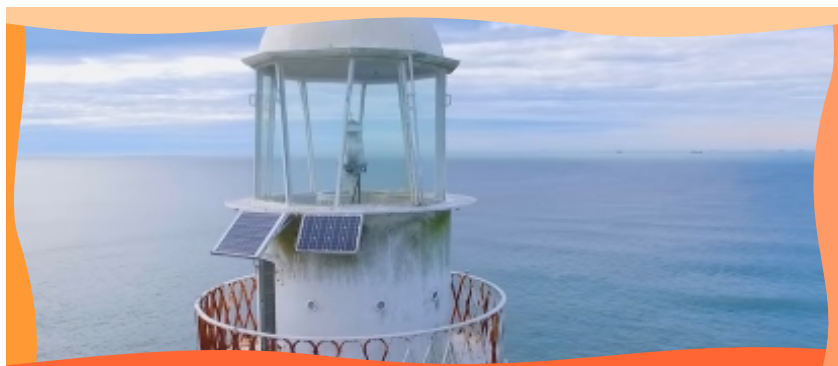
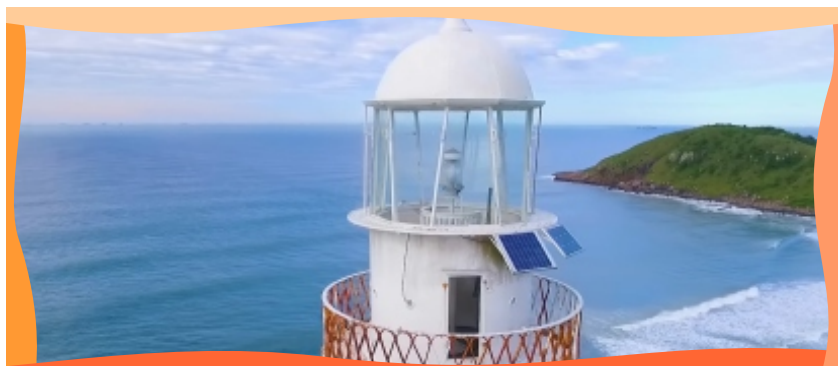
Sempre é bom lembrar que, se tiver a oportunidade de utilizar um drone em seu filme, planeje bem um Movimento Horizonte, gravando uma composição que valorize seu filme.



ZENITAL, A PINO ou OLHO DE ÁGUIA – A câmera fica totalmente voltada para baixo e o drone sobe ou desce com o assunto bem no meio da imagem. O uso de subida é mais comum e vai revelando a extensão do cenário onde está o assunto.



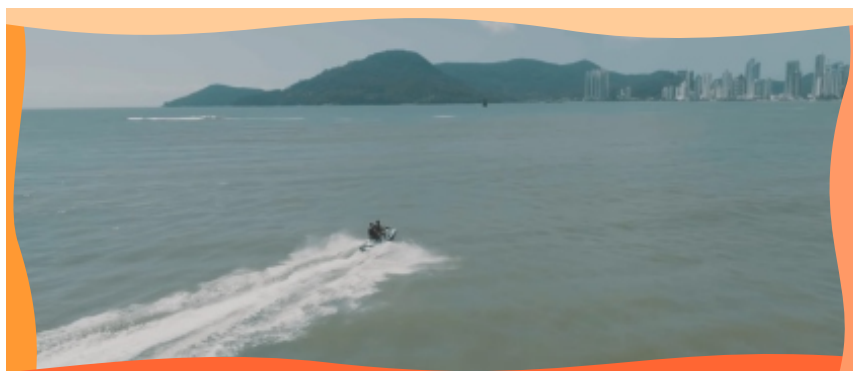
ARCO ou ORBITAL – O assunto fica no meio da imagem e o drone, há certa altura, vai orbitar (gitar 360°) em torno do assunto. Para esse movimento há a necessidade de se executar três ajustes simultâneos no controle do drone: no gimbal, no drone e na câmera. Os drones mais modernos já fazem esse movimento com um único comando no controle.



RASANTE – O drone se desloca horizontalmente e a baixa altura, mostrando a extensão de determinado local, como o mar, um lago ou uma plantação. A velocidade do drone combinada com a altura em que se desloca pode gerar certo incômodo, vertigem ou tensão no espectador.



SIGA-ME (*FOLLOW ME*) – O drone segue um alvo escolhido pelo operador mantendo-se a uma distância pré-definida. Esse é um movimento que aparece, com frequência, em alguns filmes, quando é revelado para o espectador o deslocamento de personagens ao correr ou ao guiar um veículo, por exemplo.



REVELAR – O drone se desloca e revela a extensão do local. Outro exemplo: o drone está por trás de uma árvore e ao se movimentar revela uma linda cachoeira que lhe aparece à frente. Ou ainda, a câmera está em Zenital, o drone avança e a câmera realiza um Tilt mostrando o horizonte enquanto aparece uma enorme pedra.



Os especialistas em drones lembram ações a serem evitadas:

➤ Evite realizar movimentos bruscos com a câmera enquanto o drone está em operação, pois o gimbal que segura a



câmera é muito sensível e já está sujeito a grandes forças para manter-se equilibrado enquanto voa. Assim, um movimento muito rápido na orientação da câmera poderá danificá-lo.



➤ Evite ficar com drone parado gravando um assunto, pois a versatilidade do drone é justamente por conseguir fazer imagens com ele em movimento.

➤ Planeje o movimento do drone observando no local, árvores, fios e determinadas edificações nas quais o drone poderia bater, principalmente se seu modelo não dispõe de sensores de obstáculos.



[Clique na imagem para assistir](#)

➤ Ao lado, um dos muitos vídeos postados no YouTube com belos movimentos cinematográficos realizados com drone.

Conhecer os Planos de Enquadramentos, Angulações e Movimentos de Câmera é utilizar do acúmulo de experimentações de milhares de cineastas que, ao longo da história de mais de 125 anos de cinema, formaram a linguagem audiovisual.



O renomado diretor Martin Scorsese orienta os jovens atores Chloë Grace Moretz e Asa Butterfield no filme “A Invenção de Hugo Cabret.”

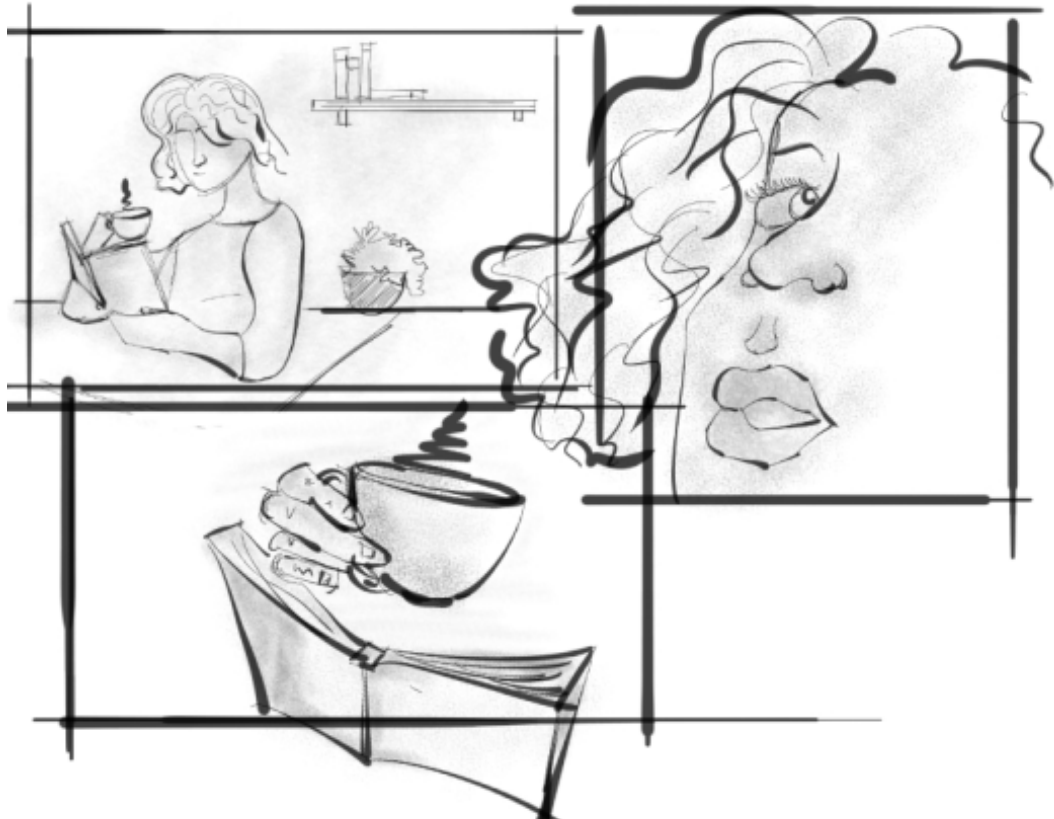
O que é importante para quem se inicia nessa linguagem é saber que os procedimentos sugeridos em sua gramática acabam se tornando quase “regras” no cinema, pois formam um alicerce para as produções audiovisuais, um verdadeiro porto seguro, mas, como vimos, nem tão fixo assim, pois na aventura de se traduzir uma história em imagens e sons, o diretor pode transgredir aquilo que parece uma regra e o resultado pode até surpreender positivamente.

Várias são as produções onde percebemos a quebra dos parâmetros daquilo que era imaginado como regra. O experiente cineasta Beal sugeria na década de 1970: “Lembre-se que o movimento do objeto é a base da cinematografia. Conserve sua câmara cinematográfica muito firme. Use um tripé se puder. Use o mínimo de panorâmicas e movimentos de zoom.” Atualmente, após a análise de tantas quebras de regras, o crítico de cinema Inácio Araújo constatou: “As regras são, portanto, relativas: cada um as utiliza à sua maneira.”

Mas, não há dúvida que, para se chegar a um bom resultado é preciso conhecer as “regras”, ainda que seja para modificá-las depois. Os filmes *Harry Potter e a pedra filosofal*, de Chris Columbus (2001); *Lincoln*, de Spielberg (2012) e *O Senhor dos Anéis*, de Peter Jackson (2002), trabalharam muito com a câmera em movimento, e acentuadamente mais do que normalmente é visto em outros filmes. Neles, há movimentos muito lentos e discretos, algumas vezes compostos por pequenos *zooms*, *pans* ou ainda, pequenos *travellings*. O resultado se mostra muito bom e, de alguma maneira, colabora para a percepção tridimensional das cenas nos filmes, sendo indícios de uma nova estética que, lentamente, reinventa o cinema e sua linguagem.



Muitos sutis movimentos de câmeras compõem várias cenas de Harry Potter e a Pedra Filosofal, Lincoln e Senhor dos Anéis, filmes que se consagraram como grandes sucessos do cinema.



Capítulo VI

Alternância de enquadramentos, movimentos e angulações de câmera

*"Deve de ser cisma minha,
mas a única maneira ainda
De imaginar a minha vida
É vê-la como um musical dos anos trinta,
E no meio de uma depressão.
[...] E hoje em dia, vamos fazer um filme!"*

"Vamos fazer um filme!" (1993), de Renato Russo

ALTERNÂNCIA DE ENQUADRAMENTOS, MOVIMENTOS E ANGULAÇÕES DE CÂMERA

Um dos fatores que se destaca na arte de um filme é a dinâmica de alternância das imagens, “a novidade histórica do cinema” como afirmou o escritor Bela Belázs. O diretor, para contar a história do seu roteiro, geralmente utiliza de técnicas como movimentos de câmera, angulações e planos de enquadramentos diferenciados, que mudam constantemente e o resultado pode ser tão expressivo, que potencializa a própria história. Saber quando e como dosar essa alternância é uma escolha estética do diretor do filme.

Cenas longas tomadas com a câmera fixa que registre os personagens a uma única distância, podem tornar suas projeções menos interessantes. Alternar a posição da filmadora, aproximando-a do assunto, variando seus enquadramentos e angulações, incluindo quando possível uma câmera subjetiva, um movimento de câmera, permite dinamismo e, se bem executado, ajudam na narrativa do filme. Para compreender como a alternância de planos evoluiu com o tempo, analisamos trechos de alguns filmes de diferentes épocas. Neles, anotamos o número de vezes em que ocorreram mudanças de enquadramentos de imagens num intervalo de um minuto: No filme *O grande assalto ao trem*, de Edwin Porter (1903) – identificamos 2 (duas) variações de imagens; *E o Vento Levou*, de Victor Fleming (1939) – 7 variações; *A Casa dos Espíritos*, de Bille August (1993) - 13 variações; *De Pernas pro Ar*, de Roberto Santucci (2010) – 18 variações.



O vídeo « E S T A M O S P R E S E N T E S ! » homenageia a Escola Pública. Com ele ganhamos o Concurso da CNTE, em 2019.

Narração dinâmica: Em 1 min de vídeo há 66 imagens.



[Clique nas imagens para assistir](#)

Atualmente há cenas de filmes de ação e comerciais que têm planos com duração de 1s ou até menos de 1s.



Vídeo com Homem Aranha e Bebê Aranha tem planos curtíssimos

Logicamente, a duração de cada plano não tem a mesma regularidade em todo o filme. Há planos mais demorados e outros mais curtos, mas é constatável que, com o passar do anos, houve uma tendência de se narrar filmes ampliando-se o número de imagens por minuto. Assim, os filmes mais antigos têm menos enquadramentos por minuto, já os filmes modernos são mais dinâmicos. Na realidade, a alternância mais ou menos rápida depende também do tipo de plano, do tipo de movimento da câmera, do gênero do filme e do estilo do próprio diretor. Quando da montagem, geralmente, as cenas são editadas com durações de tempos diferentes e cenas dinâmicas têm rápida alternância de imagens e usam planos mais fechados. Já as cenas mais calmas ou que utilizam planos abertos são mostradas em maior tempo.

Além do uso dessa técnica nas ficções, a alternância de planos, ângulos e movimentos, pode ser usada também em documentários. Num vídeo estudantil sobre uma Feira de Ciências na escola, por exemplo, as imagens podem iniciar mostrando um Plano Geral da escola, depois vários planos conjuntos mostrando aspectos da decoração do evento, das pessoas circulando. Na apresentação de um experimento realizado por alunos, uma sequência de planos daria melhor visibilidade ao trabalho: Uma Panorâmica ou *Travelling* do interior da sala de aula ou do corredor onde o experimento está exposto. Em seguida, um Plano Conjunto do experimento e alunos, Primeiros Planos dos alunos enquanto realizam suas explicações; Planos Detalhes das mãos quando manipulam os objetos durante a experimentação; Planos Conjuntos e Closes dos alunos que assistem à demonstração, encerrando com um Plano Conjunto, que apresente os integrantes do grupo, série, turma etc. Se possível, que a cena e suas explicações sejam repetidas duas ou três vezes, com a câmera ocupando diferentes posições e realizando diferentes enquadramentos e ângulos. Eventualmente, uma Câmera Zenital, Panorâmica ou Zoom. Assim, na hora da edição, passa-se a dispor de mais opções para uma montagem dinâmica.



Uma Feira de Ciências é um ótimo momento para se produzir um vídeo estudantil

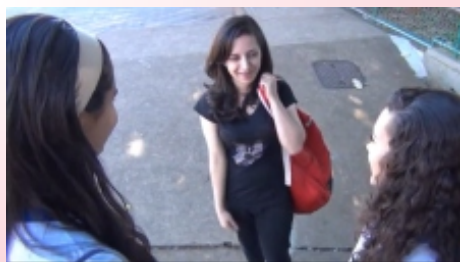
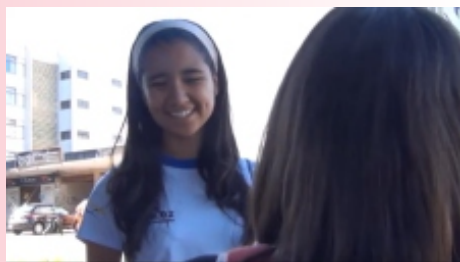
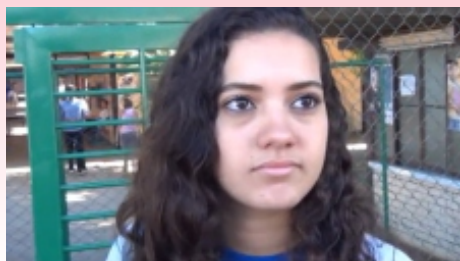
Cuidados extras, em eventos dessa natureza, devem ser adotados na captação do som. Se for utilizar o áudio de quem explica um experimento, o pedido de silêncio para quem acompanha a explicação, um microfone de lapela ou um celular gravando o áudio próximo de quem fala, proporciona grande diferencial na montagem e qualidade final do vídeo. Esse tipo de vídeo documentário é importante na escola, pois motiva alunos e professores a participarem das atividades promovidas e, particularmente, assegura o registro da memória da instituição.



Planejar a captação de áudio durante uma Feira de Ciências é necessário, pois o excesso de ruído pode comprometer a qualidade da gravação. Um microfone de lapela é uma boa solução.

A alternância de planos segue certa lógica. Não se deve fazer saltos espetaculares na escalação de planos. Por exemplo, passar de um Grande Plano Geral direto para um Close causa certa estranheza. Convém introduzir alguns planos intermediários para que o salto não seja tão grande.

A alternância de planos, angulações e movimentos de câmera foi usada para gravação de um diálogo no vídeo “100% Completamente Bem Resolvida”, que fizemos com alunos do ensino médio. Numa cena, três amigas conversavam na frente da escola. A escolha de alternância dos planos no diálogo contribuiu com a narrativa do filme.

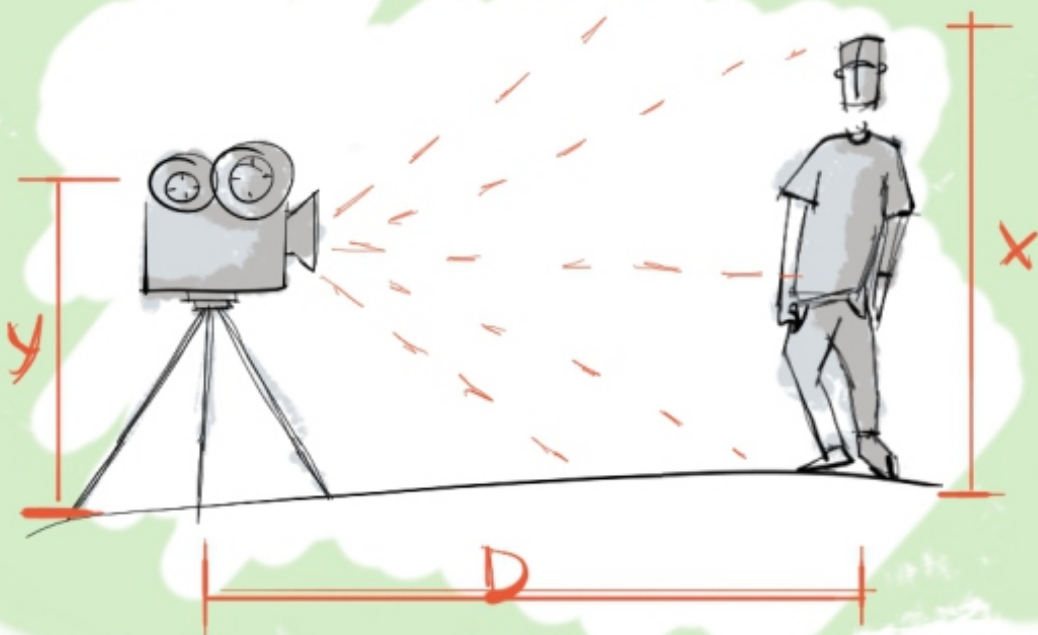


Montagem facilitada com a estratégia de se repetir o texto quatro vezes e, para cada repetição do diálogo, a câmera registrou com ângulos e enquadramentos diferentes.

O diálogo entre as personagens foi gravado quatro vezes: Uma tomada para cada personagem e a quarta tomada captava as atrizes em Plano Conjunto. Aqui, uma dica importante: Quando da gravação de uma cena como essa, há uma lógica na filmagem que merece destaque. É mais fácil repetir uma cena

já ensaiada pelos atores e, a cada repetição, a câmera gravar o diálogo mudando de posição, do que ficar jogando a câmera de um lado para o outro a cada fala de uma das personagens. Então, no ensaio das atrizes, definimos as “marcações” no *set* de filmagem, ou seja, a posição em que elas se movimentariam e, depois de repetir algumas vezes, passamos a gravar a mesma cena algumas vezes, com as atrizes repetindo suas falas e movimentos, sendo a câmera colocada em locais diferentes. Na montagem, fizemos vários cortes alternando as falas com planos diferentes. Meses depois, ao término de uma projeção do filme, um senhor, sabendo que se tratava de um vídeo amador, comentou sobre a cena e nos perguntou: “Quantas câmeras vocês usaram para fazer esse filme?”

A prática na produção de vídeos faz com que, com o tempo, mesmo nós, cineastas amadores, passemos a fazer as alternâncias de planos e angulações como algo corriqueiro em nosso trabalho. Quando das gravações dos mais de cem vídeos estudantis que mediamos na escola, na medida em que as filmagens iam sendo realizadas, visualizamos a necessidade de novas tomadas com diferentes enquadramentos, que não havíamos previsto quando da decupagem do roteiro. Em outros momentos várias sugestões nos foram dadas, inclusive por figurantes, e a maior parte dessas sugestões fundamentadas na experiência dessas pessoas enquanto espectadoras de numerosas produções da sétima arte, mostrando a afinidade dos jovens com a linguagem audiovisual.



Capítulo VII

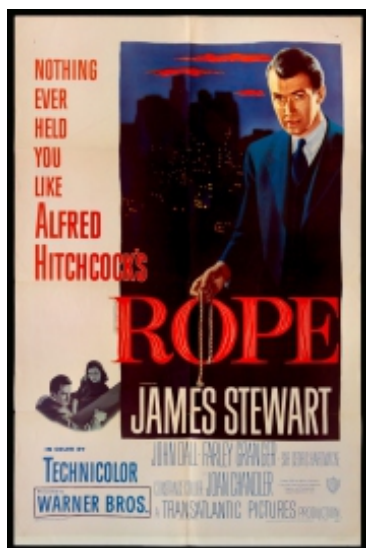
Detalhes da Linguagem Audiovisual

*Eu tenho que aprender a dizer tudo
que eu sinto por você...
Eu tenho que aprender
num desses seriados da tevê.*

“Cinema Mudo” (1983), de Herbert Vianna

Plano-Sequência – É um plano em que toda a ação é realizada sem nenhum corte, por isso, tudo precisa estar muito bem ensaiado para que dê certo. Atores, figurantes e todos os profissionais do *set* de filmagem participam dos ensaios para que o resultado tenha êxito. O Plano-Sequência, quando bem executado, pode ser uma forma de conduzir o espectador a um mergulho mais profundo na história. Vários filmes o utilizam e são muito elogiados. São exemplos, os filmes “Filhos da Esperança” (2006), de Alfonso Cuarón; “Orgulho e Preconceito” (2005), de Joe Wright; e “A Época da Inocência” (1993), de Martin Scorsese.

Há alguns filmes como “Rope” (1948), de Alfred Hitchcock e “1917” (2019), de Sam Mendes, que foram produzidos como se formassem um único Plano-Sequência. Na realidade foram produzidos com alguns Planos-Sequências, mas até suas transições foram planejadas para que não se percebam as emendas.



Dois longas-metragens muito bem dirigidos e que alcançaram grandes bilheterias no mundo. Em comum: foram produzidos como se fossem gravados num único Plano-Sequência.

Master Shot – É o procedimento de realizar toda a gravação de uma cena, do início ao fim, em um plano aberto (Plano Geral ou Plano Conjunto), mesmo que a edição vá incluir outros planos. A ideia é ter toda a sequência gravada para que ação inteira de uma cena esteja registrada. Para isso, todos os atores devem estar enquadrados.

O Master Shot é muito útil para o editor, pois facilita o seu trabalho, visto que a narrativa de toda cena lhe é revelada, funcionando como um guia para montar a cena.



[Clique na imagem para assistir](#)



Para o Master Shot todos os personagens passam suas falas em um plano mais aberto.
Cena do curta “Os Outros” (2019)

Nos primeiros filmes, as gravações eram realizadas como se fossem um Master Shot, visto que a câmera não se aproximava dos atores e o Plano Geral era o enquadramento usado.



Câmera Objetiva – São as imagens que são gravadas do ponto de vista de um observador imaginário, como uma terceira pessoa observa a cena. Geralmente, a grande maioria das cenas de um filme é realizada com Câmera Objetiva.



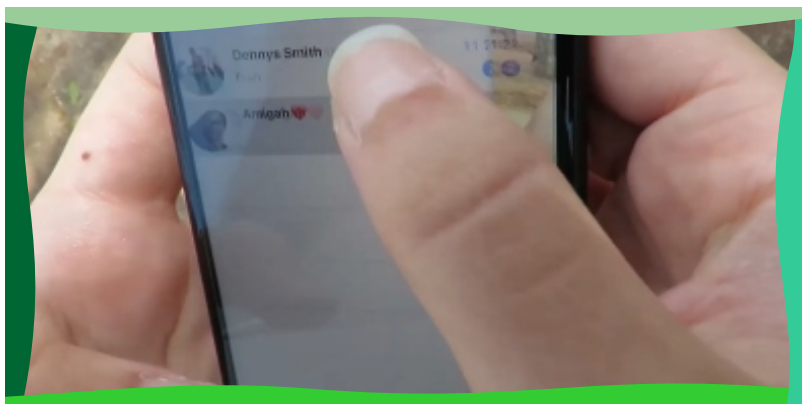
A câmera objetiva mostra como uma “pessoa de fora” vê a cena

Fonte: vídeo “A limpeza da Praça” (2019)

Câmera Subjetiva – É quando a câmera assume o ponto de vista de um dos personagens. Nos jogos eletrônicos esse ponto de vista é chamado de Primeira Pessoa. A Câmera Subjetiva é um recurso que coloca o espectador “na pele” do personagem, na medida em que olhamos por meio dos seus olhos.



[Clique na imagem para assistir](#)



Nesta cena, câmera subjetiva nos coloca “no lugar” de quem usa o celular.

Fonte: vídeo “A limpeza da Praça” (2019)

Filmagem com ou sem tripé

Primeiramente, deve-se familiarizar com o funcionamento do tripé: como distender seus monopés, como usar o dispositivo para nivelamento, recursos para movimentações da câmera e travas, como fixar a câmera com segurança na sapata do tripé.

Há gravações em que o tripé é importante, em outros momentos é essencial, mas em algumas tomadas é recomendado que não se use. Notadamente, há diferenças nas imagens quando captadas com ou sem tripé. O uso do tripé é especialmente recomendado quando realizamos um *zoom* ou uma panorâmica porque, quando de sua projeção, as imperfeições oriundas das oscilações ficam reduzidas. Um *zoom in*, por exemplo, se a câmera não estiver no tripé, o tremor da imagem causado pelo movimento do corpo de quem filma é quase inevitável, visto que uma pequena oscilação das mãos provoca grande vibração na projeção da imagem. Até a respiração provoca vibrações que são perceptíveis. No filme *À noite sonhamos* (1945), para contar a história de Frederich Chopin, vê-se que o diretor Charles Vidor, dada a precisão dos enquadramentos, optou por manter a filmadora num tripé. Aliás, nessa época era comum “manter a câmera num tripé a gravar os movimentos dos atores”.



O filme «A noite sonhamos» (A song to remember) tem a maioria das tomadas realizadas com a câmera sobre um tripé.

Outra utilidade importante para o tripé é quando se quer produzir um efeito especial que provoque o sumiço ou aparecimento de personagens ou coisas. Como realizar? Mantém-se a câmera sobre um tripé imóvel e gravando. O cenário deve permanecer inalterado, daí, em determinado momento, é feita a colocação/retirada do personagem ou objeto do local. Na edição corta-se o trecho em que a pessoa ou objeto foi colocado/retirado de cena e é feita uma transição de sobreposição. Como em um passe de mágica, o aparecimento ou sumiço torna-se bem verossímil. Em dois momentos do vídeo Green Life, fizemos uso do tripé para realizar a aparição e o sumiço da personagem “Senhora das Árvores”.



Clique numa das imagens para assistir ao vídeo



O vídeo Green Life foi selecionado para a Mostra do 8º Fórum Mundial da Água, em 2018.

Quando se pretende gravar planos bem abertos como um Grande Plano Geral também é recomendado que se faça a gravação com o uso do tripé.

Existem tripés com qualidades e aplicações diferentes. Há tripés mais simples, que são utilizados para manter spots de luz, difusores ou rebatedores; há outros para a fotografia, em que não há a necessidade de precisão nos movimentos de câmeras. No entanto, os tripés apropriados para a produção de vídeos devem ter a “cabeça” móvel para realizar seus movimentos de câmera de forma suave, sem produzir travamentos (soquinhos). Os tripés mais adequados são aqueles que trazem no mecanismo da “cabeça” um sistema hidráulico que proporciona, dentre outros recursos, a realização de uma “pan” de forma contínua e suave.



Há diversos tipos de tripés, os mais indicados para produção de vídeos têm um sistema hidráulico na «cabeça»

Há cenas em que o resultado esperado é a câmera estar, justamente, na mão do cinegrafista. Uma cena de ação, onde alguém está correndo, por exemplo, há diretores que fazem questão de mostrar uma “câmera nervosa” a acompanhar o personagem, captando as imagens como um espectador as veria. Na projeção, esse tipo de gravação faz com que se mergulhe na trama e se “corra” com o personagem, ou se

sinta o próprio personagem a correr, pular ou caminhar, no caso de uma gravação com câmera subjetiva.

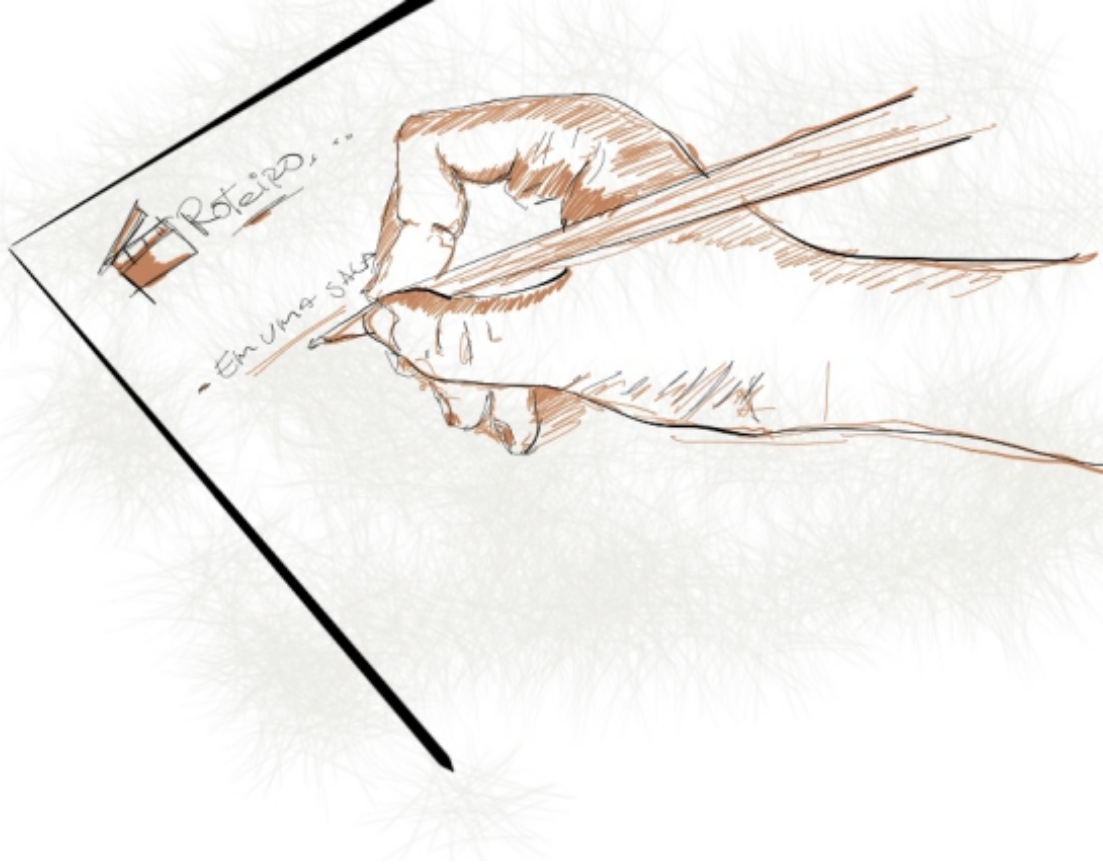
A maior parte dos curtas produzidos na escola foi feita com câmera/celular na mão. Foram poucas as gravações de cenas em que usamos um tripé. Percebemos ser isso uma tendência mundial, pois em vários grandes filmes produzidos recentemente, a câmera na mão foi preferência de muitos diretores. É como se colocassem o espectador mais próximo das cenas, a participar dos diálogos, das ações; como se estivessem a testemunhar olhando pelos olhos de quem filma, assumindo para si até os movimentos do corpo do câmera, suas oscilações naturais e até de sua respiração.



Clique numa das imagens para assistir ao vídeo



As gravações com câmera na mão foram as mais usadas em nossas produções. Imagens do Teaser do 2º Festival de Cinema CURTA um CURTA (2016).



Capítulo VIII

O Roteiro

*A primeira cena de um filme tem,
a meu ver, uma importância extraordinária,
deve ser uma síntese do filme.
Agarre o espectador pela garganta. E não solte.*

Billy Wilder (Roteirista e Cineasta)

O Roteiro

Antes de ligar a filmadora e começar a gravar é importante que a história esteja bem estruturada e seu texto, no papel e/ou na tela do computador. Não cometa o deslize de achar que vai conseguir contar uma boa história enquanto filma, porque o roteiro já está em sua cabeça e que isso só basta. Tudo bem feito é fruto de um grande planejamento, um filme não é diferente; precisa de um roteiro que o guie.

Tudo começa com uma ideia que se desenvolve até chegar num roteiro pronto para gravar. Costumamos dizer que um bom filme já é bom, no papel, quando você lê o roteiro e até imagina como as cenas serão gravadas.

Para se contar boas histórias através de filmes, algumas dicas são: procurar ler bastante, assistir muitos filmes e peças de teatro, visitar locais legais, tais como museus, praças, cidades históricas, etc. Procurar inspirar-se em cenas do cotidiano, em pessoas que fizeram ou fazem parte de sua própria história ou da história de outros indivíduos.

Grandes personagens são criados a partir de pessoas com quem convivemos. No filme Chaplin (1992), de Richard Attenborough, é mostrada a cena em que Charles Chaplin cria seu imortal personagem “Carlitos”. No camarim, Chaplin pois a vestir-se com sapatos grandes, acrescentou uma bengala, o bigodinho, mas, o caminhar engraçado (que mais lembra um pinguim andando) deve-se a sua recordação de um homem que andava de forma parecida e que, Chaplin, quando pré-adolescente, gostava de imitar.

Quando fizer o roteiro, é importante que outras pessoas critiquem seu texto. Ele deve ser mostrado para que outros façam ponderações. Pode ser que alguns sugiram acréscimos ou supressões de cenas, cortes de algumas falas etc. Em seguida, você, como roteirista, avalia se aceita ou não fazer as modificações. Geralmente, aproveitamos algo do que nos é sugerido, deixando a história mais instigante. Essas revisões feitas no roteiro, na linguagem audiovisual, são chamadas de **tratamentos**. Assim, a cada lapidação que for feita, falamos primeiro tratamento, segundo tratamento etc. Nesses “tratamentos” se ajusta a narrativa e o ritmo da história, os diálogos entre personagens, elaboram-se novas ideias, etc. Há roteiros de filmes que passam por 10, 20 ou mais tratamentos até que, finalmente, sejam dados como concluídos.

Na narrativa de seu roteiro, procure criar momentos de virada e assim, surpreender os espectadores. Na comédia “O Cometa”, criada por alunos de 12 anos, um pré-adolescente deseja que os adultos sumam do planeta. No momento desse forte desejo, passa um cometa mágico e, surpreendentemente, ao acordar no dia seguinte, Jhonata não encontra mais nenhum adulto, seja em casa, nas ruas ou na escola, onde tudo passou a ser uma farra juvenil, até que acontece uma reviravolta e uma grande surpresa.



Clique numa das imagens para assistir ao vídeo



O roteiro do curta “O Cometa” (2017) cria uma reviravolta que surpreende o espectador. Este vídeo recebeu o troféu de melhor roteiro no 3º FestiCurtas das Escolas Públicas do DF.

Em outra comédia “Miojo que mata fome”, de alunos de 13 anos, uma estrutura similar: Kauã deseja comer uma pizza, mas, sem dinheiro, se contenta com seu Miojo guardado no armário. Quando tudo estava pronto para seu deleite gastronômico, vem um «ponto de virada», que é um momento ou um fato que, ao acontecer, gera uma reviravolta na história. Os segundos finais do curta, guardam uma surpresa para Kauã e o espectador.

Vídeo já exibido na página 53

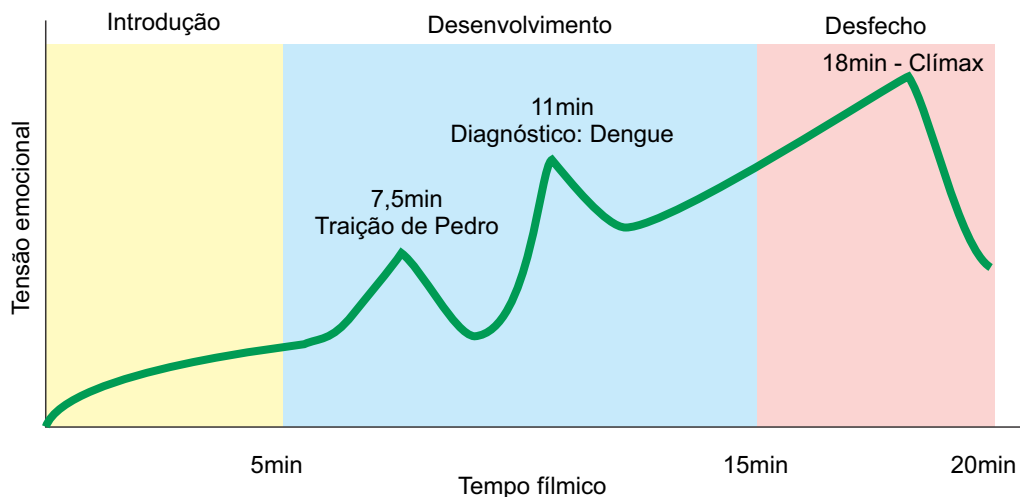


Uma surpresa para o personagem (e para o espectador) causa uma reviravolta no curta.

No curta “100% completamente bem resolvida”, tivemos a construção do roteiro de forma coletiva com alunos de 16 anos. O curta foi a conclusão de uma oficina de cinema. Depois de uma tempestade de ideias, surgiu um resumo do filme: “Júlia é uma garota que anda mal na escola, é traída por seu namorado, Pedro, e ainda adoece. Com a ajuda do rejeitado Daniel, nerd da classe, Júlia supera suas dificuldades e dá um novo rumo à sua vida”. Quando dos vários tratamentos que o roteiro sofreu, criamos três “pontos de virada” na história: O primeiro ponto de virada: Júlia decide ir ao treino de volei e lá flagra a traição de Pedro. Depois de muitos percalços e enjoada,

vai para um Centro de Saúde, a essa altura, o espectador tem quase certeza que se trata de uma gravidez, quando é surpreendido com a informação que o mal-estar da jovem é “dengue” (segundo ponto de virada). No desfecho do filme, Júlia, já recuperada da saúde e tendo tirado boas notas em todas as disciplinas, passa pelo corredor da escola. Temos o terceiro e último ponto de virada (clímax do curta), quando se defronta com dois grupos: num deles, está Pedro, e no outro, Daniel, o nerd que a ajudou. A montagem é feita esticando-se o tempo, mostrando possibilidades e, finalmente, a escolha da jovem. O público se identifica, acompanha seus pensamentos e torce por Júlia. Se indigna, ri e finalmente, se alivia com as surpresas da cena. Com esse curta podemos montar um gráfico com sua Curva Dramática, que seria assim representado:

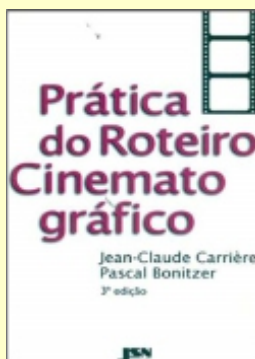
Gráfico da Curva Dramática “100% completamente bem resolvida”



Esse sobe e desce da tensão emocional da Curva Dramática é importante para manter o espectador entre alívios e tensões, emoções planejadas e variadas num crescente.

Detalhe importante é que se deve gastar mais tempo lendo e relendo o roteiro para ir aprimorando sua narrativa, seus diálogos, seus pontos de virada, seu desfecho. Esse trabalho de pré-produção é fundamental e grandes filmes costumam levar de 2 a 8 anos na elaboração e tratamentos do roteiro para que, geralmente, seja filmado num intervalo de 2 a 6 meses. Ou seja, planeja-se muito para se executar em pouco tempo e, assim, economizar o possível.

Anualmente, dezenas de milhares de roteiros são elaborados para a indústria do Cinema. A maioria não chega a se tornar um filme. Aqueles que conseguem é porque foram capazes de convencer os produtores de que se trata de uma história que vale a pena ser financiada. Há roteiristas muito experientes, alguns deles contratados para escolherem as histórias que virarão filmes, aos quais podemos conhecer, em livros, seus processos criativos com reflexões e estruturas do que julgam ter um roteiro com qualidade fílmica. Entre esses roteiristas-escritores, destaco: Syd Field, Christopher Vogler, Jean-Claude Carrière e Renata Pallottini.



Ler sobre como construir boas histórias é quase uma obrigação para quem pretende criar roteiros robustos e factíveis de contarem boas e instigantes histórias.

O uso das ideologias nos filmes

Todo filme transmite mensagens, visões de mundo, opiniões, conceitos e preconceitos, mesmo que, a princípio, não seja o desejo do diretor; por isso, filmar é um ato político e ideológico. E é natural que seja assim! Afinal, quem escreve um roteiro, edita ou dirige um filme tem uma história de vida, cultura, tem ou não religião, formação ética, política e moral, preferências, fraquezas, virtudes e vícios e isso, por mais que se diga que não, sempre estará impregnado na forma como se vê o mundo, nas escolhas de como se contar uma história, na maneira de filmar e do que filmar, o que cortar numa cena, o que valorizar no enquadramento, de que forma narrar a trama a ser mostrada aos espectadores.

Assim, uma produção fílmica pode valorizar determinado produto, uma visão política, a preferência por um esporte, uma forma de alimentação, de como se vestir, prestigiar ou repudiar ideias de setores da sociedade.

Quem escreve um roteiro e produz um filme tem o poder de direcionar as informações e, de certa forma, manipular as emoções do espectador da maneira como quiser. A elaboração do roteiro, posicionamentos de câmera, entonação de voz dos personagens, ritmo da edição, escolha de cenas, tratamento de cores, música de fundo ou o próprio silêncio, formam um conjunto audiovisual capaz de direcionar as emoções do espectador para determinados tipos de respostas: de identificação, reforço ou repulsa com o que se vê, de pena, sofrimento, tristeza, alegria ou pavor. São as escolhas do roteirista, do diretor e do editor que terminam por compor a essência do filme, sendo possível, inclusive, prever os sentimentos que o espectador terá ao assistir a obra.

Mesmo um documentário que, teoricamente tem o objetivo de apresentar “a verdade”, pode, sob influência das preferências de quem o roteiriza, dirige e edita, omitir determinados fatos, valorizar outros, diminuir a influência de determinados personagens, transformar em heróis quem não tenha sido tão expressivo, ou massacrar/desgastar a imagem de outros personagens. O poder de uma narrativa é enorme.

Os profissionais, em função do que acreditam, criam suas obras impregnadas de seus pontos de vista. Outros, podem contar a mesma história, abordar o mesmo tema e sua obra ter uma perspectiva completamente diferente. Cabe a quem vai roteirizar, dirigir ou editar um filme ter a consciência de que suas obras passarão mensagens e que elas devem ser avaliadas se estão ou não reforçando algo que seja preconceituoso ou repugnante. Já os espectadores devem usar o senso crítico e entenderem que a «verdade» tem várias interpretações.



Todo filme é uma obra política no sentido mais amplo. Defende ou combate ideias e opiniões.

Formatação do roteiro

Quanto à formatação, existem duas formas adotadas na estruturação de um roteiro:

- Como uma tabela – Esse é o método mais utilizado em comerciais televisivos, porém, também pode ser aplicado para curtas.

- Como um texto cursivo – Esta é a forma mais utilizada na produção de filmes. Há softwares disponíveis para facilitar a elaboração de roteiros, como Celtx, Final Draft, Fade In, entre outros. É possível também formatar no Word, utilizando as especificações do Celtx.

Formatando o roteiro em uma tabela

Essa forma é sugerida pelo cineasta David Beal, no livro *Super 8 e outras Bitolas em Ação*. O roteiro é apresentado numa tabela com duas colunas. Na coluna da esquerda se escreve o que vai ser visto (VÍDEO) e na da direita, o que vai ser ouvido (ÁUDIO).

Assim, ao se visualizar a tabela e suas colunas, tem-se uma ideia clara da organização de cada cena.

Pode-se, num segundo momento, aproveitar essa tabela e na primeira coluna se informar, por exemplo, os enquadramentos, angulações e movimentos de câmera. A segunda coluna, além dos diálogos, poderá constar observações e se haverá uma música de fundo etc.



Abaixo, um exemplo de utilização da tabela na elaboração de um roteiro. Trata-se da primeira cena do roteiro do Teaser do 5º Festival de Cinema CURTA um CURTA, que foi realizado em 2019.

VÍDEO (IMAGENS)	ÁUDIO (SONS)
Luna e Gustavo estão sentados no piso da Praça dos Cristais folheando livros de cinema. - <i>Plano Geral,</i> - <i>Travelling de avanço nos personagens,</i> - <i>Câmera zenital mostra livros abertos.</i> - <i>Enquanto personagens falam câmera em travelling, sai de um plano conjunto para um primeiro plano ou close em quem fala.</i>	LUNA: Olha Gustavo, o cinema é uma indústria multimilionária que teve sua origem no dia 28 de dezembro de 1895. ///Foi a data da primeira sessão pública de filmes, em Paris, onde os irmãos Louis e Auguste Lumière organizaram a primeira sessão de cinema da história. (Com negrito o que vai ser dito com os atores aparecendo – o texto terá que ser decorado! Sem negrito o que vai ser lido pelos atores com imagens de preenchimento). Gustavo: Dez curtas, com alguns minutos de duração, foram projetados para trinta e três pessoas ///que pagaram um franco para ver esses filmes. As cenas foram vistas como tão reais que quando a imagem da chegada de um trem foi projetada, os espectadores ficaram assustados com medo de serem atropelados... (rindo!)

O roteiro formatado em um Software para Roteiros

Em linhas gerais a formatação segue esses parâmetros:

- 1 - O formato da folha é “Carta” (21,59 X 27,94cm), que tem área um pouco menor que a folha A4 (21 X 29,70cm);
- 2 – Fonte: Courier New, corpo 12. Geralmente não se usa negrito nem itálico.
- 3 – Cada cena é apresentada do lado esquerdo, em caixa alta, trazendo três citações: Se a cena é externa (EXT.) ou interna (INT.), o local (RUA, SALA DE CASA, ESCOLA) e o turno da gravação (DIA, MANHÃ, TARDE, NOITE).
- 4 – Os diálogos são colocados com as margens menores descontando-se três centímetros de cada lado. Os personagens que falam têm seus nomes centralizados em caixa alta. Logo abaixo dos nomes dos personagens, escreve-se suas falas.

Com o roteiro seguindo a formatação acima, tem-se que cada folha representa, aproximadamente, 1 minuto de filme editado. Isso é interessante, pois orienta o roteirista para que tenha uma ideia do tempo de filme que poderá ter sua história. Veja abaixo, como exemplo, o roteiro do Teaser do 5º Festival CURTA um CURTA, escrito como no Celtx ou no Final Draft.

○ Roteiro do Teaser do 5º Festival CURTA um CURTA, em 2019

○ CENA 1 - EXT. PRAÇA DOS CRISTAIS, SENTADOS NO CHÃO -
○ DIA

○ Luna e Gustavo estão sentados no piso da praça folheando livros de cinema. (Em **negrito** o que vai ser dito com os personagens aparecendo - terão que decorar. Sem negrito o que vai ser lido pelos atores com a entonação como se falassem e é colocado imagens de preenchimento).

LUNA

Olha Gustavo, o cinema é uma indústria multimilionária que teve sua origem no dia 28 de dezembro de 1895. ///Foi a data da primeira sessão pública de filmes, em Paris, onde os irmãos Louis e Auguste Lumière organizaram a primeira sessão de cinema da história.

GUSTAVO

Dez curtas, com alguns minutos de duração, foram projetados para trinta e três pessoas ///que pagaram um franco para ver esses filmes. As cenas foram vistas como tão reais que quando a imagem da chegada de um trem foi projetada, os espectadores ficaram assustados com medo de serem atropelados... (rindo!)

CENA 2 - EXT. PRAÇA DOS CRISTAIS, AO LADO DO LAGO - DIA

Luna e Gustavo estão em pé e continuam o diálogo...

LUNA

Estava nascendo ali, o cinema como conhecemos hoje: ///com cartaz anunciando as atrações, cobrança de ingressos,/// **e com várias pessoas assistindo ao mesmo tempo e comendo pipocas...**

GUSTAVO

Comendo pipocas?

LUNA

Bem... As pipocas surgiram nos cinemas por volta de 1920 ///
com a venda feita por ambulantes. Aí surgiram as máquinas elétricas de fazer pipocas e os cinemas abriram suas próprias lanchonetes.
Tchau, Gustavo!

Luna faz um movimento mágico e Gustavo some, depois Luna se volta para a câmera e fala com o espectador:

LUNA

Gente, eu tenho que trazer esse menino de novo, pelo amor de Deus! Vem Gustavo!!!

Luna faz um movimento mágico e Gustavo reaparece...

GUSTAVO

Um dos primeiros efeitos especiais era fazer as pessoas e as coisas sumirem. Havia sempre música no cinema, por isso **os primeiros filmes eram mudos, mas a projeção não era silenciosa. Agora tchau!**

Dessa vez é Gustavo que usa de sua "mágica" para fazer Luna sumir. Olha para a câmera e conversa com o espectador.

GUSTAVO

Nossa! Ela sumiu. Agora eu tenho que trazer ela de volta. Volta!!!

CENA 2 - EXT. CONCHA ACÚSTICA - DIA

Luna e Gustavo estão brincando nas escadarias de acesso à Concha Acústica, no SMU. Sob a Concha, Luna grita: "CINEMA!" e é filmada por Gustavo. O eco forte reproduz o nome "cinema" na Concha Acústica. (Deve-se também mostrar a filmagem feita pelo celular do Gustavo).

CENA 3 - EXT. PÁTIO DO CEMIC COM AUDITÓRIO AO FUNDO
- DIA

Luna e Gustavo estão sentados e finalizam o diálogo:

LUNA

É importante destacar a participação das mulheres nas produções dos primeiros filmes.

Alice Guy-Blaché criou seus roteiros e atuava em seus próprios filmes...

GUSTAVO

O mesmo aconteceu com o mágico ilusionista Georges Méliès, que entre seus mais de 400 filmes, criou o famoso Viagem à Lua.

LUNA

Agora, nós alunos do CEF 1 do Cruzeiro damos continuidade a obra cinematográfica e criamos nossos próprios filmes.

GUSTAVO

Os filmes estarão no nosso 5° Festival CURTA um CURTA...

LUNA

... que será realizado nos dias 2, 3 e 4 de dezembro, bem aqui, no auditório do CEMIC.

GUSTAVO

Vem!

CRÉDITOS

(Enquanto os créditos são apresentados, mostrar imagens engraçadas da produção e "falhas nossas")

Observação: O teaser, depois de concluído, teve duração de 3min20s, e o roteiro na diagramação padrão, cerca três páginas e meia, ou seja, cada folha do roteiro, nessa formatação, de fato, se aproximou de 1 minuto de filme editado.



Clique na figura para assistir ao Teaser. Já exibido na página 27

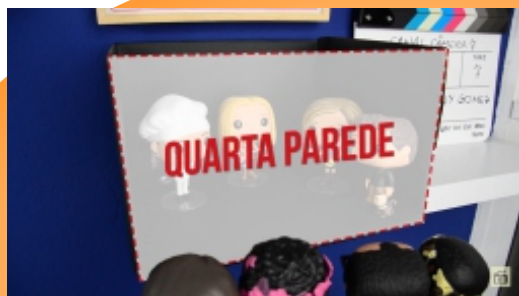


Quanto as gravações, esse teaser teve duas externas: Praça dos Cristais/Concha Acústica e, em outro dia, na escola do auditório onde foi realizado o Festival. As gravações de áudio para imagens de cobertura foram realizadas na sala de aula, quando o ambiente estava silencioso.

Há algumas ferramentas narrativas que fazem parte da linguagem audiovisual e são utilizadas em algumas produções. Destaco algumas delas:

Quebra da quarta parede - Essa estratégia narrativa dá-se quando o próprio personagem mostra que ele faz parte de um filme e interage olhando para o espectador conversando com ele. Utilizamos esse recurso no teaser do 5º Festival CURTA um CURTA, quando Luna e Gustavo brincam de sumir um ao outro e dialogam com o espectador. Também no final, quando o convidam para assistir ao Festival.

A quebra da quarta parede é comentada no Canal «Câmera 7», de Johnny Gomes, que mostra de onde vem o termo e apresenta vários filmes com essa estratégia. Também na «Vila do Chaves», de Renan Garcia, com os personagens, em vários episódios da série, dialogando com quem os assiste.



A quebra da quarta parede é utilizada em filmes de variados gêneros, no entanto, é mais comum vê-la em comédias.

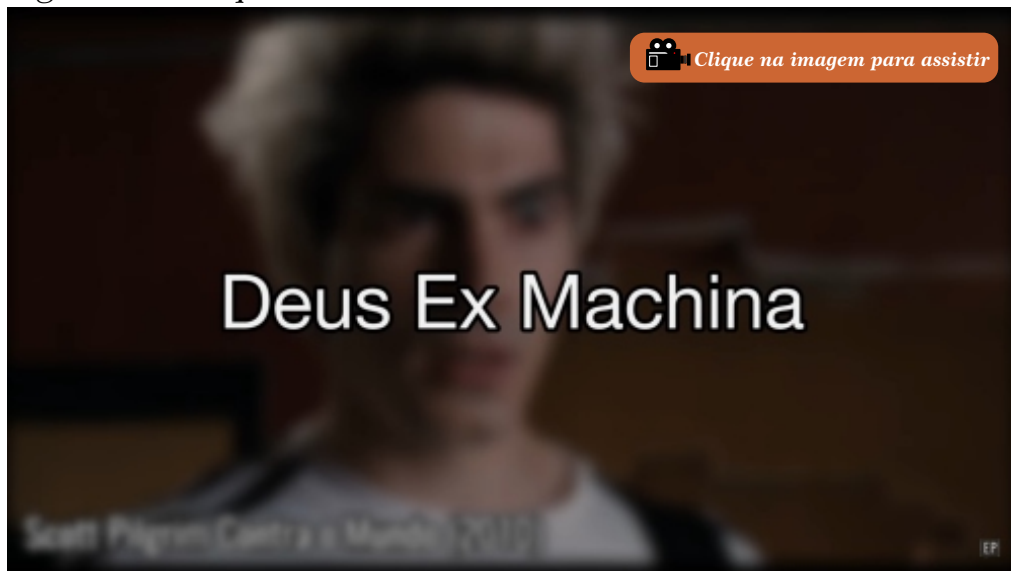


*Clique nas imagens
para assistir*

Deus Ex Machina - Para solucionar um grande problema, quando se está no momento tenso da história, do nada, aparece algo inesperado, improvável, mirabolante e pronto, resolve-se o impasse rapidamente. Essa estratégia colocada no roteiro deixa o espectador de certa forma desconfiado e frustrado, pois seria pouco provável, por exemplo, que no aperto financeiro de uma família, estando a beira de ser despejada, de repente, o filho vai deitar e descobre que dentro do seu colchão tem um tesouro e muito dinheiro guardado. Criou-se, para a história, um desfecho miraculoso, por isso «*Deus Ex Machina*» é um artifício narrativo condenado por muitos críticos.

A expressão “*Deus Ex Machina*” é de origem grega e significa literalmente “deus surgido da máquina”. Não é algo só realizado para o cinema. É um desfecho narrativo utilizado por quem conta uma história, ou seja, o Deus Ex Machina está presente nas narrativas do teatro e em livros.

O jornalista Max Valarezo, do Canal EntrePlanos, mostra alguns filmes que acabaram dessa forma.

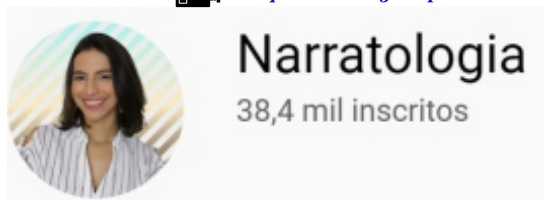


O “Deus Ex Machina” empobrece o desfecho da história e deve ser evitado nos roteiros

Há alguns canais na Internet dedicados à criação de roteiros. Sugiro acessar dois muito interessantes:



Clique nas imagens para acessar.



Também encontramos Canais no YouTube e no Instagram em que amantes do cinema colaboram no debate sobre a sétima arte realizando boas análises de filmes. Eles nos alertam sobre detalhes da narrativa, das atuações, dos cenários, das músicas etc. Assim, podemos aprender com seus comentários e criticar a própria crítica que fazem, ou seja, nem sempre concordaremos com as opiniões dos críticos de cinema, mas sem dúvida, seus comentários nos ajudam a analisar e a produzir filmes de forma mais madura, seguindo processos que julgarmos adequados e possíveis de serem realizados. O Canal do ator e apresentador Gustavo Cruz e o Canal Super Oito, do crítico de cinema Otávio Ugá são bons exemplos. Eles realizam boas pesquisas, têm qualidade na abordagem além de demonstrarem conhecimento e paixão pela sétima arte.



Clique nas imagens para acessar.





Capítulo IX

Decupagem de Roteiro

*De cinema em cinema
Vamos nos amando pela vida afora
Mais uma hora
Outra cena... sei lá!*

A cor do pôr-do-sol (2015), de Ivan Lins

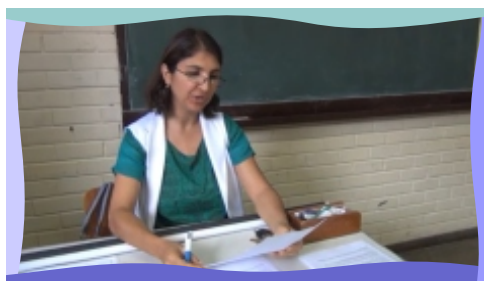
Decupagem de Roteiro

Quando o roteiro está finalizado, antes de se iniciar as gravações, cabe ao diretor (às vezes junto ao diretor de fotografia), destrinchar o filme em cenas e, em cada cena, descrever como gostaria que no filme fosse mostrado. É momento de anotar algumas particularidades, como algum movimento de câmera que julgue interessante, um close, um plano detalhe, uma câmera zenital etc. Há diretores que escrevem, outros desenham, outros contratam desenhistas para elaborarem um *storyboard*, que são desenhos como uma história em quadrinhos, mostrando os enquadramentos planejados. Existem diretores, no entanto, que guardam algumas anotações e no *set* de filmagem, depois de alguns ensaios com seu elenco, é que escolhem como será filmado. Ou seja, a decupagem detalhada ou não do roteiro depende do estilo de cada diretor.

Há diretores bem detalhistas, que planejam nas mínimas particularidades, há aqueles que improvisam mais. E ambos podem produzir grandes filmes.

Após o roteiro ser construído, é feito o “roteiro de captação de imagens”, que dependendo da ordem dos fatos da narrativa, terá uma nova lógica em questão: aproveitar equipamentos, locações, cenários e pessoas da maneira mais rápida e funcional possível. Se há cenas que acontecerão num apartamento no início, meio e no final da história, se possível, que elas sejam realizadas no mesmo dia, aproveitando-se a disponibilidade do apartamento. Para isso, roupas diferentes

deverão ser usadas pelos atores, reforçando o sentido de que se trata de outro dia. Depois, na edição, remonta-se o “faz de contas”, colocando as cenas de forma a dar sentido à narrativa. Quando produzimos o curta “100% Completamente Bem Resolvida”, tivemos várias cenas num apartamento, algumas mostravam dias diferentes e foram gravadas no mesmo dia. Na edição, foram encaixadas em seus devidos momentos da narrativa. A estratégia adotada para os locais, também serve para pessoas. No roteiro, havia duas cenas, com a personagem professora Fátima, posicionadas em momentos diferentes do vídeo. Fizemos as cenas numa meia hora de uma manhã de terça-feira em que a professora esteve disponível.



Nova blusa para a personagem e quadro apagado, filmados minutos depois, mas representando dias diferentes, quando da montagem foram utilizados em momentos diferentes na narrativa.

A professora de cinema Aída Marques comenta a lógica de se realizar as filmagens com um planejamento que envolva disponibilidade de equipamentos, cenários e pessoal:

“As imagens que vemos se suceder na tela do cinema podem ter sido rodadas com muitos dias e até semanas de intervalo. As filmagens podem começar, inclusive, pelas sequências finais. Questões como a agenda dos atores, disponibilidade de locações e estúdios, deslocamentos, construção de cenários e outras variáveis são levadas em conta para a elaboração do cronograma das filmagens.”

A personagem professora Fátima, na realidade, é a professora Hipácia, da própria escola. O ato de aproveitar dos trabalhadores para representarem papéis que, de fato, desenvolvem profissionalmente é chamado de “naturalismo” pelo cineasta Pasolini:

«Se através da linguagem cinematográfica eu quiser expressar um carregador, pegarei um carregador autêntico, reproduzindo-o: corpo e voz. [...] O carregador do cinema é o mesmo carregador que o carregador da realidade, portanto: uma vez que o cinema é uma técnica audiovisual, o carregador do cinema apresenta-se e fala como na realidade.»



Utilizar de pessoas que já desenvolvem determinadas profissões para se representarem num filme foi uma estratégia de Pasolini para interpretações mais naturais.

Utilizamos do naturalismo de Pasolini também quando dos figurantes. Muitos alunos, nas escolas em que gravamos, participaram como figurantes na produção dos filmes, representando “alunos na escola”, ou seja, ao representarem o que são, fazem naturalmente e com realismo. No curta

“100% Completamente Bem Resolvida”, já há algum tempo os alunos da escola acompanhavam a movimentação de nossa equipe de produção e não tardaram a se prontificarem como figurantes. Na cena “A aula da professora Fátima” havia uma turma com disponibilidade durante um horário e resolvemos convidar os alunos à participação. Todos aceitaram, o que mostra a baixa rejeição dos jovens em atuarem colaborativamente em projetos dessa natureza. Após dez minutos de explicações do que haveria na cena, alertamos para que agissem naturalmente e esquecessem a presença da filmadora. “Não olhem para a câmera!” foi quase um mantra repetido algumas vezes. A cena foi gravada sem dificuldades.



Os alunos se autorrepresentaram. Geralmente há um clima colaborativo e voluntário dos jovens na participação de um filme.



Capítulo X

Esculpindo o tempo

*“O cinema não modifica a matéria.
Modifica apenas o tempo e o espaço.”*

Pudovkin (Cineasta)

Esculpindo o tempo

Na montagem de um filme, somos “senhores do tempo”. O tempo de um filme pode sofrer modificações de acordo com sua narrativa. Podemos acelerar ou retardar o tempo, congelá-lo, ou dar saltos de dias, meses, anos ou séculos. No filme «2001: Uma Odisseia no Espaço» (1968), de Stanley Kubrick, há um dos mais conhecidos saltos no tempo fílmico, quando, de forma poética vimos centenas de anos se passarem em poucos segundos, com a transição da imagem de um osso para uma espaçonave de formato semelhante.



Clique numa imagem para assistir a cena.



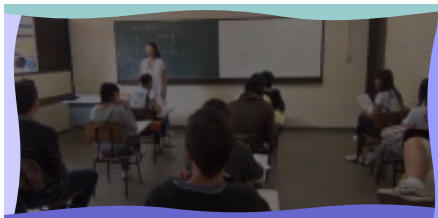
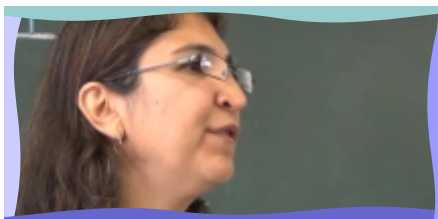
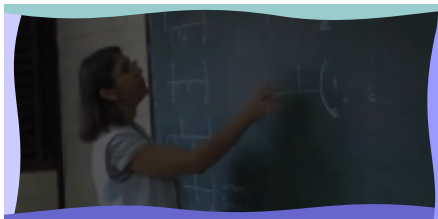
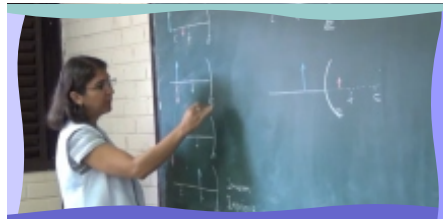
Transição milenar de tempo: O osso do hominídeo lançado para cima corta para uma espaçonave. O espectador compreende que houve um salto no tempo.

Usamos as “transições” como estratégia na edição para dar saltos no tempo ou mudarmos de local. Os softwares de edição dispõem de muitas opções, no entanto, precisamos bem

estudá-las e só utilizarmos algumas num vídeo, facilitando a narrativa da história. Utilizando-se muitas transições, estes efeitos passam a chamar mais atenção que a própria trama.

Uma das transições mais comuns é o *Fade Out* (desaparecimento) que enegrece a imagem, dando ao espectador a noção de que a cena seguinte passou a existir tempos depois da anterior. Atualmente, há uma tendência nos filmes de se utilizar o corte seco sem transição para dar fluidez à narrativa. A fusão de imagens também é muito usada, quando uma vai sumindo enquanto outra vai aparecendo gradualmente.

No vídeo “100% completamente bem resolvida”, realizamos a experimentação de alterarmos o tempo fílmico em vários momentos, de acordo com o que julgamos ser necessário: às vezes abreviando fatos, às vezes esticando-os.



O tempo da duração de uma aula, no filme, foi acelerado com dois *Fades Out* nas imagens.

Nessa cena “Aula da professora Fátima” foram realizados vários planos, cortes secos e dois *fades out* como transições para aceleração do tempo. Na edição, a montagem da cena mostra uma aula de 50 minutos condensada, no vídeo, em 28 segundos.

As vezes, o mero corte entre um personagem e outro é utilizado para acelerar o tempo. O espectador já se acostumou a assistir e a aceitar como natural esses “saltos” dados no tempo. O experiente roteirista Jean-Claude Carrière exemplifica como o tempo pode ser acelerado só com a alternância de cortes:

[...] de forma invisível, a câmera e a montagem adiantam o tempo e às vezes até mesmo o aceleram. Uma mulher nua começa a se vestir. Ela põe um sutiã. Nós a deixamos para focalizar um homem que está lhe fazendo uma pergunta. Voltamos à mulher para a resposta e, sem qualquer salto aparente no tempo, ela já está abotoando a saia. Uma nova alternância rápida – algumas palavras do homem, um olhar da mulher – e ela já está quase pronta.

No “clímax” do curta “100% completamente bem resolvida”, utilizamos alguns recursos para retardar o tempo: Primeiro, no deslocamento vitorioso em câmera lenta da protagonista Júlia no corredor da escola e depois, no final do corredor, quando Júlia se aproxima de dois grupos de alunos: Num grupo está Pedro, seu ex-namorado que a traiu; e no outro, está Daniel, o nerd rejeitado que a ajudou. Para essa reviravolta final, colocamos o espectador na pele de Júlia, em câmera subjetiva, a fazer a grande escolha de sua vida naquele momento. Usamos do esticar do tempo, fazendo o espectador experimentar como seria se Júlia fizesse as pazes com seu

ex-namorado Pedro, beijando-lhe; Depois, se ela escolhesse dar um tapa no rosto de Pedro e dissesse: “seu ridículo!” e, por fim, sua escolha de fato: olhar nos olhos de Pedro, não dizer uma palavra, dar-lhe as costas, abraçar Daniel e com ele sair da escola de forma triunfante. Essa cena que, normalmente, levaria, no máximo, 10 segundos, a esticamos para 1min20s. São as possibilidades de quem produz um filme, subverter até o tempo, encurtando-o ou esticando-o, conforme se pede na narrativa. O desfecho desse curta faz uma homenagem ao final de “Tempos Modernos” (1936), de Charles Chaplin. A câmera fixa num tripé, grava as costas de Carlitos e sua namorada caminhando pela rua, se afastando, até praticamente sumir da tela. Uma cena final sem uso da mágica de se esticar ou retardar o tempo.

Os personagens, sem a manipulação do tempo, saem da cena e do filme, caminhando felizes.



Match Cut (corte combinado) - É uma possibilidade de dar saltos no tempo e garantir uma montagem criativa. O *Match Cut* é quando o fim de um plano combina com o início de outro. Pode, por exemplo, ser a cena de abraços de amigas em tempos diferentes: iniciando o abraço quando jovens, cortando para o abraço quando elas já são adultas. Veja-o neste Curta:



[Clique nas imagens para assistir ao vídeo.](#)

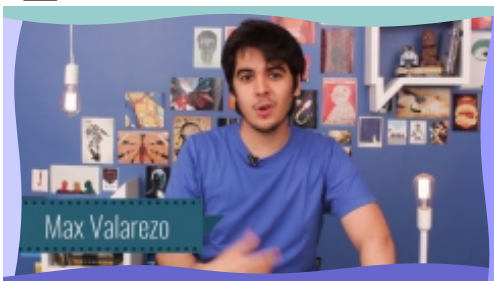


O corte combinado (*Match Cut*) dispensaria até a legenda usada. Curta “Um sonho possível” (2016)

Os Canais Câmera 7 e EntrePlanos trazem exemplos de *Match Cuts* em vários longas-metragens conhecidos.



[Clique nas imagens para assistir aos vídeos.](#)

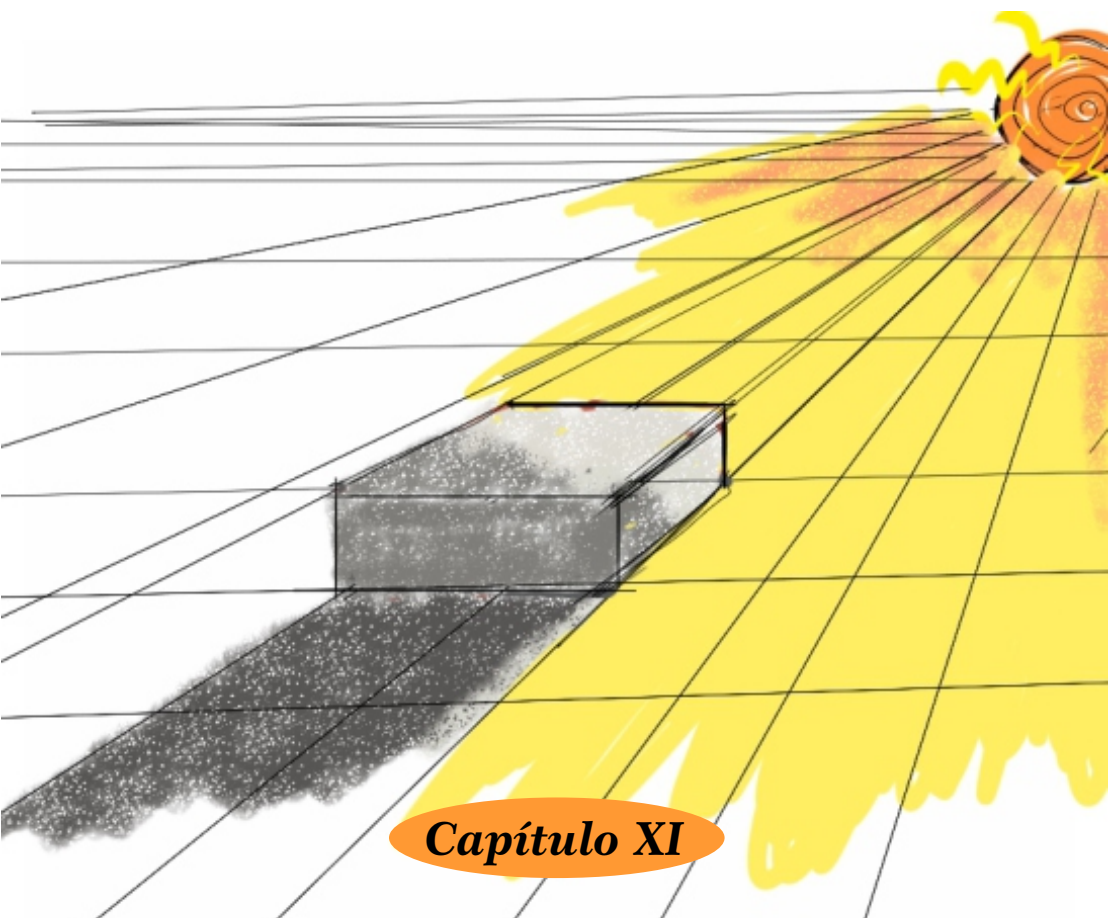


AÇÃO!

Trabalho em Grupo

Como atividade: Quando assistir aos filmes, seriados, novelas e comerciais, observe a forma como trabalham a lentidão e/ou a aceleração do tempo. Às vezes, são utilizados recursos como legendas, tipo: “10 anos depois...”, outras vezes são usadas transições. Selecione algumas transições para apresentar em sala de aula.





Capítulo XI

A Iluminação

No cinema, a luz é ideologia, sentimento, cor, tom, profundidade, atmosfera, história. Ela faz milagres, acrescenta, apaga, reduz, enriquece, anuvia, sublinha, alude, torna acreditável e aceitável o fantástico, o sonho, e ao contrário, pode sugerir transparências, vibrações, provocar uma miragem na realidade mais cinzenta, cotidiana. Com um refletor e dois celofanes, um rosto opaco, inexpressivo, torna-se inteligente, misterioso, fascinante. Com a luz se escreve o filme, se exprime o estilo.

Federico Fellini (Cineasta)

A Iluminação

A melhor luz para imagens cinematográficas é a natural. As filmagens ao ar livre, em particular quando o Sol está encoberto, propiciam ganhos expressivos de luz e cor, permitindo composições que valorizam o filme, ao eliminar sombras muito fortes e a incidência do Sol diretamente nos olhos dos atores. Como regra geral a câmera deve ser posicionada de forma que a luz solar deva estar por trás de quem está com a câmera.

Quando da necessidade de filmagens em interiores é possível que janelas abertas e lâmpadas acesas já sejam suficientes para uma boa gravação. Mas, caso seja necessário, existem lâmpadas de LED apropriadas e com potências variadas, além de difusores e rebatedores de luz que permitem a iluminação adequada para a necessidade do que se queira gravar.

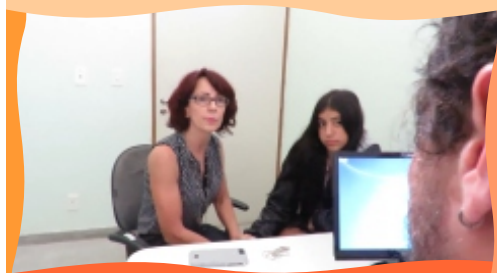


[Clique na imagem para assistir ao vídeo.](#)



Luz natural com céu encoberto. Ideal para gravações. Vídeo “Uma questão de escolha” (2019)

Muitos celulares e filmadoras disponíveis no mercado já possuem dispositivos de compensação de iluminação e gravam bem, mesmo com baixa luz. Nas várias vezes que gravamos nas salas de aula da escola, percebemos na tela do celular ou da filmadora que, quando mantínhamos as janelas abertas para a incidência de luz natural e as luzes da própria sala acesas, as imagens já eram bem aceitáveis, não sendo necessário o uso de refletores. Na prática e coletivamente achamos a melhor maneira de iluminar as cenas que faríamos dentro das salas de aula. Aprendemos juntos que nem sempre a melhor luz é a mais rebuscada. A utilização de refletores se deu em certas tomadas de alguns filmes, como quando gravamos dentro do Centro de Saúde no vídeo «Anorexia Nervosa». Nesse local sentimos a necessidade de melhorar a iluminação. Nos demais momentos a própria luz ambiente e em outros momentos, a sua falta, nos favoreceram no tipo de fotografia que pretendíamos realizar.

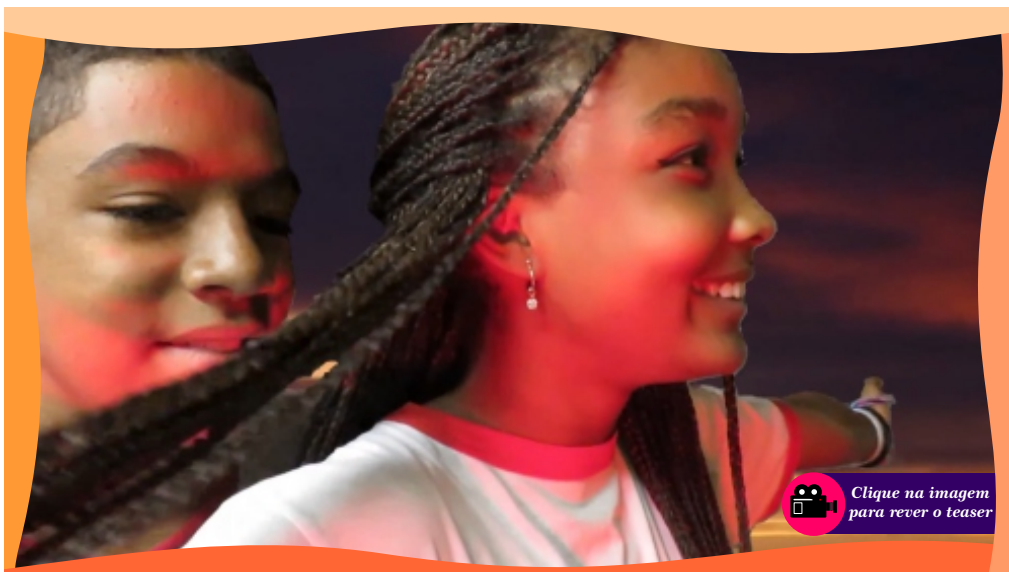


Nas gravações num Centro de Saúde usamos luz extra. Vídeo “Anorexia Nervosa”(2018)

Em outro momento, em 2017, quando fizemos o teaser do 3º Festival de Cinema Curta um Curta, resolvemos homenagear alguns grandes filmes, «suecando»^{*} essas obras, e sentimos a necessidade de criarmos uma iluminação de entardecer na sala de aula onde gravamos. Ao substituírmos os personagens Jack e Rose, na proa do Titanic, por nossos alunos, na famosa cena do entardecer, notamos que para maior aproximação com a cena do filme, precisávamos criar uma luz avermelhada sobre eles, e para isso, utilizamos uma lâmpada coberta por celofane vermelho. O resultado foi surpreendentemente bom. O fundo com tela verde (*Chroma Key*) permitiu que, na edição, o substituíssemos por um entardecer que encontramos na Internet. Nessa experimentação entendemos a afirmação do cineasta Fellini, quando afirmou: “Com um refletor e dois celofanes, um rosto opaco, inexpressivo, torna-se inteligente, misterioso, fascinante.”



^{*}Produção para Suecar o Titanic. Suecar um filme é refazê-lo de forma caseira e artesanal. O termo foi popularizado com a comédia “Rebobine, por favor!” (2008), de Michel Gondri.



Uma lâmpada com celofane garantiu a iluminação que gostaríamos na cena.

A incidência de luz pela frente da câmera também é utilizada e com grande impacto visual – são as filmagens na contraluz - e o efeito bem trabalhado ajuda na narrativa do filme. Uma cena de contraluz que ficou famosa por ter sido utilizada com criatividade e inovação foi realizada pelo diretor de fotografia Chick Fowle, no filme *O Cangaceiro* (1953), dirigido por Lima Barreto. A cena abre o filme e nela se vê, na

contraluz, o contorno do bando de cangaceiros e seus cavalos, no alto de uma serra, durante um alvorecer. Mais recentemente, o filme *O Tempo e o Vento* (2013), de Jayme Monjardim, também utilizou belas cenas na contraluz.

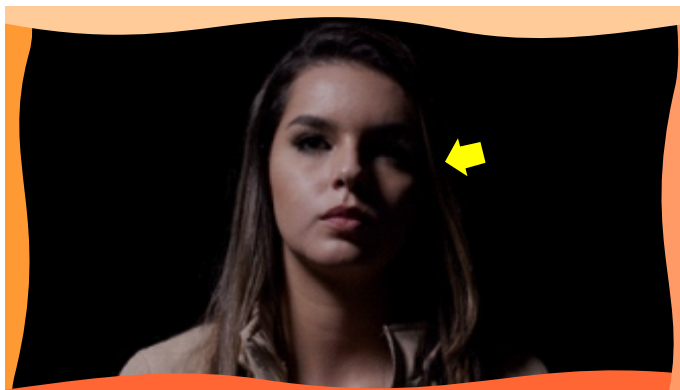


Foto: Fernando Nipper

A cena em preto e branco, na contraluz de “O Cangaceiro” e a contraluz multicolor de «O tempo e o vento» ajudaram a imortalizar as obras de Lima Barreto e Jayme Monjardim.

Uma luz mais marcada (menos difusa) dá mais dramaticidade à cena, pois deixa o rosto dos personagens com sombras. Dependendo do que se queira mostrar, o diretor pode achar que essa é a luz ideal para compor sua cena. Por exemplo, uma luz a 45° do eixo da câmera e a 45° acima do personagem produz a conhecida Luz Rembrandt (em homenagem ao pintor holandês do século XVII). Essa é uma

iluminação conhecida entre os diretores de fotografia e se caracteriza por mostrar um triângulo iluminado na bochecha da personagem.



A “Luz de Rembrandt” aumenta a carga dramática de uma cena.
Fonte: Escola de Audiovisual AvMakers

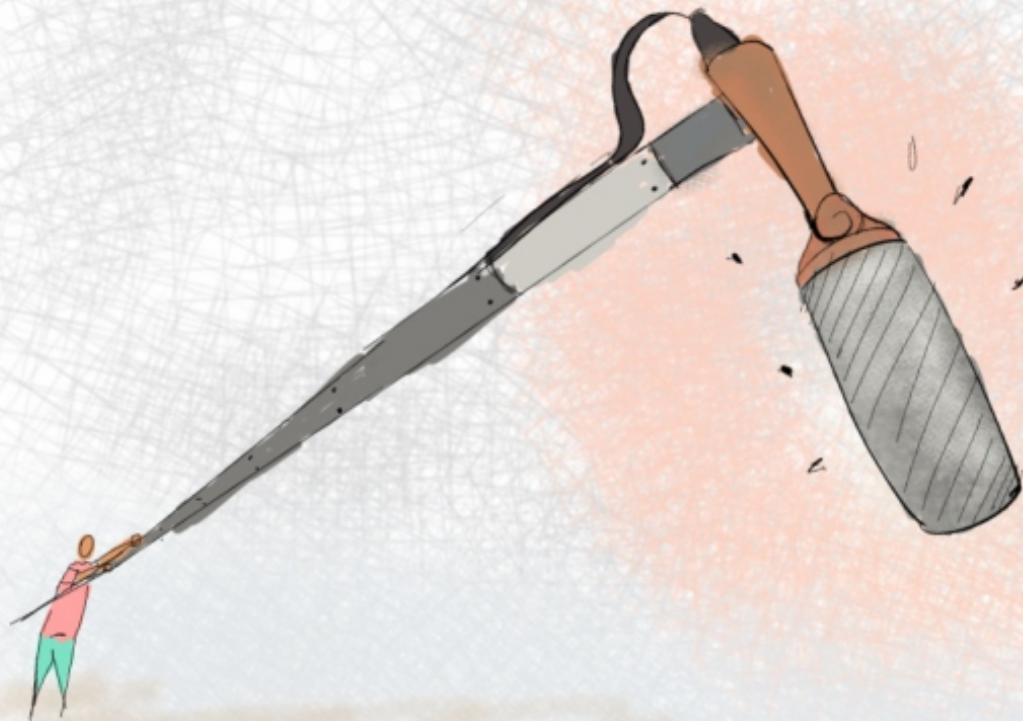
O capricho na utilização da luz num filme, sem dúvida, dá um toque de força, beleza e poesia ao mesmo. Assim, vale a pena, planejar com carinho a iluminação de cada cena, pois são muitas as possibilidades de uso de luzes e sombras na sétima arte.

Ir previamente às locações e, de preferência, nos horários em que serão realizadas as gravações e lá fazer alguns testes, ajuda na definição sobre se deve ou não haver alguma luz extra, ou luz de menos, para uma boa gravação.

Na prática, nas filmagens dos alunos que acompanhamos, seja na escola, nas ruas ou em residências, poucas vezes precisamos corrigir a luz. Ao olharmos para a tela, a composição já nos pareceu aceitável e assim, as gravações foram realizadas. Assim, constatamos que a falta de equipamentos extras de luz não pode ser um empecilho para se realizar vídeos em escolas. Em seis anos, fizemos mais de 100 curtas e em poucos momentos utilizamos recursos extras de iluminação.



No entanto, para um trabalho profissional, é importante aprofundar-se no assunto, buscando cursos na área de «Direção de Fotografia». Essas aulas trarão, para quem filma, novas perspectivas de como se trabalhar a luz para realçar alguns detalhes, potencializando ou suavizando a dramaticidade das cenas, melhorando, assim, a narrativa do filme.



Capítulo XII

Captação do Som

"Gosto de trabalhar o som além dos diálogos, da trilha sonora, da ambiência. Gosto de trabalhar o som do extracampo, o que está fora da imagem. Algo que você pode ouvir e contribui para a atmosfera da imagem»

Marcelo Gomes (Cineasta)

Captação do Som

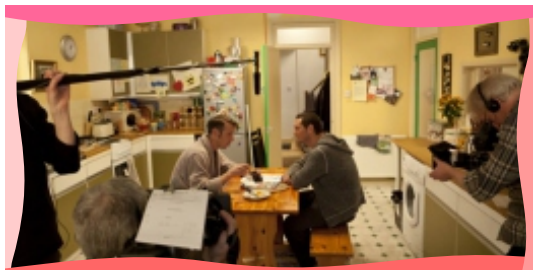
Quando se fala de produzir um vídeo, estamos nos referindo a um produto **audiovisual** e esse termo mostra que o som (áudio) é tão importante quanto a imagem (visual). Uma das piores coisas num vídeo amador é ter que assisti-lo com o som estourado ou inaudível. E um problema, de fato, existe: Captar sons com qualidade é mais difícil que gravar imagens com qualidade. Isso porque, a cada novo lançamento, os aparelhos celulares trazem tecnologias mais sensíveis, capazes de gravar imagens com melhores definições. O mesmo avanço tecnológico, no entanto, não se percebe na captação do som. O áudio de diálogos gravados com celulares quando estão numa distância maior que um metro dos personagens, geralmente, tem baixa qualidade de gravação. Temos, pois, que utilizar estratégias para que, ao final, asseguremos um áudio aceitável. Para isso, no set de filmagem, você deve:

1 - Gravar o áudio ambiente: Assegure-se de gravar alguns minutos do áudio ambiente do set de filmagem sem que ninguém fale. Este áudio é muito útil na montagem do filme se você precisar corrigir alguma imperfeição, como a realização de uma dublagem, por exemplo.



Grave alguns minutos do som ambiente

2 – Se possível, utilizar “microfone boom” plugado num gravador de áudio externo para captar as vozes dos personagens. Na falta desse aparato, você poderá utilizar



Um microfone boom (microfone direcional) ligado a um gravador é muito utilizado nos sets de filmagem.

celular(es) escondidos mais próximos dos atores, para gravação de áudio. Às vezes o próprio celular que capta as falas dos atores poderá ser visto na gravação e compor a cena;

3 - Todo filme de qualidade prima por uma boa qualidade de som. Assim, planeje bem como captar o áudio de suas cenas, levando em consideração o local e a posição dos personagens durante a gravação. Às vezes, para isso, podemos utilizar celulares escondidos debaixo de uma mesa, atrás de um armário, na roupa de um personagem. A criatividade e a boa estratégia podem ser um diferencial para boas captações de sons. Depois, cheque se as gravações das imagens e dos sons ficaram aceitáveis. Se os áudios foram bem gravados, evita-se que na hora da edição (pós-produção) você precise de considerável tempo para refazer os sons das cenas, às vezes, inclusive, tendo que convidar os atores para se dublarem.

Quando é necessário dublar suas falas, para que o som fique mais próximo do original, procuramos gravar as falas dos atores num ambiente sem ruídos e, na montagem, acrescentamos às falas, o áudio do ambiente captado no dia da gravação.



Reconstituir o som da cena de forma que fique aceitável é possível, se necessário, mas sempre dá um bom trabalho extra ao editor. Assim, procure captar bem o som quando da gravação, pois se ganha tempo na edição.

EXPERIMENTANDO

Já pensou nas dificuldades de se gravar uma cena numa praia? Ventos fortes e os sons do mar podem ser mais intensos que o esperado e as falas gravadas dos personagens podem ficar comprometidas. O uso de microfone boom (também chamado *shotgun*) revestido com priscila (capa peluda para o microfone) é o recomendável. Mas, quando não se tem esse microfone e a gravação é feita com celular? Essa situação foi experimentada no vídeo “A praia é nossa, o lixo também!” Assista-o.



[Clique na imagem para assistir ao vídeo.](#)



Agora responda: Como tornamos aceitável o áudio desse vídeo? A gravação original das falas na praia ficaram quase inaudíveis. Então, gravamos o som ambiente da praia. Usamos um quarto silencioso para a dublagem e, na edição, modulamos os sons.

Quando estávamos gravando as cenas do teaser para o 5º Festival de Cinema CURTA um CURTA, definimos que faríamos as imagens da dupla de atores pré-adolescentes, na linda Praça dos Cristais, em Brasília, obra do arquiteto Oscar Niemeyer, com jardins do paisagista Burle Max. Naquela tarde havia uma equipe roçando a grama e quando ligavam as máquinas era um ruído só. O que fazer? Pensamos em marcar para outro dia, talvez tentar gravar daquele jeito e depois os jovens fariam uma dublagem, ou ainda deveríamos gravar com nossos atores falando mais alto que o normal. Aí decidimos conversar com os trabalhadores e explicar o que estávamos fazendo. Pedimos, por gentileza, que parassem as máquinas por alguns minutos. Para nossa surpresa, concordaram sem dificuldades e ficaram como plateia, assistindo nossa produção. O diálogo e a boa vontade ajudaram na qualidade do áudio captado. Foi a mais fácil e viável das soluções e nos poupou trabalhos maiores na pós-produção.



*Video já exibido na página 32
Clique na imagem para assistir.*



ATIVIDADE PRÁTICA

Utilizando-se de dois celulares, um para gravar o vídeo e outro, o áudio, faça a gravação do trecho do roteiro abaixo:

INT. SALA DE AULA. DIA

Dois amigos estão a conversar

JOÃO

Pô, Miguel, a tecnologia está aí... poderíamos ter todos os livros que precisamos dentro de um *tablet* e carregar muito menos peso!

MIGUEL

E o governo economizaria muito dinheiro que poderia ser aplicado para melhorar a escola em outras coisas, como uma bela sala de cinema, já pensou?!

JOÃO

É... imagino como as editoras e gráficas devem pressionar os governantes para manterem esse negócio... e quem se dá mal somos nós carregando esse peso exagerado.

MIGUEL

Você sabia que, desde 2016, a Coreia do Sul já não utiliza mais livros de papel para os estudantes? Todos usam *tablets*.

JOÃO

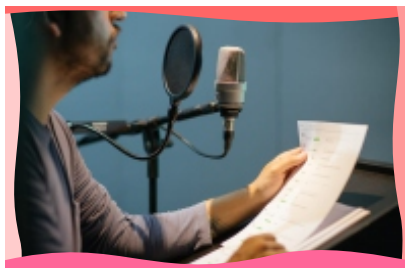
A natureza e as costas dos alunos agradecem!

DUBLAGEM E FOLEY: O SOM NA PÓS-PRODUÇÃO

Dublagem - Quase todos os filmes apresentados nas salas de cinema e em plataformas de *streamings* passam por um rigoroso ajuste de som. É comum que os atores sejam chamados para, num estúdio adequado, dublarem a si próprios. Isso poderá ser necessário para corrigir ou melhorar o que será ouvido pelo espectador. Dessa forma, uma frase pode ser refeita ou serem eliminados barulhos inconvenientes surgidos durante as falas dos personagens. Na dublagem é importante que as falas se aproximem ao máximo das realizadas na cena, na mesma emoção, entonação, respiração e com a mesma velocidade.

Antes das dublagens devemos pedir que o ator assista sua performance e depois repita, diversas vezes, suas falas junto com seu personagem. Só depois e bem ensaiado é que passamos a gravar seu áudio. Para isso, cortamos o som do vídeo e o ator dubla seu personagem. Fazemos isso algumas vezes, para dar possibilidade ao montador de escolher a melhor dublagem. Na edição, o áudio do ambiente captado no local da filmagem, faz-se importante, pois, o acrescentamos às dublagens dos atores, podendo acrescentar outros sons que enriqueçam e melhorem a ambiência, valorizando a narrativa do filme.

Dublador
Roberto
Garcia em
ação. A
dublagem é
um recurso
muito útil na
pós-produção.



OUTRA SITUAÇÃO E, MAIS UMA VEZ, O DIÁLOGO COMO SOLUÇÃO!

Certo dia, acompanhava a gravação de uma das cenas do filme A Escolha, na casa de uma aluna quando, na residência vizinha, um pedreiro cortava cerâmicas. Era um ruído que se destacava no ambiente. Isso poderia comprometer a gravação. Decidimos conversar com o pedreiro. Falamos do trabalho que estávamos realizando e ele, prontamente, concordou que no momento da gravação, desligaria a máquina. Assim foi feito e bastaram alguns minutos para evitamos dublagens e recriações de sons, que nos custariam um tempo considerável na edição.



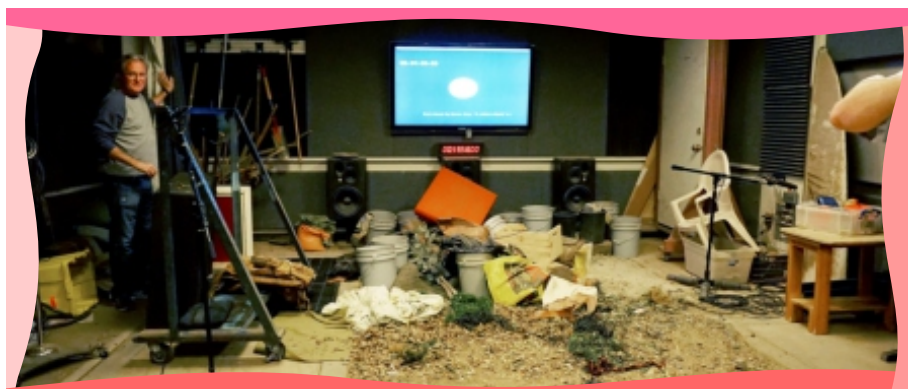
Clique na imagem para assistir. Vídeo já exibido na página 56



Antes das gravações da cena acima, houve um diálogo com um pedreiro e isso evitou problemas de dublagens e ajustes na montagem do som, na pós-produção.

Foley é um termo dado como homenagem ao artista do som Jack Foley que, na década de 1920, adaptou para o cinema a técnica de produzir sons para uma história contada por meio de radionovelas. O profissional responsável pelo foley é o sonoplasta. Ele cria ou refaz sons para um filme em um estúdio de gravação apropriado que dispõe de grande quantidade de objetos que são utilizados para produzir os sons convenientes ao filme. O sonoplasta assiste ao filme e vai produzindo os sons com objetos no mesmo momento em que eles aparecem na cena do filme. Esse som é gravado e montado para substituir os sons originais do filme. Isso permite que haja um destaque nos sons durante a exibição de um filme.

O sonoplasta (re)cria os sons que devem ser ouvidos/realçados. Dessa forma, o relinchar de um cavalo, o ranger de uma porta, as pisadas em superfícies diferentes, o cair da água são recriados e, posteriormente, inseridos no filme. Geralmente, todo filme bem produzido, tem o realce de foleys inseridos na trilha sonora, servindo para destacar determinados momentos, ou seja, os foleys são realizados para melhorar a imersão do espectador em sua experiência auditiva. Quando os foleys são bem feitos, passam despercebidos pelo espectador, que o toma como sons originais.



O ambiente de trabalho de um sonoplasta lembra bagunça, mas tudo tem sua utilidade

Dependendo do tipo de produção fílmica, alguns sons que não existem podem ser criados. Um dos mais famosos foi elaborado para a série de filmes Star Wars, dirigidos por George Lucas. Para esses filmes foi criado um som de “sabres a laser” (um tipo de espada). Assim, com esse som inserido na trama, se conseguiu dar ao espectador maior emoção e um maior “sentido de realidade”. Mas, que som teria uma espada a laser, se ela é uma ficção? Ben Burtt, o sonoplasta criador do efeito cita: “Ao ouvir o barulho de um velho projetor em marcha lenta, senti que era o som perfeito, era musical, de certa forma. Provavelmente é esse o som de um sabre de luz.”



Clique na imagem para assistir ao vídeo.



ACONTECEU CONOSCO

Havíamos montado o curta “Deixe o barro secar!”, quando achamos sem graça alguns sons presentes no filme. O vídeo deveria, por exemplo, mostrar com maior ênfase a pisada que a garotinha deu numa poça de lama, sujando seu lindo sapatinho branco. Essa é uma cena chave do filme e, na gravação, o som da pisada na lama ficou com baixa intensidade. Não perdemos

tempo. Dias depois, com o filme na edição, recriamos uma poça de lama e dispendo de garrafas pet com tamanhos diferentes, gravamos, no celular, repetidas enfiadas das garrafas na poça, simulando o que seria a “pisada na lama” da garotinha. Depois, o som escolhido foi inserido no filme, no exato momento em que a imagem do pé da garota pisava na poça. Demos um “brilho” à cena, cujo som se mostrou muito real e de grande importância na narrativa do filme.



Clique na imagem para assistir. Vídeo já exibido na página 49

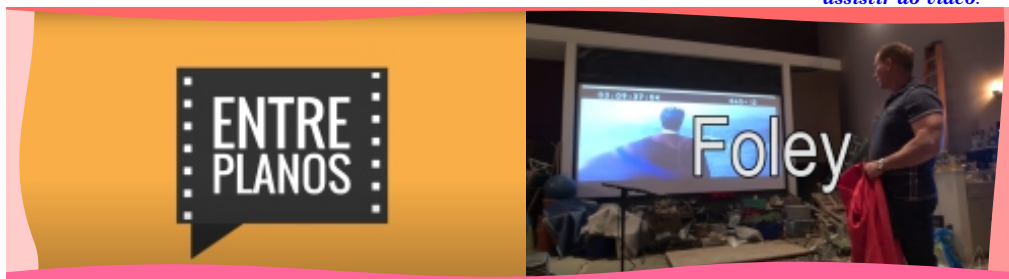


O som da pisada na poça de lama teve um realce com a produção do foley da cena.

O jornalista Max Valarezo, criador do Canal EntrePlanos, fez um vídeo muito esclarecedor sobre Foley.



Clique nas imagens para assistir ao vídeo.





AÇÃO!

ATIVIDADE PRÁTICA

Seguindo o roteiro abaixo, faça uma gravação em Plano Geral com a câmera há cerca de 3 metros

dos personagens e não use outros meios de captar o áudio, apenas o do microfone do celular que grava a cena. Depois recrie o áudio da cena:

Ext. Fila da lanchonete da escola. Dia

João e Marcos dialogam, um de frente para o outro, enquanto aguardam serem atendidos. Marcos brinca com algumas moedas passando-as de uma mão para a outra...

JOÃO

Pois é, Marcos, a novidade é que estamos tendo aulas de cinema na escola...

MARCOS

Cara, deve ser o maior barato!

JOÃO

É sim! Lá, nós aprendemos até a recriar sons, como nas grandes produções do cinema.

Neste momento, as moedas escorregam e caem da mão de Marcos. Os amigos se abaixam para pegar as moedas.

MARCOS

Eita!!! Eu e minha "mão de sabão"!

DICAS PARA O TRABALHO EM GRUPO

Como recriar o áudio da cena com os foleys e dublagens necessários?

Grave o som ambiente da lanchonete durante o recreio; reveja a cena com os atores e os oriente na dublagem. Peça que falem na mesma entonação e velocidade, junto com seus personagens. Mantenha o gravador a uns 25cm da boca dos atores e grave suas falas; você pode gravar os áudios de cada ator separadamente (mais fácil e indicado) ou, se estiverem bem sincronizados, pode gravar, simultaneamente. Produza e grave o foley do movimento das moedas e insira outros sons que julgar conveniente. No software de edição de vídeo utilize as trilhas (*tracks*) de áudio para recompor o áudio da cena, uma para cada fonte sonora: Personagens, moedas, som ambiente, outros sons. Compare os resultados.



[Clique na imagem para assistir ao vídeo.](#)



Em 2016, produzimos com alunos de 10 e 11 anos, o vídeo “Números Decimais” e, em dois momentos gravamos uma fila na lanchonete, mas, diferentemente do exercício proposto acima, fizemos a captação do som de forma eficiente.

O uso da Claquete – Se você está usando outro meio para gravar o som, que não seja só o da própria câmera, é aconselhável o uso de uma claquete ou de um bater de palmas gravado na frente da câmera.



O diretor tem sua equipe no *set* de filmagem pronta para gravar. Então ele passa o comando: **Luz!** Aí o responsável pela luz responde: “ok!” Depois, o diretor prossegue: **Câmera!** Do mesmo jeito, o operador de câmera e o operador de som, dão o sinal de “ok!” e já começam a gravar. Nesse momento, o operador da claquete se posiciona na frente da câmera, mostrando bem a claquete para que seja filmada, lê em voz alta qual é a cena e a tomada (*take*) que será gravado, “bate” a claquete e sai de cena, rapidamente. O diretor do filme, então fala: **Ação!** ou **Gravando!** É quando os atores passam a entrar em cena e representar seus personagens, conforme roteiro.

Assim, o bater da claquete tem duas finalidades básicas:

- Ajudar o montador na sincronia do som e da imagem. O editor, dispondo da imagem da batida e do som por ela produzido, ajusta a sincronia imagem-som com precisão, pois pode enxergar na trilha de áudio o pico da onda (*waveform*) bem característico da batida da claquete. Caso não disponha de uma claquete, procure bater palmas na frente da câmera, isso também funciona muito bem para sincronizar som e imagem.
- Outra função útil da claquete é que podemos escrever nela a sequência, o número da cena e o número da repetição (*take*) que estamos gravando, e isso ajuda na organização e rapidez da montagem.



Capítulo XIII

Gravando!

*Quando ela chora
Não sei se é dos olhos pra fora
Não sei do que ri (...) (...) Ela faz cinema
Ela faz cinema
Ela é demais
Talvez nem me queria bem
Porém faz um bem que ninguém
Me faz (...) Ela faz cinema
Ela faz cinema
Ela é assim
Nunca será de ninguém
Porém eu não sei viver sem
E fim*

«Ela faz Cinema» (2006), de Chico Buarque

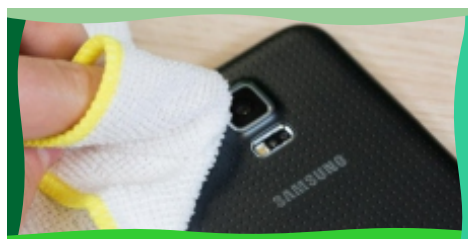
Gravando!

«Tenha um bom planejamento e seja organizado» são bons conselhos na execução de um projeto bem-sucedido na vida e, na produção de um filme não é diferente, inclusive antes do grito “AÇÃO!”

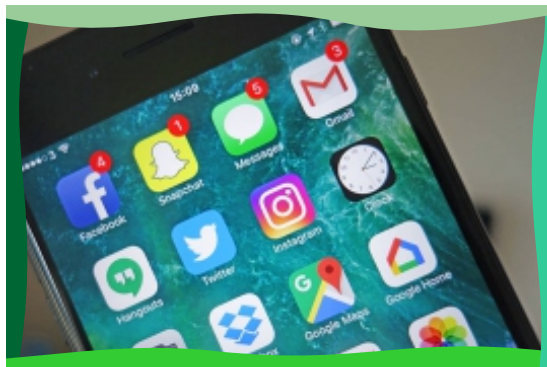
Listo abaixo algumas dicas básicas para uma boa gravação:

Manter a lente limpa –

Continuamente, a lente de seu celular está submetida à gordura dos dedos, sujeiras e até arranhões. Durante o dia,



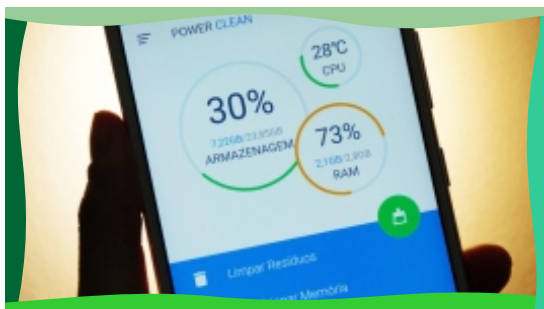
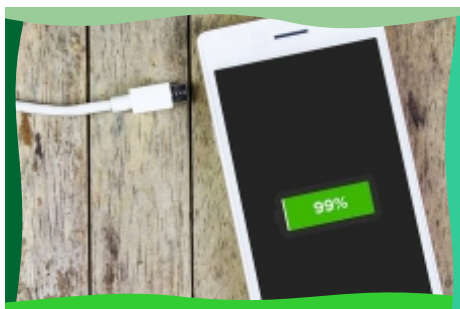
só em alguns momentos você utiliza o celular para fotografar ou filmar, então crie o hábito de manter um pedacinho de guardanapo macio entre o aparelho e a capinha protetora do celular. Quando for usar, é só afastar o guardanapo, liberando a lente. Frequentemente, limpe o corpo do celular e sua lente com produtos apropriados.



Sem notificações - Se for gravar com o celular, desabilite o recebimento de notificações do aparelho para que não seja atrapalhado justamente no momento de suas gravações.

Ter carga na bateria e espaço na memória do celular -

Às vezes, lembramos de muitas coisas para o momento da gravação: atores, detalhes do set de filmagem, gravador de som, iluminação etc. e podemos esquecer de coisas básicas como: O celular está com a bateria carregada? Há espaço na memória para a gravação? Habitue-se a fazer um *Check List* de tudo que vai precisar e confira se está tudo organizado. Em produções maiores, é comum a equipe de produção dispor de cartões de memória e baterias extras para a câmera.



Montar um ROTEIRO do que vai filmar – Neste livro procuramos mostrar a importância de um bom roteiro para que se tenha, ao final, um vídeo de qualidade. Sem um roteiro, você provavelmente terá muitas ações improvisadas e amadoras no set da gravação. Um planejamento e detalhamento do que e



como gravar é essencial para o sucesso de sua produção. Assim, dedique bom tempo, meses, anos, se necessário, a fazer tratamentos no seu roteiro. Com um bom roteiro

terminado e suas cenas bem planejadas, improvisa-se menos e as gravações acontecem mais rapidamente.

Escolha ambientes bem iluminados - Se for gravar uma externa, o ideal é quando o dia está nublado, mas pode ser que o que você queira seja justamente o ambiente com sol forte, com grandes contrastes e sombras bem acentuadas, ou seja, a iluminação vai depender do que e como você queira mostrar nas imagens. Se for uma gravação interna, numa sala em que exista uma janela, a existência de uma cortina fina, que “filtre” a luz poderá trazer resultados com sombras difusas e suaves, se for o que você procura na sua narrativa. Para gravações internas, você pode dispor de spots de luz de led, *softbox*, “balões chineses” e até uma folha de isopor serve como bom rebatedor de luz, para que a iluminação esteja da forma como você quer.

O vídeo «Bullying» (abaixo), realizado em 2018, foi o vencedor do 4o Festival de Cinema Curta um Curta, entre as turmas de sétimos anos. A maioria das gravações ocorreu com o tempo nublado, o que ajudou a reduzir sombras.



[Clique na imagem para assistir ao vídeo.](#)



Minimize ruídos e ecos - Procure gravar num ambiente sem tantos ruídos externos. Se estiver num apartamento, por exemplo, durante a gravação, desligue alguns equipamentos, como ar-condicionado, ventilador, geladeira, que provocam barulhos e podem comprometer o áudio de sua gravação. Se estiver gravando num lugar que produz reverberações, como banheiro, cozinha, procure colocar no local cortinas, colchões, almofadas, cobertores, espumas, que são elementos que ajudam na absorção do som, evitando sua reflexão (eco).



Superfícies muito lisas em ambientes pequenos provocam reverberações. Ambientes mais amplos e mobiliados com materiais absorventes garantem melhor captação do áudio.

Mantenha o objeto de gravação bem enquadrado - Repita, algumas vezes, a movimentação do elenco no set de filmagem, mantendo no melhor enquadramento possível, as pessoas ou objetos que são importantes para a narrativa de sua cena. Ensaie, igualmente, como vai gravar a cena. Assim, testará os enquadramentos que planejou e, achando por bem, modifique algo do que havia planejado, realizando novos enquadramentos, angulações e movimentos de câmera se perceber que ajudará a melhor narrar sua história. O roteiro é um guia, um planejamento, não uma «camisa de força» que o impeça de repensar uma cena e testar novas possibilidades.

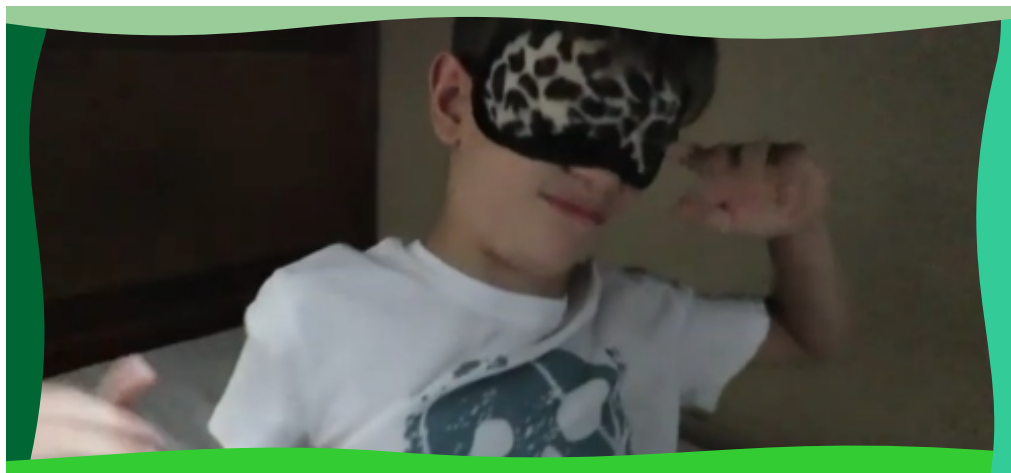
Ensaie seus atores – Geralmente, o que se espera de uma atuação é que seja o mais natural possível. Assim, seu elenco deve se preocupar mais em agir naturalmente do que em passar o texto com exatidão. Percebemos que muitos filmes amadores “pecam” nesse sentido. A fala dos atores denuncia o amadorismo da produção. Melhor que seus atores, entendendo o sentido do que se trata o diálogo, falem com suas palavras, mas que seja uma interpretação realística e natural. Não se intimide em pedir que seus atores repitam a cena. Muitas vezes, é necessário ensaiar várias vezes o diálogo para que os atores “se soltem” e passem a agir com naturalidade. Só depois dos ensaios é que se deve iniciar as gravações.

ACONTECEU CONOSCO

Havíamos gravado a primeira cena do curta Salve a Água, Salve a Vida, Salve o Mundo! No dia seguinte, mostrei as gravações para os alunos e eles acharam tantos erros que foi consenso regravarmos tudo. A repetição fez com que as gravações ficassem aceitáveis e o vídeo rendeu dois prêmios no FestCurtas das Escolas Públicas do DF: Melhor vídeo e melhor ator.



[Clique na imagem para assistir ao vídeo.](#)



Quando gravar um close ou plano detalhe? Lembre-se da regra de Hitchcock, que afirma: “O tamanho de qualquer objeto em seu quadro deve ser proporcional à sua importância para a história naquele momento”. Assim, avalie se em alguma parte da cena, a narrativa seria ajudada com a apresentação de um close ou um plano detalhe. Se sim, terá grande chance de acertar fazendo a gravação desses planos mais fechados.



[Clique na imagem para assistir ao vídeo.](#)



A reflexão de Luis justificou seu close. Vídeo “O menino que amava estudar” (2018).

Grave com o celular na horizontal - Com raras exceções, a câmera sempre deverá gravar as cenas na horizontal. A gravação na vertical, atualmente, só é utilizada, na prática, no aplicativo TikTok. Em qualquer outra mídia, as gravações na horizontal têm preferência. É só lembrar que as telas do computador, da TV e do cinema são horizontais. Assim, gravar na horizontal é aumentar as possibilidades de projeção do seu vídeo sem perdas de espaço e sem tarjas pretas na tela.



Grave em espaços genuínos - Se no seu roteiro consta uma cena num hospital, numa casa, ou numa feira, procure filmar realmente, num hospital, numa casa ou numa feira, simples assim. Isso dá maior realismo. Fica estranho quando se “inventa” um hospital num local onde todos veem que é o espaço de uma escola, ou quando, num drama, se escolhe uma adolescente para fazer papel de mãe de outra adolescente.

Geralmente, para que a gravação aconteça num espaço fora da escola se faz necessário pedir autorização ao responsável pelo espaço, às vezes por escrito. Com bastante antecedência, procure garantir a autorização para gravar em espaços genuínos e isso deixará seu filme mais profissional. É prudente que você faça uma visita prévia ao local e nele identifique onde os atores e a câmera deverão ser posicionados, se será necessário uma iluminação complementar etc.

ACONTECEU CONOSCO

Em dois vídeos produzidos foi necessário um ambiente hospitalar. Realizamos as gravações num Centro de Saúde e o resultado ficou satisfatório. Para isso, antecipadamente, tivemos que contatar a direção do Centro de Saúde e a assessoria de comunicação da Secretaria de Saúde do DF. Enviamos, junto ao e-mail de solicitação, a parte do roteiro que seria gravada no local. O interessante foi que, tendo enviado o trecho do roteiro de um dos vídeos que tratava do tema “dengue”, tivemos, por iniciativa da assessoria de comunicação da Secretaria de Saúde, uma orientação especializada vinda do médico responsável pelo combate à dengue no DF, nos prestando esclarecimentos científicos e, suas ponderações, nos ajudaram a enriquecer, ainda mais, o roteiro.



Capítulo XIV

Técnicas, Gêneros e Profissões no Cinema

*"Splish Splash! Fez o beijo que eu dei
Nela dentro do cinema.
Todo mundo olhou-me condenando
Só porque eu estava amando..."*

"Splish Splash!" (1963), de Roberto Carlos

Técnicas, Gêneros e Profissões no Cinema

Quando dispomos de um roteiro, geralmente, já escolhemos a técnica de como transformá-lo em imagens e sons. Podemos ter optado por usar pessoas reais, atores, assumindo a “pele” dos personagens em ambientes reais ou ficcionais. Podemos, também, ter optado por uma animação, seja um desenho, modelagem ou *stop motion*. Há produções, inclusive, que combinam no mesmo filme personagens reais interagindo com animações, como nos filmes “Space Jam - Um novo legado” (2021), de Malcolm D. Lee e “Uma Cilada para Roger Rabbit” (1998), de Robert Zemeckis.



[Clique nas imagens para assistir aos vídeos.](#)



Mistura de técnicas envolvendo personagens reais e animação está em algumas narrativas.

Com uso das modernas tecnologias, já é possível nos filmes, cenas em que os atores interajam com personagens criados na computação gráfica como se também fossem reais, pois, nesse caso, é a forma mais viável e segura de se criar determinadas cenas, por exemplo, na interação de atores com animais selvagens, como no filme “O regresso” (2016), de Alejandro González Iñárritu, onde o protagonista Hugh Glass, personagem do ator Leonardo DiCaprio é atacado por um urso

e a perfeição sua montagem, nos três minutos de ataque do animal, produz grande verossimilhança.



Um urso super realista, criado por modelagem 3D, foi inserido na cena mais tensa do filme.

Sobre Filmes de Animação

São aqueles realizados quando damos “vida” a desenhos ou modelos. Cada foto (ou fotograma) de um vídeo é produzido individualmente, podendo ser desenhado um a um, na mão, ou por computação gráfica, ou ainda, fazendo-se pequenas mudanças num modelo de massinha, por exemplo, e se fotografando o resultado.

Quando as fotos são projetadas sequencialmente e o filme resultante é visto a uma velocidade de 16 ou mais imagens por segundo, há uma ilusão de movimento contínuo.

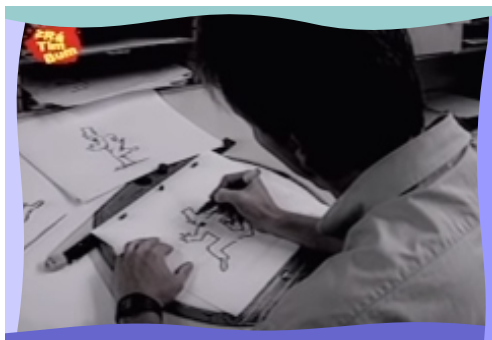
Tipos de animação:

O desenho animado foi a primeira animação realizada para o cinema e por muitos anos, milhares de filmes de desenhos animados foram produzidos para as salas de cinema e para a TV. Hoje, essa técnica de desenhos animados também é chamada de desenho 2D.



Clique nas imagens para assistir aos vídeos.

- Fantasmagorie (1908) foi o primeiro desenho animado mostrado numa tela de cinema.



- Vídeo do programa Rá Tim Bum mostrando como se faz um desenho animado realizado a mão.

- Vídeo «Poeta da Lanchonete» (2018) - Desenho animado da Turma da Mônica.



Desenho animado feito no computador - Há programas de computadores que permitem fazer desenhos animados (2D) de forma mais rápida e muita gente já utiliza desses recursos para criar suas histórias, veja esses exemplos:





Clique nas imagens para assistir aos vídeos.

- “Poluição” – desenho animado criado por aluno de 13 anos e realizado num programa de computador.

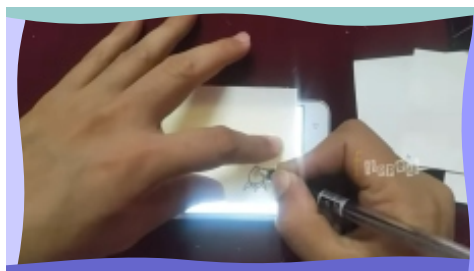


Flipbook ou desenho em blocos - ao invés de fotografar cada desenho e montá-lo num aplicativo de edição de vídeo, o criador faz seus desenhos sequenciais nas folhas de um bloco de papel e depois com o uso do polegar vai passando rapidamente as folhas, permitindo a ideia de movimento. Alguns utilizam até trilha sonora e narração, compondo a narrativa do filme.



- Canal Arte e Cia Brasil

- Canal Flipped



- Canal Alan Vieira. Vídeo «Cristiano Ronaldo em ação».

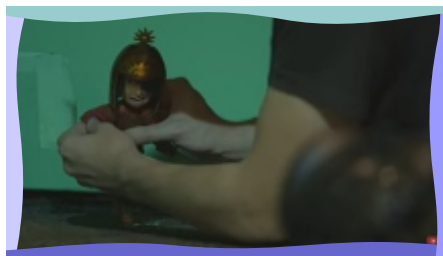
Stop Motion é uma técnica de animação muito usada em que se utiliza de modelos reais como pessoas (Pixilation) ou coisas de diversos materiais (Claymation), sendo comuns modelos feitos de madeira e massas de modelar. No cinema, o material utilizado tem de ser mais resistente e maleável, visto que os modelos precisam durar meses sendo movimentados enquanto são fotografados. Como já citado, o Stop Motion pode ser de dois tipos:

Claymation ou clay animation é uma técnica de Stop Motion baseada em modelos de massa de modelar, barro ou qualquer material que o criador achar apropriado. Em geral, na montagem de bonecos de massinhas de modelar, usa-se uma estrutura de arame, relativamente flexível, para reforçar a corpo do boneco. Veja algumas animações em Claymation:

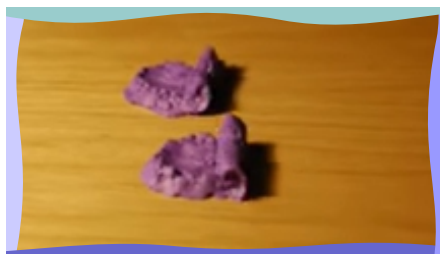


Clique nas imagens para assistir aos vídeos.

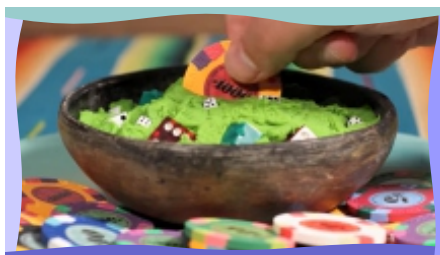
Canal Guldies - Vídeo experimental com massinha



Canal PES – Vídeo com stop motion premiado em festivais.



Canal FilmIsNow - Trabalho profissional de longa-metragem





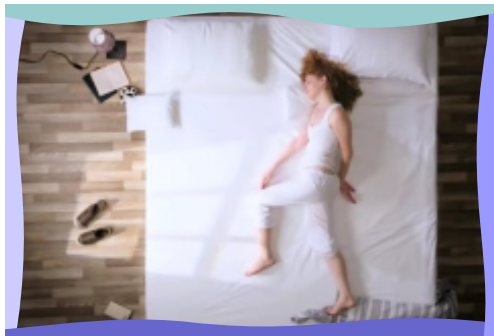
Clique nas imagens para assistir aos vídeos.

“A incrível viagem à Marte”
(2016) – Stop Motion feito
por alunos de 10 e 11 anos.



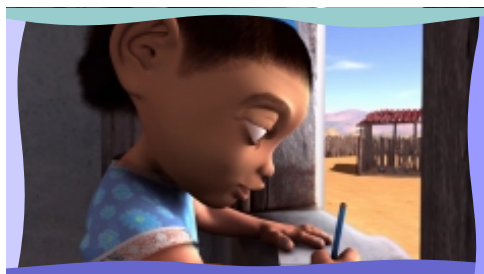
“Teletransporte” (2019) -
Stop Motion realizado por
alunos de 10 e 11 anos.

Pixilation - Nem toda animação em Stop Motion é composta apenas por objetos. Modelos humanos também podem ser utilizados e quando é assim, essa técnica do Stop Motion recebe o nome de Pixilation. Seu nome esquisito vem do inglês, de uma expressão pouco usada mesmo nessa língua, “pixilate”, que quer dizer “enfeitiçar”, “eletrizar”. Não tem nada a ver com o “pixel” do computador, como se pode imaginar. Exemplos de Pixilation:



A **animação digital em 3D** é a arte de criar imagens em movimento utilizando computadores e modernos softwares que propiciam a ilustração de cenários e personagens em três dimensões. Além da altura e da largura comuns nos desenhos 2D, é apresentada a profundidade como terceira dimensão, daí o nome da técnica. São criados cada vez mais trabalhos com o uso de gráficos computacionais, e os mais realistas são produzidos numa técnica chamada Modelagem em 3D, recurso com o qual foi criado o urso do filme «O regresso» citado nas páginas 161 e 162 . Veja abaixo alguns exemplos.

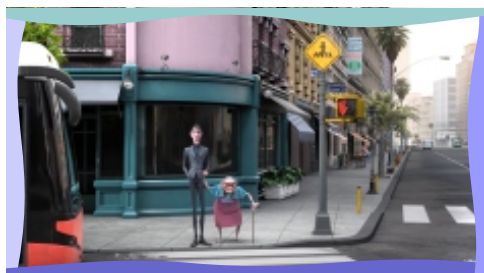
Clique nas imagens para assistir aos vídeos.



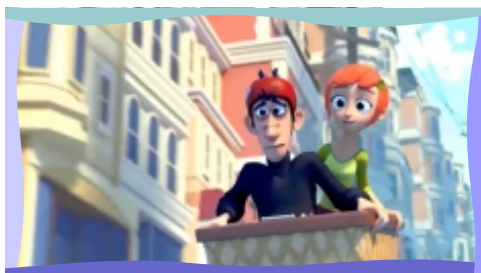
«Vida Maria» (2017), de Márcio Ramos



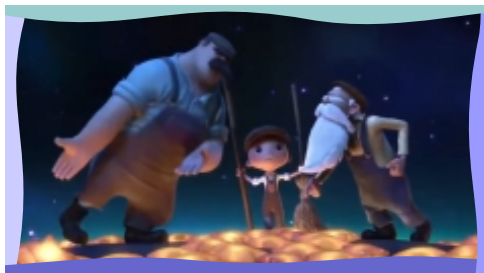
«Calango» (2007), de Alê Camargo



«Volunteer Your Time» (2018), de Ariasb Feiz



«Jinxy Jenkins e Lucky Lou» (2018), de Michael Bidingger e Michelle Kwon



«La Luna» (2011), de Enrico Casarosa



«Perfeito» (2009), de Maurício Bartok

Outras técnicas audiovisuais com desenhos sem que sejam animados

Pode-se montar um vídeo, utilizando-se de um áudio narrando uma história enquanto são projetadas as imagens sem movimento, mas que ilustram a narração. Outra forma é produzir um vídeo com desenhos enquanto eles são feitos. Para isso, geralmente, a gravação é realizada com a câmera zenital (filmando verticalmente para baixo) fixada num tripé, enquadrando o papel, enquanto o desenho é realizado. No vídeo, é possível acompanhar a mão do desenhista em ação. Música e narração podem complementar a narrativa. Veja esse exemplo.



[Clique na imagem para assistir ao vídeo.](#)



«As meninas escravas» (2019), vídeo realizado por alunos de 10 a 11 anos



AÇÃO!

Crie um vídeo de animação usando uma das técnicas aqui mostradas. Se possível, faça em grupo com seus colegas. O Cinema deve ser uma obra coletiva.



GÊNEROS DO CINEMA

O seu filme é sobre o que? E qual o gênero que ele melhor se encaixa? Gênero? Isso mesmo! Com o passar do tempo, vários gêneros cinematográficos passaram a ser identificados, diferenciando as narrativas fílmicas, mostrando possibilidades diferentes de se contar uma história. Abaixo alguns gêneros e algumas de suas características.

Gênero	Característica do filme
Ação	Tem muitas cenas de tirar o fôlego, onde há protagonistas do bem vencendo, no final, o mal. Tem cenas corridas, geralmente com câmera na mão e planos de curta duração.
Aventura	O protagonista, geralmente pode ser visto como um herói e nos identificamos com ele. Na história, ele tem que encarar muitos obstáculos, demonstrando persistência, coragem, sorte e força. No final, ele vence as dificuldades.
Comédia	O humor é o componente principal da narrativa. Existem subgêneros como comédia romântica, comédia de ação, comédia dramática e até comédia de terror.
Documentário	Narrativa com o propósito de mostrar a realidade (ou a interpretação da realidade), logicamente, sob o ponto de vista de quem dirige o filme.
Drama	Tem histórias onde conflitos de variados tipos estão no centro da trama. Quase sempre apresentam personagens em dificuldades variadas e uma reviravolta que traz a superação dessas dificuldades pelo(a) protagonista.

Gênero	Característica do filme
Fantasia	Ficção com mundos imaginários, onde o mágico ou sobrenatural ocupam o centro da narrativa.
Ficção Científica	Aborda questões da ciência e da imaginação, envolvendo, muitas vezes, viagens interestelares, interação com seres de outros planetas, viagens no tempo etc.
Romance	Tem o foco no envolvimento amoroso entre personagens. Geralmente (mas não necessariamente) tem um final feliz.
Suspense	Tem cenas de “roer as unhas”, em que deixa o espectador sentir a aflição, ansiedade ou desespero dos personagens.
Terror	Possuem cenas para assustar o espectador, despertando sentimentos de medo e pavor.

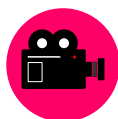
Dependendo do estudioso e crítico de cinema, são identificados na filmografia, cerca de vinte outros gêneros. Como nosso objetivo não é aprofundar esse assunto, citamos acima dez diferentes gêneros.



Sobre as preferências de Gênero nas Produção de Vídeos Estudantis

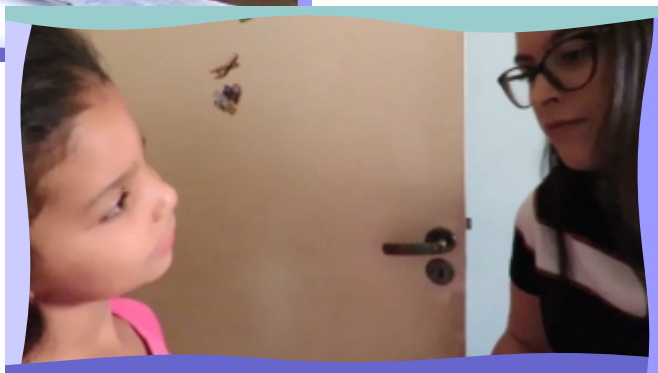
Apresentadas as propostas de roteiros, percebemos algumas preferências dos jovens quanto ao gênero de suas produções. A maioria desenvolve dramas e neles, assuntos de variados matizes são abordados como: bullying, preservação da natureza, relacionamentos interpessoais, saúde. O curta “De perto... ninguém é normal!” (2017) é um exemplo que aborda o preconceito dos colegas com o jovem Marcelo por ser gay. Este curta participou do 3º FestCurtas das Escolas Públicas do DF e garantiu o Troféu de Melhor Ator para Marcelo José Cruz, protagonista da trama.

Já o curta «A Relíquia» (2019) foi dirigido pela experiente Raquel Cavalcante, na época com 15 anos e no 9º ano, tendo estudado cinema desde o 6º ano. O drama aborda os valores de uma família formada por mãe e filha e reflete sobre o que, de fato, pode ser considerado fundamental numa família.



*Clique nas imagens
para assistir*

Dramas envolvendo relacionamentos interpessoais são assuntos recorrente nos vídeos estudantis.



Outra preferência é a produção de documentários. Várias são as experiências bem sucedidas nesta área. O vídeo «Entrevista com Vivi Dourado», inclusive, em 2017, ganhou o Troféu Cruzeirito, como o melhor vídeo dos 7ºs anos no 3º Festival Curta um Curta.

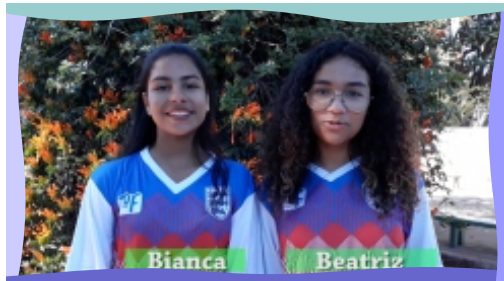


Clique nas imagens para assistir aos vídeos.



Gabriela e Letícia entrevistaram a artista plástica Vivi Dourado e virou um documentário.

Outros documentários realizados pelos alunos abordaram temáticas variadas e esse gênero é de muita importância pois ajuda na preservação da história, da memória e do pensamento de quem forma a escola.



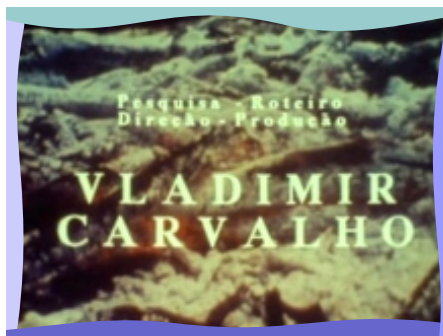
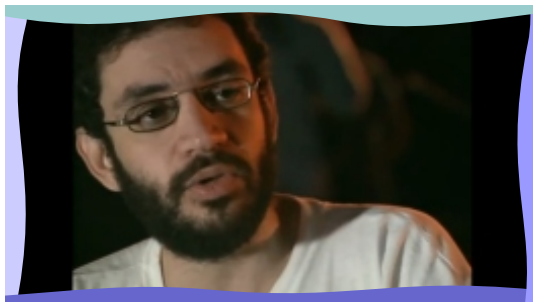
Três documentários bem distintos: «TV Teens» (2016), estilo telejornal, mostrando o ano em que a escola completou 50 anos; «La Caixa de Papel» (2018), documentário sobre reciclagem do papel; «Mary Currie» (2018), um vídeo documentário cômico sobre a cientista.

Os documentários, como qualquer outro vídeo, precisam ser planejados, no entanto, seus roteiros são mais flexíveis pois são passíveis de sofrerem alterações quando das gravações. Uma entrevista, por exemplo, pode ter suas perguntas previamente planejadas mas, fruto das respostas do entrevistado, outras poderão surgir, ou ainda, imagens captadas nas gravações podem dar novos enfoques e modificar o que, antecipadamente, estava planejado para o vídeo.

Produzir um documentário, inegavelmente, é ajudar a contar a história de nossa sociedade. Um dos grandes especialistas nesse gênero, o professor e cineasta Vladimir Carvalho, produziu vários de seus documentários sobre a cultura e a história de Brasília. Suas obras são referências e nos fazem entender como se deu a formação da Capital do Brasil.

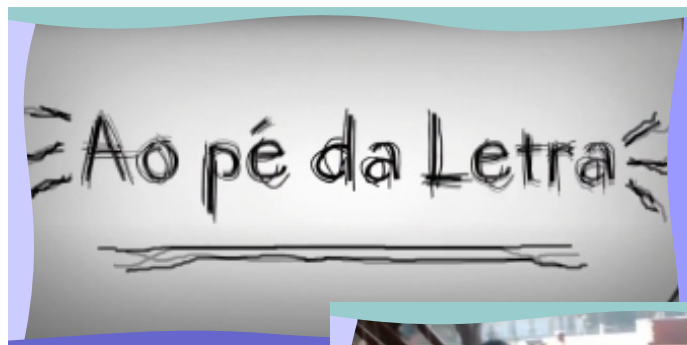


Clique nas imagens para assistir.



Vladimir Carvalho roteirizou e dirigiu todos seus filmes. Acima, o curta «Brasília Segundo Feldman» (1979); «Rock Brasília - Era do Ouro» (2011); «Barra 68, Sem Perder a Ternura» (2000) e «Contrarrêneos Velhos de Guerra» (1990).

Comédia, aventura e fantasia também têm seus adeptos entre os alunos. O vídeo «Ao pé da letra» (2015) brinca com termos da língua portuguesa. Já no vídeo «Pesadelo» (2015), os alunos tinham a pretensão de fazer um filme de terror. Fizaram as gravações e na montagem, Laura (11 anos), diretora do curta, o classificou como um terror-comédia. Já em «Meu aniversário de 11 anos» (2019), Mariana convidou amigos para se divertirem ao invés de irem à escola. A aventura, no entanto, não saiu bem como ela esperava. O resultado foi um curta de aventura com uma pitada de suspense.



*Clique nas imagens
para assistir*

A comédia
«Ao pé da letra» (2015),
O terror-comédia
«Pesadelo» (2015) e a
aventura-suspense
«Meu aniversário
de 11 anos» (2019).



Gêneros diferentes de
narrativas na Produção de Vídeos
Estudantis com
alunos do Ensino Fundamental

DICAS PARA SEU VÍDEO DOCUMENTÁRIO

É provável que vários trabalhos das disciplinas escolares possam ser realizados com vídeos documentários. Então, siga essas dicas para produzi-los com boa qualidade.



1 - Roteiro: Decidido o tema, leia alguns textos da Internet para elaborar, com suas palavras, o seu roteiro (texto a ser lido). Não copie e cole um texto que não seja seu. Seja original;

2 – Antes de gravar seu áudio, leia várias vezes o texto para uma narração fluida. Ensaie ler como se estivesse conversando, como fazem os apresentadores de telejornais. Não leia «para dentro», projete sua voz de forma que fique audível. Grave num local silencioso com cortinas, colchão etc, pois evitam o eco.

3 - No **Google Imagens** utilize a ferramenta, “Tamanho” / “Grande Formato” para achar imagens com grande definição e colocar no seu vídeo. Se possível, inclua pequenos trechos de vídeos que possam somar com sua narração;

4 - Faça as imagens combinarem com seu áudio e dinamize o vídeo com imagens que durem de 1 a 5 segundos;

5 – Se achar que deve, escolha uma(s) transição(ções) de imagens que combine(m) com seu vídeo;

6 – Coloque uma música de fundo (baixinha) sem que seja cantada, só instrumental. Música cantada pode atrapalhar sua narração, a instrumental com baixa intensidade, pode ajudar;

7 – Nos Créditos, cite: componente(s) do grupo, turma, nome(s) da(s) música(s), autor(es), disciplina, professor(a), nome da escola, cidade, mês e ano de produção do vídeo (Algo como: Brasília –junho/2021).



Crie um vídeo documentário, com duração de 1 a 3 minutos, sobre uma personalidade (cientista, artista, desportista etc) ou sobre algo relevante para você. Utilize das dicas apresentadas. Seguindo-as, você terá uma melhor possibilidade para que seu vídeo seja original e expressivo.

Veja alguns exemplos de vídeos estudantis dos 8ºs e 9ºs anos a partir das dicas oferecidas neste capítulo. São vídeos de variados assuntos, mas mantendo uma estrutura parecida.



Clique nas imagens para assistir.

«LGBTQIA+» (2021), de Sofia Vicente.

Um texto bem elaborado, com imagens «dialogando» com o áudio e expressando a opinião da aluna que pergunta: Qual a dificuldade de se aceitar as pessoas como elas são?



«Stephen Hawking» (2018), de Tarciso César. Note que a música de fundo não atrapalha a narração dos alunos e a transição escolhida ajuda a dar dinamismo ao vídeo.

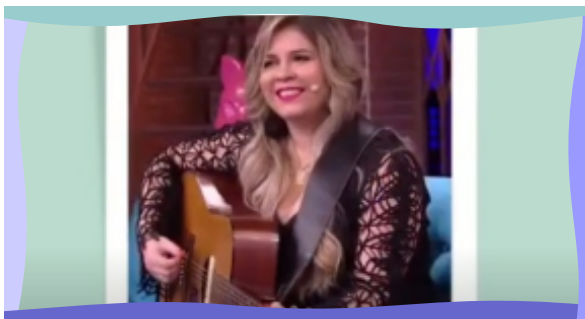
«Leonardo da Vinci» (2021), de Maria Vitória.

A aluna conseguiu em boa parte do vídeo unir imagens que «dialogassem» com seu texto. Ela comentou da dificuldade de conseguir imagens de Leonardo da Vinci quando jovem para melhor ilustrar seu áudio.

A música de fundo ajuda na narrativa e o texto pesquisado apresenta bom conteúdo e algumas curiosidades.

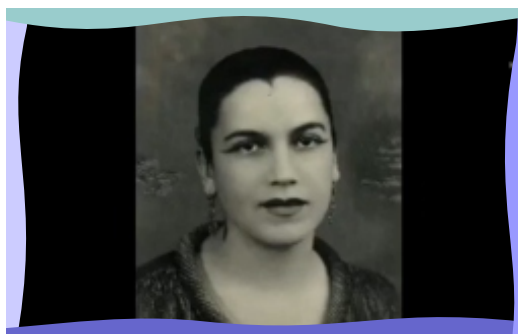


«Marília Mendonça» (2021), é uma homenagem da aluna Raissa à cantora e compositora que faleceu em 2021. O documentário alterna entre imagens de fotos e vídeos de forma bem elaborada.



«LEGO» (2021) foi realizado por estudantes do oitavo ano. A narração do texto foi realizada por dois alunos e seu conteúdo explora bem o tema. Escolheram só usar música de fundo no final do vídeo.

«Tarsila do Amaral» (2021), foi realizado por alunas do nono ano. Em cerca de um minuto, elas conseguiram sintetizar, de forma dinâmica, a trajetória e influência da artista plástica na história social e artística brasileira.



Pandemia do Covid-19» (2021) é um vídeo documentário da aluna Vitória de Souza, do oitavo ano. Tem um texto muito pessoal sobre sua visão acerca da pandemia que assolou o planeta, particularmente, nos anos de 2020 e 2021. Ganhou o 6º Festival CURTA um CURTA, como o melhor vídeo entre os oitavos anos.

Funções num set de filmagem e fora dele

Quanto mais dinheiro se tem na produção de um filme, mais complexa é sua estrutura pois mais profissionais estarão envolvidos. Não à toa, quando terminamos de assistir a um longa-metragem, observamos a quantidade de nomes que sobem nos créditos, especificando as variadas funções exercidas nessa produção, e passamos a ter uma ideia da complexidade da obra pelo número de pessoas que se envolve nas muitas etapas de realização do filme. Abaixo, cito algumas profissões que geralmente são básicas num filme com média estrutura e o que fazem esses profissionais.

Profissão	Principal função
Produtor executivo	É um empresário do cinema que capta recursos de leis de incentivo e da iniciativa privada para custear as despesas do filme.
Roteirista	Escreve a história, diálogos, cenas e a narrativa do filme.
Diretor de produção	Planeja e gerencia todas as etapas do processo de produção, com base nos recursos financeiros disponíveis.
Diretor	É para o filme, o que o maestro é para uma orquestra. Ele é o líder criativo do filme e dirige todas as equipes para transformar, com sucesso, o roteiro em imagens e sons.
Assistente de direção	Responsável por organizar tudo de técnico e artístico que vai acontecer no set de filmagem, auxiliando o diretor.
Diretor de Fotografia	Técnico responsável pela gravação das imagens e depois, na pós-produção, auxilia na montagem.

Profissão	Principal função
Diretor de Elenco	Ajuda na escolha dos atores e os ensaia para que suas atuações sejam de acordo com o tom da dramaturgia esperada.
Primeiro assistente de fotografia	Deixa todos os equipamentos prontos para a gravação e ajuda nos ajustes de foco nas filmagens.
Gaffer (iluminador)	Monta lâmpadas, refletores, rebatedores etc. Torna real o que o diretor de fotografia pensou em iluminação para o filme.
Eletricista	Auxilia o diretor de fotografia providenciando energia para todos os equipamentos de luz e filmagem.
Maquinista	Monta os suportes para os equipamentos de luz e de filmagem, como trilhos, guias, andaimes etc.
Diretor de arte	Cria o conceito visual do filme e orienta sua equipe na realização da proposta.
Cenógrafo	Cria os cenários num estúdio ou adapta os espaços locados para que sirvam como sets de filmagem.
Figurinista	Cria as roupas e indumentárias usadas pelos personagens.
Maquiador/Cabelereiro	Trabalha a aparência dos personagens de acordo com a descrição planejada.
Continuista	Bate a claquete, anota informações importantes sobre os takes, o cenário, os personagens, para garantir a clareza narrativa do filme.

Profissão	Principal função
Ator/Atriz	Dá vida aos personagens com realismo ou não, de acordo com o roteiro e orientação do diretor.
Técnico de áudio	Capta, no set de filmagem, o som dos diálogos e do ambiente com a máxima qualidade possível.
Microfonista	Manipula a vara de boom e instalação de microfones, auxiliando o técnico de áudio.
Editor	Monta a história, unindo os planos, cenas e sons, escolhendo o que será assistido pelos espectadores.
Colorista	Ajusta, na pós-produção, as imagens das cenas do filme, dando ênfase ou atenuando cores.
Sonoplasta Foleyista	Criador de sons para serem destacados ou inseridos nas cenas do filme.
Músico da trilha sonora	Criador das músicas e de arranjos musicais que comporão a trilha sonora do filme.

Quando se trata de uma grande produção, geralmente, para as funções acima, existe uma equipe de assistentes a colaborar com o responsável por cada área e os valores orçados para o obra são proporcionais à equipe envolvida. O curta «Funções no set de filmagem» (2020) ilustra algumas dessas profissões.



Algumas produções da indústria do cinema tiveram orçamentos acima de 200 milhões de dólares



Capítulo XV

Dando forma à narrativa - A Edição

*Num filme o que importa não é a realidade, mas o que
dela possa extrair a imaginação.*

Charles Chaplin (ator, roteirista, diretor)

Dando forma à narrativa - A Edição

Agora estamos na pós-produção! É na montagem de um filme que você sente sua força. As escolhas na edição, os cortes, as melhores tomadas (*takes*), o ritmo das imagens, a ausência ou inclusão de sons, as músicas, foleys etc, fazem do montador o criador da narrativa que antes foi pensada pelo roteirista e depois traduzida em imagens pelo diretor.

Na montagem é necessário que o editor demonstre sensibilidade com a arte e a técnica audiovisuais, pois suas escolhas despertarão sentimentos no espectador quando ele assistir ao filme: tensão, suspense, riso, tristeza, alegria. Saber montar a sucessão de *takes*, então, é de muita importância, pois sua união pode provocar diferentes interpretações no espectador. Um dos primeiros a teorizar sobre o poder da montagem cinematográfica foi o cineasta russo Lev Kuleshov, que demonstrou que a edição de um mesmo *take* (o rosto de um personagem) com outros diferentes *takes* (um prato de sopa, uma mulher num sofá, uma criança num caixão) leva o espectador a diferentes interpretações sobre o interesse e até o caráter do personagem na cena. Para exemplificar o que ficou conhecido como «efeito Kuleshov», o cineasta Alfred Hitchcock explicou, em entrevista, com a montagem em duas diferentes composições.

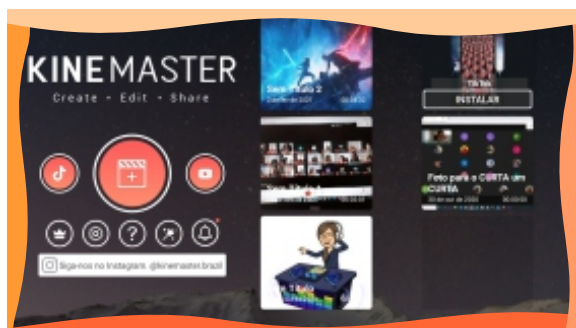
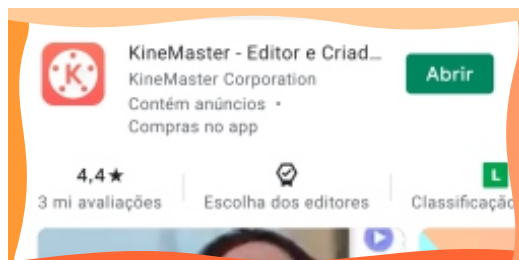


[Clique na imagem para assistir.](#)

Tendo realizado as gravações das cenas, dispondo do roteiro e, geralmente, com o acompanhamento do diretor do filme, o editor começa a selecionar os melhores *takes* e a organizá-los por pastas. Se for editar no celular pode dispor de vários aplicativos de edição de vídeos. Existem, também, grande variedade de tutoriais no YouTube ensinando como editar nesses softwares. Os aplicativos que tem sido mais usados pelos alunos são: VivaVídeo, VideoShow, PowerDirector, Inshot, FilmoraGo e KineMaster. Todos, geralmente, dispõem de ferramentas parecidas. Vamos comentar algo sobre o KineMaster, que é um dos aplicativos de edição de vídeos para celulares. Mostraremos algumas ferramentas que, se bem executadas, permitirão que você monte seus vídeos com qualidade.

Suponhamos que queira montar um vídeo para um trabalho escolar ou ainda para uma publicação nas redes sociais. Mostraremos o básico para montagem:

1º Passo – Baixe o aplicativo KineMaster em seu celular.



2º Passo – Na tela inicial clique sobre o maior círculo vermelho com sinal (+). Assim você iniciará a montagem de um vídeo.

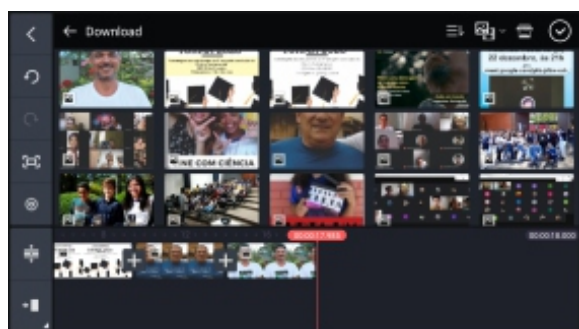
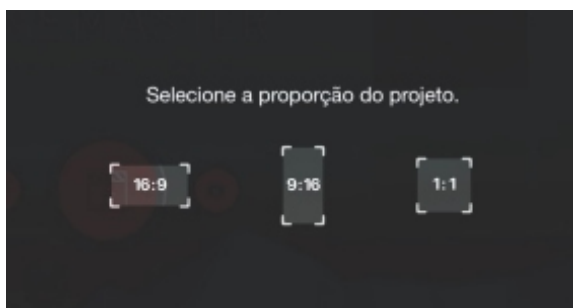
3º Passo – Escolha a proporção de tela do seu projeto. Existem três opções disponíveis:

- **16:9** é a mais utilizada para celular,

TV e computador. A projeção é horizontal; os filmes brasileiros, geralmente, utilizam essa proporção.

- **9:16** a tela é maior na vertical. É a mais utilizada para publicação no Tik Tok;

- **1:1** é a proporção que mais se utiliza no Instagram.

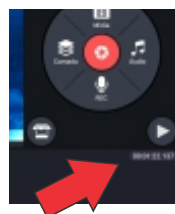


4º Passo – Você será direcionado para o “Navegador de Mídia” para escolher, em suas pastas, as fotos e vídeos que quiser adicionar na

“Linha do Tempo” (parte de baixo do aplicativo). Na medida em que for clicando nas mídias, elas serão inseridas em miniatura na montagem do seu projeto.

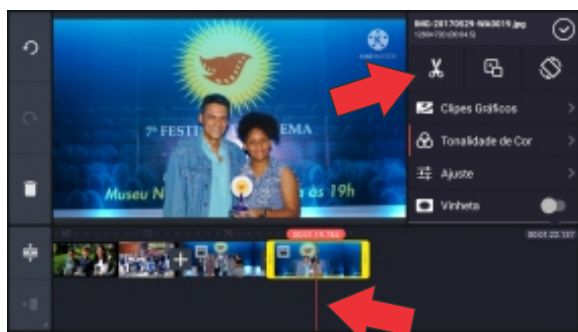
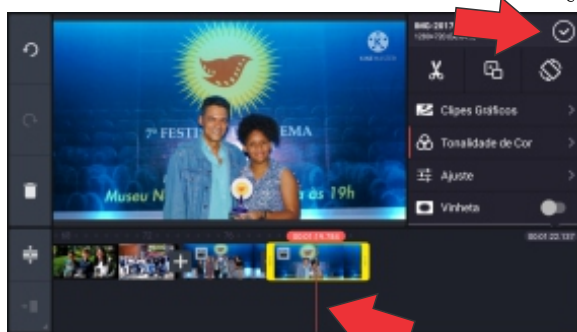
Os clipes, imagens e áudios que forem escolhidos para seu vídeo, devem permanecer no seu celular, pois se forem removidos, já não aparecerão mais no seu projeto.

5º Passo – Montagem feita, toque no botão “play” (lado inferior direito) para ver como está ficando. Para interromper, clique sobre o ícone “Pausar” (II), também localizado no lado inferior direito;



6º Passo – Você pode editar as imagens, aumentando ou diminuindo o tempo de exposição, modificando tonalidades de cor e fazendo vários ajustes.

Para isso, basta clicar sobre a foto ou vídeo que você quer selecionar (quando selecionado, cria-se uma moldura amarela) e poderá fazer as alterações. Depois para salvar as alterações que fez, basta clicar no “V”, na parte superior direita do aplicativo.

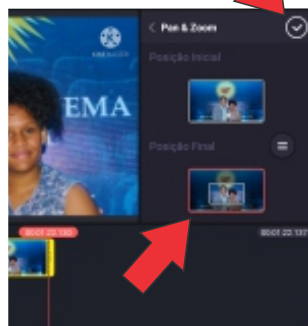


7º Passo – O corte. Quando selecionado uma foto ou vídeo, você deverá deixar o “Indicador” (linha vermelha vertical) na posição em que quer cortar.

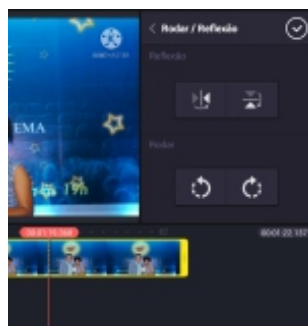
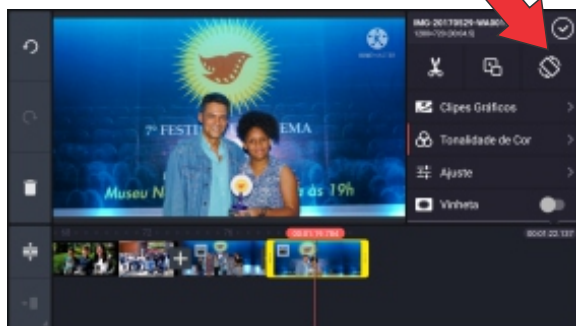


Clicará no ícone “**Tesoura**” e terá a oportunidade de aparar (cortar e apagar) o que esteja à esquerda ou à direita do “Indicador”, ou ainda, só dividir sem apagar nenhum pedaço. Depois, deve apertar o “V” para salvar.

8º Passo – Zoom. Utilizando o ícone de Zoom (ao lado da tesoura), ao selecionar um clipe ou foto, você poderá utilizar dois dedos como uma pinça para ampliar ou reduzir o tamanho da imagem, dando um *Zoom In* ou *Zoom Out*. Assim, altera o tamanho na «posição final». Depois clique no “V” para salvar sua edição.

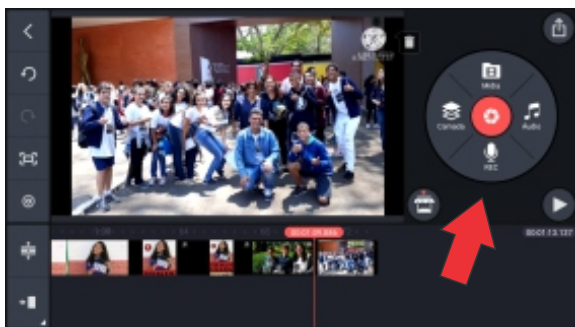


9º Passo – Girar ou espelhar. Quando clicar sobre esse ícone, você poderá girar ou espelhar a imagem, se achar que esse efeito ajuda na narrativa do vídeo.

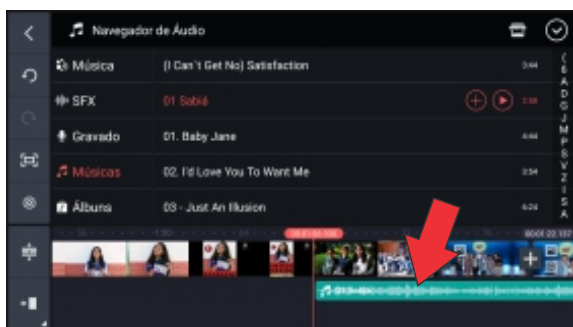
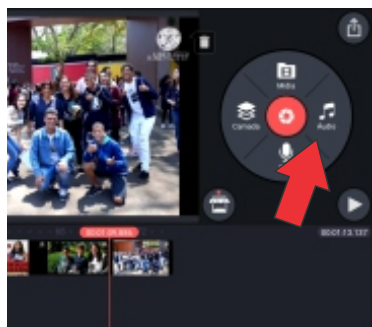


10º Passo – Quando nenhuma foto ou clipe estiver selecionado, ao lado da Tela de Pré-visualização, aparece o Disco de Edição. Com ele, você pode inserir novas Mídias, inserir música (Áudio), gravar um áudio (REC), ou ainda definir uma “Camada” que poderá ser: inserir um efeito, um

adesivo, um texto, ou usar de um pincel para desenhar. É uma ferramenta-convite para que você experimente, explore e veja as possibilidades.

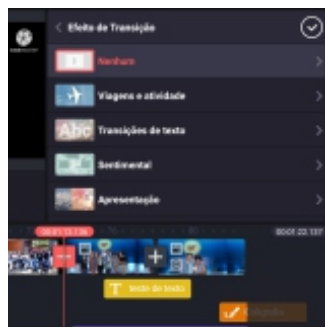


11º Passo – Para inserir uma música (Áudio), quando selecioná-la, poderá editá-la, cortando, baixando ou subindo o volume, colocando efeitos sonoros etc. Onde o “Indicador” for posicionado, ali será inserida a música.



Quando uma música/áudio está selecionado (em amarelo) também podemos inserir efeitos.

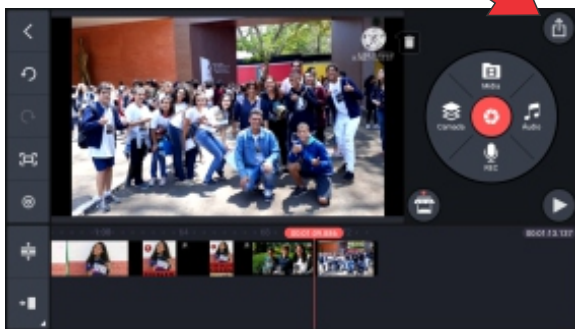
12º Passo – Transição. Entre um clipe e outro, uma foto e outra, ou entre uma foto e um clipe, aparece um sinal de “mais” (+) indicando que ali você poderá aplicar uma transição. Ao clicar sobre o sinal de “+” você terá a oportunidade de escolher entre diversas transições, qual melhor combina com a mensagem que você quer deixar.



Cuidado! Esteja atento ao escolher transições. Optar por muitos e diferentes tipos de transições para o mesmo vídeo, poderá não agradar, pois elas podem chamar mais atenção do que suas próprias imagens. Não colocar transição também é uma opção a ser considerada e é um recurso muito utilizado. Na linguagem audiovisual chamamos a falta de transição de “corte seco”.

13º Passo – Exportação.

Terminada a edição do seu projeto de vídeo, é hora de exportar e, de fato, passar e existir um vídeo. Para isso, clique no item do canto superior direito. Abrirá uma caixa para que você defina os parâmetros.



- **A resolução:** HD 720p (Alta resolução), SD 540p (resolução média) ou 480p (baixa resolução);

- **A taxa de Frames:** 30 frames por segundo (30fps) é a taxa utilizada em vídeos; 24fps é a taxa utilizada para Cinema; 25fps é a taxa usada na Europa.



Quando você escolhe a resolução e taxa de frames, um indicador abaixo mostra o “peso” (tamanho em Mbites) do vídeo. Depois, é só clicar em Exportar.

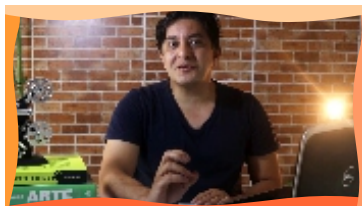
Há vários outros recursos que não foram mencionados neste breve tutorial e que cabe ao estudante explorar, experimentar, conhecer para ter destreza, familiaridade e saber editar seus vídeos com grande qualidade.

Lembre-se que editar um vídeo é contar uma história. Assim, você deverá realizar os cortes necessários nas fotos e vídeos, inserir transições (se achar necessário), inserir músicas e textos (títulos, legendas, créditos), e montar seu trabalho de forma a passar sua mensagem.

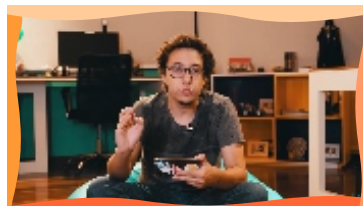


Clique nas imagens para assistir aos vídeos.

Tutoriais do
KineMaster
no YouTube:



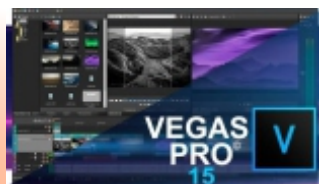
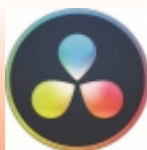
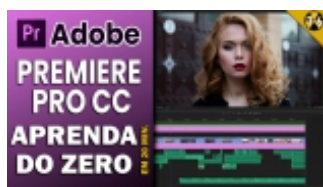
Canal Fenalma, com Cleiton Freitas



Brainstorm, com Mateus Ferreira

Cada aplicativo tem sua estética e diagramação próprias, no entanto, os recursos são muito parecidos. Cabe ao interessado, praticar. Quanto mais treinar e editar vídeos, mais rapidez e qualidade conseguirá em suas edições.

Se for editar no PC, MAC ou notebook, também há vários softwares disponíveis, como Adobe Premiere, DaVinci Resolve ou Sony Vegas. Vários filmes longas-metragens vistos nas telas de cinema foram montados com esses softwares. Como existe para os aplicativos de celulares, há também, vários tutoriais desses softwares disponíveis na Internet, inclusive cursos muito bem montados e com preços acessíveis.

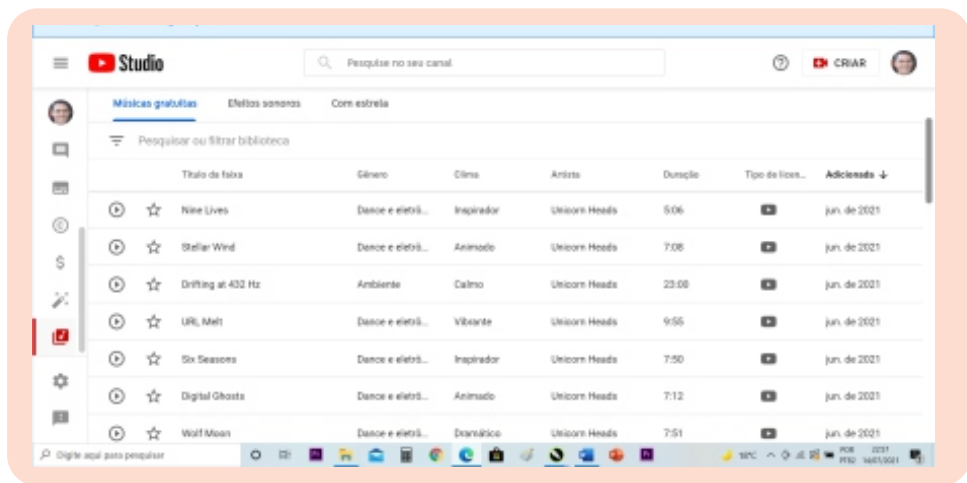


Três softwares profissionais de edição de vídeo já são muito populares e há vários tutoriais disponíveis.

Sobre a Trilha Sonora

Você pode produzir suas próprias músicas ou utilizar as produzidas por artistas. As músicas dos artistas podem ser contratadas para seus vídeos e outras são disponibilizadas gratuitamente. Entre as gratuitas, existem as classificadas como de Domínio Público, que são as músicas cujos autores já faleceram há mais de 70 anos. Há, portanto, como de Domínio Público uma quantidade enorme de músicas disponíveis.

Também podemos conseguir músicas gratuitas em *sites* como YouTube, Premium Beat ou Music Vine que disponibilizam uma série de músicas sem que se precise pagar por seus direitos autorais.



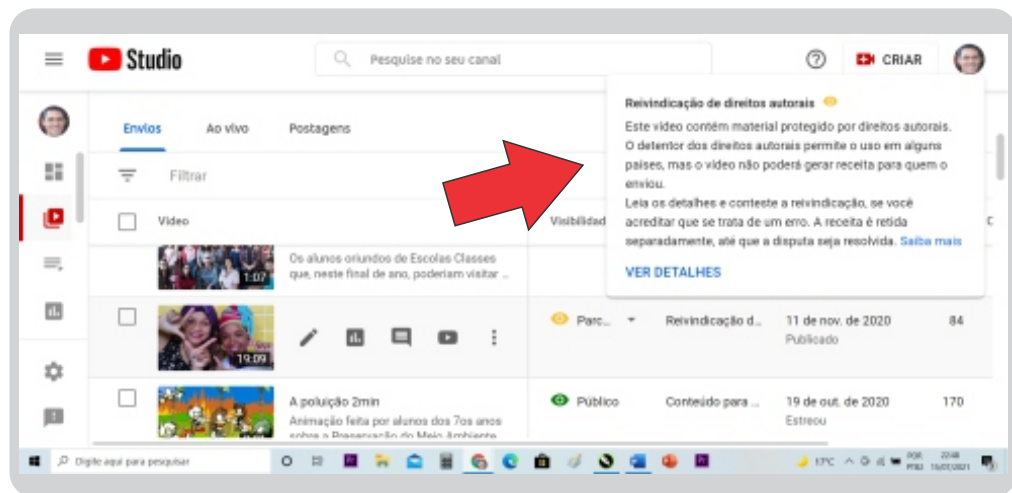
O YouTube Studio disponibiliza gratuitamente músicas de diferentes estilos.

Aconteceu conosco no YouTube

Fizemos muitos vídeos com os alunos usando músicas que são grandes sucessos. Esses vídeos são experimentais, estudantis, amadores e sem intenção de se ganhar dinheiro com suas veiculações. Após publicarmos mais de cem deles no nosso Canal do YouTube, apenas um vídeo teve proibido o uso de uma música pelo detentor dos Direitos Autorais. O YouTube nos notificou, dando-nos três dias para nos posicionarmos ou trocarmos de música, sob pena de excluir o vídeo do Canal. Trocamos a música por uma de domínio público e voltamos a republicá-lo.

Vários dos nossos vídeos tiveram outro tipo de notificação de Direitos Autorais pelo YouTube: Permitiam suas veiculações desde que, se passássemos a ter monetização (geração de renda pelo vídeo), que a captação de recursos fosse destinada

ao detentor dos Direitos Autorais das músicas. Não questionamos e achamos até justo. Nossos vídeos têm pequeno alcance de visualizações, o que não os tornam comerciais e monetizáveis. Assim, acreditamos que, as gravadoras, cantores e compositores são sensíveis à importância das produções audiovisuais infanto-juvenis, e veem que são vídeos experimentais e que merecem apoio.



Notificação do YouTube informando impossibilidade de monetização.

Aconteceu conosco junto à família de Renato Russo

Quando realizamos nosso primeiro vídeo estudantil (100% Completamente Bem-resolvida), utilizamos algumas músicas da banda Legião Urbana e da cantora Cássia Eller, como homenagem a esses artistas que já tocaram no Cruzeiro-DF, cidade em que realizamos as gravações (Cássia Eller, inclusive, morou no Cruzeiro durante anos). Fizemos contato com a família de Renato Russo na intenção, quem sabe, dela liberar os direitos das músicas. Mostramos o vídeo para a simpática Carmen Manfredini, irmã de Renato Russo. Ela gostou, mas pediu um tempo para dar a resposta. Não dependia

só dela, haveria de consultar a produtora, corpo jurídico etc. Depois nos telefonou e falou da impossibilidade de uso das músicas. Ficamos felizes por termos tentado e pela consideração da família em nos dar um retorno. Solicitamos para o amigo professor e cantor Badu que sugerisse músicas para nosso curta com composições de artistas que nos autorizassem suas obras. Assim, trocamos todas as músicas. O resultado deixou nosso vídeo mais original, visto que muitas músicas são inéditas numa trilha sonora de filme. O curioso é que, na montagem, a música principal «Bom Tempo» (1998), de Juraildes da Cruz, tem seus versos parecendo que foram criados para o filme, pois se encaixaram na narrativa.



*Clique na imagem para assistir.
Vídeo já exibido na página 42*

Bom Tempo

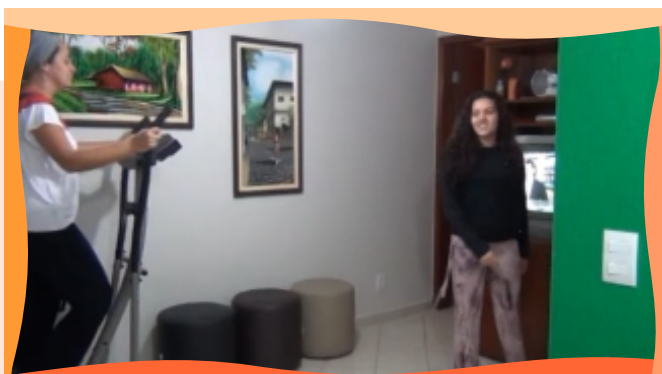
Juraildes da Cruz

*É tempo de aprender
fechar o pranto
abrir o encanto
amanhecer*

*É tempo de viver e ver
que o belo é tão singelo
não vai envelhecer*

*É tempo de sorrir
e assim abrir as portas
tempo de se cuidar
todo cuidado é pouco*

*é tempo de plantar
que a colheita seja farta
tempo de amar
que a sorte é certa*



*É tempo de acordar
pra esse sonho
de bom tamanho
realizar*

*é tempo de brotar
do íntimo
novo ritmo
renovar*

*É tempo de abrir
limpar o coração
seu perfume
não enjoa*

Os versos da música
combinaram plenamente com
as imagens apresentadas
ao longo do curta.

*É tempo de guardar
porção de coisas boas
missão de cativar
as pessoas*

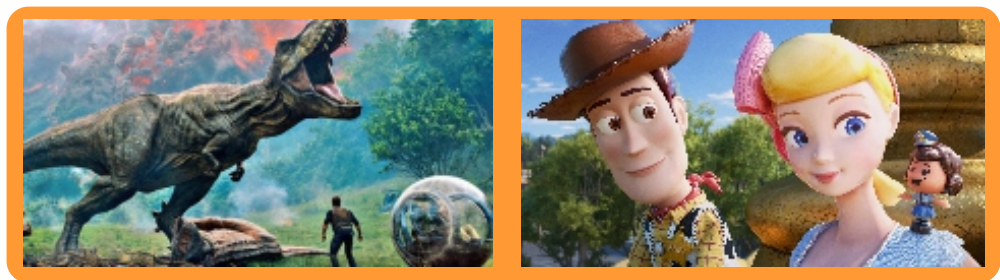
*Olha a vida florida na paz
vale a vida que vale mais
Olha a vida florida na paz
vale a vida que vale mais.*

Efeitos Visuais

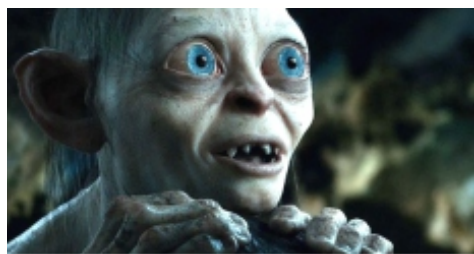
Os primeiros efeitos especiais foram criados pelo mágico ilusionista Georges Méliès. Conta-se que ele estava a filmar numa rua e acidentalmente sua filmadora travou e momentos depois, voltou a filmar. Ao projetar o que foi filmado, verificou que as imagens das pessoas que cruzavam a rua, de repente, sumiram e outras pessoas apareceram, como se tivessem acontecido uma mágica. Passou então a “trucar” (pausar) a máquina de propósito e a modificar o cenário, passando para o espectador a ideia de sumiço, aparição ou troca de pessoas ou coisas.

Com o passar do tempo, muitos filmes utilizaram variadas técnicas para realizar cenas que seriam impossíveis de serem feitas normalmente. Algumas cenas desafiavam leis da física, como pessoas voando ou alguém com seus próprios braços, parar um trem acelerado. Os efeitos especiais também são realizados para evitar altíssimos custos numa produção real, como um avião explodir, um prédio cair, um transatlântico afundar. A computação gráfica e softwares apropriados tornaram possíveis essas cenas.

Nos últimos anos, os efeitos 3D gerados por computadores, foram capazes de ajudar na criação de grandes filmes como Jurassic Park (1993), de Steven Spielberg e trabalhos de animação como Toy Story (1995), de John Lasseter (abaixo).



As tecnologias não pararam de avançar e hoje, a técnica CGI (*Computer-Generated Imagery*) captura os movimentos de sensores instalados no corpo dos atores e sutis movimentos, como expressões faciais, são repassados para os personagens criados digitalmente, fazendo com que haja um grande realismo nos movimentos desses personagens. Filmes como *Senhor dos Anéis* (2002), de Peter Jackson; *Avatar* (2009), de James Cameron e *Planeta dos Macacos: A guerra* (2017), de Matt Reeves, são exemplos de utilização dessa técnica.



Imagens ultrarrealistas de personagens criados na computação gráfica reproduzem mínimos detalhes de expressões, texturas e sutis movimentos naturais dos seres vivos.

Fonte: Imagens de divulgação dos próprios filmes

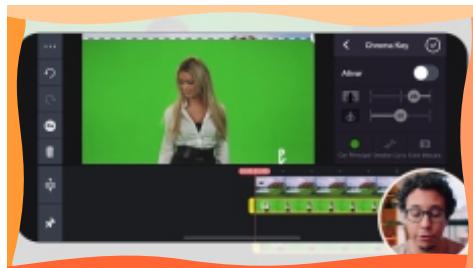
Chroma Key

É uma das técnicas mais usadas para criação de efeitos visuais. Utilizando-se, geralmente, de um fundo verde ou azul bem uniforme e iluminado, pode-se, na pós-produção, substituir esse fundo por qualquer cenário, inclusive pelos criados digitalmente. O resultado pode ser muito realista. A técnica do *Chroma Key* passou a ser difundida e popularizada. O uso da famosa “tela verde”, como muitos a conhecem, é

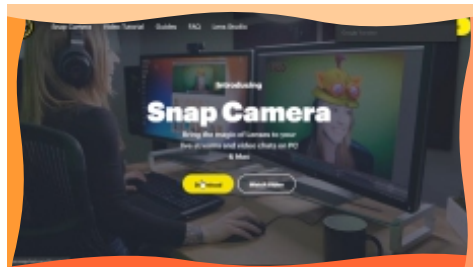
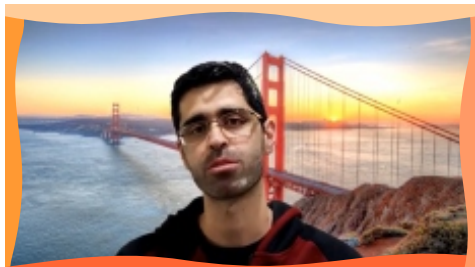
encontrado em vários tutoriais no YouTube. Além dos softwares profissionais de edição de vídeo como o Adobe Premiere e o DaVinci Resolve, o Chroma Key também pode ser realizado em aplicativos de edição de vídeo para celulares como o KineMaster e até em softwares de reuniões, como o Zoom e o Google Meet, este último, fazendo-se um link com o aplicativo Snap Camera.



Clique nas imagens para assistir aos vídeos.



Álvaro Brizola ensina a gravar um Chroma Key e Mateus Ferreira como usá-lo no KineMaster



Diogo Uzkha Borges mostra como utilizar um Chroma Key no Zoom e no Google Meet

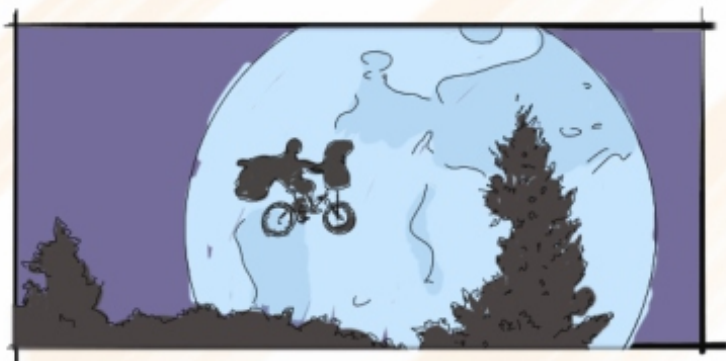
Usamos o Chroma Key em dois vídeos: No teaser do 3º Festival Curta um Curta e no vídeo «As Qu4tro Estações».



Clique nas imagens para assistir aos vídeos.



Teaser do 3º Festival Curta um Curta (2017) e vídeo «As Qu4tro Estações» (2016)



Capítulo XVI

Filme Editado. E agora?

Cinema é a fraude mais bonita do mundo!

Jean-Luc Godard (Cineasta)

Filme Editado. E agora?

ANTES DE PUBLICAR O VÍDEO – Depois que seu filme foi editado, é importante que, antes de ser tornado público, seja submetido à crítica de algumas pessoas e/ou de pequenos grupos. Muitas vezes, esses primeiros espectadores fazem ponderações que lhe abrem a percepção do que possa ainda ser feito para melhorar sua obra. Esse procedimento costuma ser realizado pelas grandes produções. As produtoras projetam seus filmes para grupos de espectadores selecionados e de variados matizes. Dessa forma, colhem as impressões das pessoas e, a partir das críticas, realizam alguns ajustes.



Devemos projetar o filme para algumas pessoas e só depois o apresentarmos publicamente.

ACONTECEU CONOSCO

Havíamos terminado a edição do nosso primeiro curta de ficção: “100% Completamente Bem Resolvida”, e o mostramos para um grupo de profissionais da saúde. Eles fizeram ponderações sobre uma cena que se passava num Centro de Saúde. A manutenção de um trecho do filme traria a necessidade de ficar nos justificando, passando, talvez, por

“saías justas” ou até ser muito criticado. Achamos que essa possibilidade era real e fomos convencidos de que não valeria a pena a manutenção do trecho no filme. Poderíamos evitar dificuldades simplesmente cortando parte da cena, sem comprometer o conteúdo. Como foi um trabalho coletivo, mostramos para os alunos (coautores do filme) e eles concordaram em cortarmos parte dessa cena.

QUANDO FOR MOSTRAR -

Há algumas ações que, se forem realizadas, ajudarão na divulgação do seu filme:

- **Cartaz** - Seja na divulgação pela Internet, num festival de cinema, ou ainda para o mural da escola, se você tiver um cartaz em formato A3 bem trabalhado, poderá aguçar a curiosidade dos espectadores em assistirem seu filme. Crie um cartaz com uma boa foto ou desenho, nome do filme e os principais integrantes da obra: Diretor, Atores etc. Uma dica é procurar nos sites de busca, imagens de “Cartazes de Filmes” e você achará dezenas de bons exemplos.

- **Trailer** - Se for um filme com 15 a 20 min, cabe fazer um *trailer* de 1 a 1,5min, a instigar as pessoas a assisti-lo.

- **Sinopse** - Texto de 3 linhas com o que trata a história sem, logicamente, contar o final. Uma sinopse bem elaborada provoca o espectador ao interesse por assistir ao filme.



CRIAÇÃO DE UMA MOSTRA NA ESCOLA - É muito interessante que os vídeos estudantis produzidos ao longo do ano letivo tenham, na escola, um momento que culmine numa mostra de curtas ou na realização de um festival de cinema.

Desde 2015, criamos um momento ápice para nossas produções - O Festival de Cinema CURTA um CURTA. Esse festival acontece no início de dezembro e reúne as melhores produções realizadas pelos alunos ao longo do ano. São curtas de variados gêneros e técnicas e como estímulo, passamos a premiar com o Troféu Cruzeirito, as obras audiovisuais indicadas por uma comissão julgadora. Assim, doze Troféus Cruzeiritos premiam os três melhores vídeos de cada série, do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental.

Durante quatro dias, sendo um para cada série, todos os vídeos selecionados são projetados e, a cada dia, são revelados os vencedores da série em que os alunos são espectadores.



A organização conta com a participação de alunos.
Cenas do Festival de Cinema CURTA um CURTA

O Festival de Cinema CURTA um CURTA é viabilizado com o patrocínio de instituições não governamentais. Contamos com a parceria de algumas empresas locais e do Sindicato dos Professores. A partir do 4º Festival, tivemos o Supermercado Veneza também oferecendo quatro Vale-Compras no valor de R\$ 200,00, um para cada vídeo vencedor.

Para o Festival preparamos, anualmente, 22 troféus Cruzeiritos, pois também presentearmos os patrocinadores e apoiadores. Produzimos 30 cartazes em formato A3, 2 banners, 3 mil filipetas, *cards* para as redes sociais, uma gravação para carro de som e um teaser temático daquele festival. Os patrocinadores custeiam os R\$ 3.000,00 de cada edição.

Os alunos participam na organização, na apresentação dos trabalhos, na equipe de produção, nos teasers. Para a divulgação, fazemos a escolha dos alunos que serão os garotos e garotas do CURTA um CURTA daquele ano. Após uma série de testes, escolhemos aqueles que estarão nos cartazes, filipetas, troféus, inclusive serão atores e atrizes no teaser do Festival.



Gustavo e Luna ganharam um quadro por formarem a dupla de divulgação do 5º Festival.

NOSSA EXPERIÊNCIA COM O CURTA UM CURTA

Quando iniciamos o Projeto Cine Com Ciência, de produção de vídeos estudantis, já procuramos criar uma identidade visual para o Festival CURTA um CURTA e que, a cada edição, haveríamos de apresentar algo novo. Os *teasers* trariam esse algo novo numa homenagem ao cinema.

Em 2015, realizamos o primeiro Festival CURTA um CURTA e a aluna Camila foi a garota-propaganda. Na foto ela mostra o símbolo de enquadramento cinematográfico e, no *teaser*, explica do que trata aquele Festival. No roteiro tivemos a intenção de mostrar a alegria dos alunos que atuavam e gravavam as cenas. Naquele ano letivo não houve nonos anos na escola.



No 2º Festival CURTA um CURTA, a aluna Raquel segura um *smartphone* e, no *teaser*, promove um bate-papo com outros adolescentes. Falam do quanto o Festival é esperado e citam do impacto que os vídeos estudantis produzidos na escola tiveram na mídia e em um Concurso do MEC.



[Clique nas imagens para assistir aos vídeos.](#)

A partir do 2º Festival passamos a profissionalizar a criação do cartaz. Quando possível, entregue a alguém experiente nas artes visuais, a responsabilidade pela criação do cartaz do evento. Isso leva a todos, pais, alunos e, particularmente, patrocinadores, a valorizarem mais o Festival. Coube ao artista gráfico Cristhian de Castro, o mesmo que diagramou este livro, a criação do «visual» dos cartazes.

No 3º Festival CURTA um CURTA, os amigos Letícia, João e Larissa mostraram, abraçados, outra forma de indicar um enquadramento cinematográfico. No *teaser*, brincam de «suecar filmes» ao substituírem os protagonistas dos filmes Ghost, Cidade de Deus, Hulk e Titanic.



Em 2018, aproveitamos a semelhança da jovem Ana Eliza com a menina Moana, personagem de animação dos Estúdios Disney e, no *teaser*, criamos uma ficção em que Moana saiu do desenho animado e veio para a «vida real», lançando-se ao mar e aportando no Lago Paranoá, em Brasília. Na ficção tudo é possível.



[Clique nas imagens para assistir aos vídeos.](#)

O teaser do 5º Festival faz uma homenagem aos primeiros cineastas e brinca com o sumiço das pessoas, que foi o primeiro efeito



especial do cinema, inventado pelo mágico ilusionista Georges Méliès. Gustavo e Luna foram os escolhidos para fazer a propaganda desse Festival.

Nessa edição, através do cartaz, apresentamos dois troféus importantes para nosso projeto: Com Luna, o Troféu Cruzeirito, prêmio destinado aos melhores vídeos estudantis do Festival CURTA um CURTA. Com Gustavo, o Troféu do 10º Prêmio Professores do Brasil que, em 2017, nos foi outorgado pelo MEC, premiando o Projeto Cine Com Ciência como uma das trinta melhores práticas pedagógicas do Brasil.



No *teaser* do 6º Festival CURTA UM CURTA (2021) fizemos uma homenagem ao telejornalismo, mostrando as dificuldades e «saías justas» de uma produção audiovisual ao vivo. Nessa edição, a maioria dos vídeos do Festival foi produzida no isolamento social devido a pandemia de Covid-19.



Clique nas imagens para assistir aos vídeos.

PARTICIPAÇÃO NOS FESTIVAIS - Quando seu vídeo estiver pronto, além da possibilidade de projetá-lo numa mostra ou festival da própria escola, você pode submetê-lo em alguns festivais que acontecem no Brasil e no mundo. Várias Secretarias de Educação e Secretarias de Cultura Estaduais, têm organizado Festivais de Cinema Estudantis. São boas oportunidades para você mostrar sua obra. Há também uma grande variedade de Festivais de Cinema organizados por instituições, que promovem mostras diferenciadas por gêneros e técnicas audiovisuais. Conheça alguns desses festivais.



FestCurtas das Escolas Públicas do DF

Acontece anualmente, no mês de agosto, no Cine Brasília, dentro da Programação do Festival de Brasília do Cinema Brasileiro. São selecionados 15 curtas dos alunos do Ensino

Fundamental e 15 dos alunos do Ensino Médio. São premiadas várias categorias: Ator, Atriz, Roteiro, Montagem, Direção e Melhor Filme. Link: www.educacao.df.gov.br

FILMAÊ

- *Um celular na mão e uma ideia na cabeça!*

Para participar desse Festival a obra tem que ser gravada com *smartphones*, *tablet* ou câmera de ação. O Filmaê tem várias categorias: Filme de Ficção, Documentário, Videoclipe, Jornalismo Móvel, Filme Experimental, Filme de Brasília, Filme Juvenil e Filme Infanto-juvenil. Acontece, anualmente, em dezembro. Link: www.filmae.com.br



CINEST

Esse Festival visa a exibição e reconhecimento das realizações audiovisuais produzidas em escolas e Universidades do Brasil e

exterior. O Festival Internacional de Cinema Estudantil – CINEST – acontece, anualmente, no mês de outubro, no Rio Grande do Sul. Link: <https://www.cinest.org/>

MOSTRA DE CINEMA INFANTIL DE FLORIANÓPOLIS

A Mostra existe para levar arte gratuita para crianças de diferentes contextos sociais e exibir filmes



que traduzam a multiplicidade cultural do Brasil e dos seis continentes. Assim, busca-se ampliar a visão de mundo das crianças por meio do cinema.

Link: <https://www.mostradecinemainfantil.com.br/>

FESTIVAL SÃO LEO EM CINE

Acontece em dezembro, o Festival de Cinema Estudantil de São Leopoldo, reunindo as produções desenvolvidas por estudantes e educadores das dezessete Escolas da Rede Pública da cidade de São Leopoldo - RS.



Link: <https://www.facebook.com/saoleoemcine/>

Festival Curta Brasília

Acontece anualmente, no mês de dezembro. É um festival que seleciona curtas para a Mostra Nacional e para a Mostra Tesourinha, esta de filmes do DF.

Link: www.curtabrasilia.com.br



Mostra EcoFalante de Cinema Ambiental

A Mostra Ecofalante de Cinema é um evento anual que contribui para a difusão de importantes e premiadas obras cinematográficas raras ao público brasileiro. Através de filmes e debates, a Mostra amplia e enriquece discussões ambientais que envolvem a totalidade de nossa sociedade. Além de filmes de profissionais da área, serão aceitos filmes brasileiros, realizados por alunos de graduação, cursos técnicos, cursos livres de cinema ou ensino médio. Os filmes devem abordar questões que dialoguem com pelo menos um dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU.

Link: <http://ecofalante.org.br/competicao/curta>



Festival Nacional de Curtas Fundaj

Acontece anualmente, no mês de julho, e é organizado pela Fundação Joaquim Nabuco.

É um festival que seleciona curtas com variadas

técnicas, gêneros, temas sociais e culturais, entre animações, ficções e documentários.

Link: festcurtasfundaj.com.br





FESTICINE31

É um Festival de Cinema Estudantil da Escola Técnica Estadual 31 de Janeiro da Cidade de Campo Bom - RS. São premiados com o Troféu Adriano Dias a

CATEGORIA ESTADUAL (Rio Grande do Sul). Também há a CATEGORIA NACIONAL, Melhor curta estudantil e a CATEGORIA INTERNACIONAL, Melhor curta estudantil.

Link: <https://filmfreeway.com/festcine31>

MOSTRA INTERNACIONAL DE CINEMA ESTUDANTIL

Realizado no Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação da UFG, da Educação Básica ao Mestrado/Doutorado. Há a exibição de curtas realizados por estudantes do Brasil e de outros países.



Link: <https://cepae.ufg.br/e/24557-mostra-internacional-de-cinema-estudantil>

MOSTRA AUDIOVISUAL ESTUDANTIL JOAQUIM VENÂNCIO



Realizada desde 2011, congrega alunos e professores do ensino fundamental e médio, em um encontro voltado à exibição da produção audiovisual estudantil. Sua programação contempla o debate com diretores e produtores do cinema nacional, com educadores ligados à

difusão e implementação de projetos de educação audiovisual no país, bem como a realização de oficinas temáticas.

Link: <https://mostrajoaquimvenancio.wordpress.com/>

Festival Nacional de Cinema Estudantil de Guaíba



Acontece anualmente, no mês de novembro, e é um dos mais antigos do Brasil. Premia os melhores curtas nas categorias: Ensino Médio, Ensino Fundamental, Animação, Anos Iniciais, Documentário, Estudantil Livre, Propaganda e Estudantil Internacional.

<https://www.facebook.com/cinestudantil>

Festival Curta O Curta

O Curta O Curta é um portal que divulga os curtas



brasileiros e a realização dos muitos Festivais de Curtas no Brasil. Também promove o Festival Curta O Curta e premia 20 curtas indicados por uma comissão julgadora. Os filmes selecionados podem ser assistidos no site.

Link: www.curtaocurta.com

Mostra de Cinema de Ouro Preto – CineOP



Acontece anualmente, no mês de junho, a CineOP tem o enfoque na preservação audiovisual, história e educação. Nessa Mostra acontece o Encontro da Educação mediado

pela Rede Kino que promove uma mostra dos Vídeos Estudantis selecionados para o evento. Paralelo à Mostra Competitiva de Filmes também são realizados debates, oficinas e encontros *masterclasses*. Link: www.cineop.com.br

Festival Taguatinga de Cinema



Festival que tem por vocação e missão, a participação de filmes engajados no combate às injustiças sociais, às violências estruturais, ao

machismo etc; filmes que são, ao mesmo tempo, farol e espelho para o público do festival, nutrindo nele, em linguagens múltiplas, o amor e a confiança, a coragem de ser o que se é, a conscientização e o desejo de militância e ativismo político e social. www.festivaltaguatinga.com.br

Curta Taquary

Estão aptos a participar filmes de ficção, animação, documentário ou experimental de até 30 minutos de duração. Dentro do Festival há a Mostra Dália da Serra que é voltada para filmes produzidos em atividades pedagógicas, projetos de formação e oficinas.

<https://www.curtataquary.com.br>



Festival de Cinema Independente de Curitiba - PETIT PAVÉ



O Petit Pavé nasceu em 2015 como uma pequena mostra de filmes de curta-metragem independentes produzidos em Curitiba.

Tem entre as várias Mostras Paralelas, uma voltada aos Vídeos Estudantis. Link: <https://petitpave.com.br/>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARAÚJO, Inácio. **Cinema: o mundo em movimento**. São Paulo: Scipione, 1995.
- BEAL, J. David. **Super 8 e outras bitolas em ação**. São Paulo: Summus Editorial, 1974.
- BELÀZS, Béla. in XAVIER, Ismail. (org.). **A Experiência do cinema**: antologia. 4. ed. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 1983.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. BONITZER, Pascal. **Prática do Roteiro Cinematográfico**. 3. ed. São Paulo: Editora JSN, 2009.
- FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- MARQUES, Aída. **Ideias em movimento: produzindo e realizando filmes no Brasil**. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.
- PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: A Construção da Personagem**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.
- PASOLINI, P. P. **Empirismo Herege**. Lisboa, Assírio e Alvin, 1982.
- TOULET Emmanuelle. **O cinema, invenção do século**. Editora Objetiva, 1988.
- VOGLER, Christopher Vogler. **A jornada do escritor**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1988.

REFERÊNCIAS DE LINKS SOBRE PRODUÇÃO DE VÍDEO ESTUDANTIL - PVE

Cine Com Ciência <https://www.youtube.com/channel/UChSRkYTxIz6evufneja5A1g>

Grupo de Pesquisa de PVE da UFPel
<https://wp.ufpel.edu.br/gp2ve/canais-de-professores/>

Quimicurta
https://www.youtube.com/channel/UCGCg57oj54Sk_pao_5Ax_jw/about

Educação Audiovisual com Gregório Albuquerque
<https://educacao-audiovisual.blogspot.com/p/dispositivo-de-ideias.html>

SÍTIOS DIVERSOS CITADOS NESTA OBRA

Academia Cruzeirense de Letras <http://academiacruzeirense.blogspot.com/>

Portal do MEC com práticas inspiradoras
<https://portalmec.c3sl.ufpr.br/colecao?id=3>

Portal do MEC com práticas inspiradoras – O Celular como ferramenta pedagógica
<https://portalmec.c3sl.ufpr.br/topico?colecao=3&topico=23>

Portal do Parque Nacional da Serra da Capivara <http://fumdham.org.br>

Canal Manual do Mundo – Cinema na Caixa
<https://www.youtube.com/watch?v=9JBs4T-sd6E>

Canal Manual do Mundo - Zootrópio
<https://www.youtube.com/watch?v=NOOQrggWHck>

Experiência de Muybridge do cavalo em movimento
https://pt.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge

Canal Arteato – Thaumatrópio - https://www.youtube.com/watch?v=WPOg4_Kzh10

Canal Museudelcinema – Kenetoscope -
<https://www.youtube.com/watch?v=SRljUYh3MEs>

Canal Up WeGo, com Filipe Chulam – Movimentos de Drone -
https://www.youtube.com/watch?v=R_TocZEpkPc

Narratologia, com Bea Goes -
<https://www.youtube.com/channel/UClm3to9wQ711uGKo4BdpxHQ>

Canal Brasil, com Lully - <https://www.youtube.com/watch?v=AAqO-ictKdw>

Escola de Audiovisual AvMakers - <https://www.avmakers.com.br/>
Canal EntrePlanos <https://www.youtube.com/watch?v=6nVtRBY7fz8>

Canal Silva Teixeira – primeiro desenho animado numa tela de cinema -
https://www.youtube.com/watch?v=2q_OWv0sZQM

Canal Memória Infantil – Rá Tim Bum – Viu como se faz? Desenho animado -
<https://www.youtube.com/watch?v=Wm1dAcTyBKY>

Canal Turma da Mônica - <https://www.youtube.com/watch?v=nqJE-V0QRrU>

Canal Arte e Cia Brasil – Flipbook - <https://www.youtube.com/watch?v=jFf4UCbXtj8>

Canal Flipped! - <https://www.youtube.com/watch?v=fpQ4Eiq-0Bg>

Canal Alan Vieira. Flipbook Cristiano Ronaldo em ação -
https://www.youtube.com/watch?v=YrRDA_IK29k

Canal Guldies - Vídeo experimental com massinha -
<https://www.youtube.com/watch?v=kA2XrXeHSRg>

Canal FilmIsNow - Trabalho profissional de Stop Motion -
<https://www.youtube.com/watch?v=zHyTYL1Z1aM>

Canal PES – Stop Motion premiado em festivais -
https://www.youtube.com/watch?v=dNjdlwCF_Y

Canal CehNehhDeh - Hand Animation – Pixilation -
<https://www.youtube.com/watch?v=0gChzja95mg>

Canal Oren Lavie – Stop Motion Her Moring Elegance -
https://www.youtube.com/watch?v=2_HXUhShhmY

Canal Valu Animation Studio – Como animar no Krita -
<https://www.youtube.com/watch?v=ULJbnqiqHxQ>

Canal Fenalma, com Cleiton Freitas – Tutorial do KineMaster -
<https://www.youtube.com/watch?v=C7DjPj3MWRy>

Brainstorm, com Mateus Ferreira – Tutorial do KineMaster -
<https://www.youtube.com/watch?v=sN-WRoENo-Q>

YouTube – Músicas gratuitas para uso em vídeos - <https://studio.youtube.com/>

Premium Beat – Músicas gratuitas - <https://www.premiumbeat.com/>

Music Vine – Músicas gratuitas – <https://musicvine.com>

Canal Megapixelers, com Álvaro Brizola -
<https://www.youtube.com/watch?v=49H9D47LD9U>

Canal Uzkha Borges, com Diogo Borges – uso do Chroma Key no Zoom e Google Meet - https://www.youtube.com/watch?v=9-mp5s_jeoc
https://www.youtube.com/watch?v=4_aBGjaBjyE

SÍTIOS DE FESTIVAIS DE CURTAS

FestCurtas das Escolas Públicas do DF - www.educacao.df.gov.br

FILMAÊ - www.filmae.com.br

Festival Curta Brasília - www.curtabrasilia.com.br

Festival Nacional de Curtas Fundaj - www.festcurtasfundaj.com.br

Festival Nacional de Cinema Estudantil de Guaíba -
<https://www.facebook.com/cinestudantil>

Festival Curta O Curta - www.curtaocurta.com

Mostra de Cinema de Ouro Preto – CineOP - www.cineop.com.br

Festival Taguatinga de Cinema - www.festivaltaguatinga.com.br

Curta Taquary - <https://www.curtataquary.com.br>

Festival de Cinema de Planaltina - www.cinemotriz.com.br

FILMES CURTAS-METRAGENS CITADOS

A fada do Repolho (1896), de Alice Guy Blaché

Brasília Segundo Feldman (1979), de Vladimir Carvalho

Calango (2007), de Alê Camargo

Chegada do trem a estação Ciotat (1895), Irmãos Lumière

Comercial Homem Aranha e Bebê Aranha – Água Evian (2014), de Tomas Skoging

Jinxy Jenkins e Lucky Lou (2018), de Michael Bidinger e Michelle Kwon

La Luna (2011), de Enrico Casarosa

Meu computador explodiu!!, de Killy

O grande roubo ao trem (1903), de Edwin Porter

Perfeito (2009), de Maurício Bartok

Viagem à Lua (1902), de Georges Méliès

Vida Maria (2017), de Márcio Ramos

Volunteer Your Time (2018), de Ariasb Feiz

FILMES LONGAS-METRAGENS E SÉRIES CITADOS

007 Contra Spectre (2015), de Sam Mendes
1917 (2019), de Sam Mendes
2001: Uma Odisseia no Espaço (1968), de Stanley Kubrick
Abril Despedaçado (2002), de Walter Salles
A Casa dos Espíritos (1993), de Bille August
A Época da Inocência (1993), de Martin Scorsese
A invenção de Hugo Cabret (2012), de Martin Scorsese
A louca! louca história de Robin Hood (1993), de Mel Brooks
À noite sonhamos (1945), de Charles Vidor
A primeira noite de um homem (1968), de Mike Nichols
Acossado (1960), de Jean-Luc Godard
Avatar (2009), de James Cameron
Batman vs Superman: A origem da justiça (2016), de Zack Snyder
Bacurau (2019), de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles
Breaking Bad (2008), de Vince Gilligan
Chaplin (1992), de Richard Attenborough
Cidadão Kane (1941), de Orson Welles
Cidade de Deus (2002), de Fernando Meirelles e Katia Lund
Conterrâneo Velhos de Guerra (1990), de Vladimir Carvalho
Crash - no limite (2004), de Paul Haggis
Curtindo a vida adoidado (1986), de John Hughes
De Pernas pro Ar (2010), de Roberto Santucci
Deadpool (2016), de Tim Miller
Deus e o Diabo na Terra do Sol (1964), de Glauber Rocha
Dublê de Anjo (2006), de Tarsem Singh
E o Vento Levou (1939), de Victor Fleming
Estômago (2007), de Marcos Jorge
ET– O Extraterrestre (1982), de Steven Spielberg
Eu, eu mesmo e Irene (2000), de Bobby Farrelly, Peter Farrelly
Festim Diabólico - Rope (1948), de Alfred Hitchcock

Filhos da Esperança (2006), de Alfonso Cuarón
Forrest Gump (1994), de Robert Zemeckis
Frida (2002), de Julie Taymor
Game of Thrones (2011), de David Benioff e D. B. Weiss
Han Solo (2018), de Ron Howard
Harry Potter e a Pedra Filosofal (2001), de Chris Columbus
Harry Potter e o Enigma do Príncipe (2009), de David Yates
Homem-Aranha 2 (2004), de Sam Raimi
House of Cards (2013), de David Fincher
Indiana Jones e os caçadores da arca perdida (1981), de Steven Spielberg
John Carter: Entre dois mundos (2012), de Andrew Stanton
Jurassic Park (1993), de Steven Spielberg
Liga da Justiça (2019), de Zack Snyder
Lincoln (2013), de Steven Spielberg
Modern Family (2009), de Steven E. Levitan
Noivo neurótico, noiva nervosa (1977), de Wood Allen
Nosso Lar (2010), de Wagner de Assis
O Cangaceiro (1953), de Lima Barreto
O Evangelho Segundo São Mateus (1964), de Pier Paolo Pasolini
O Espetacular Homem Aranha 2 (2014), de Mark Webb
O gabinete do Dr. Caligari (1920), de Robert Wiene
O império (do besteirol) contra-ataca (2001), de Kevin Smith
O pagador de promessas (1962), de Anselmo Duarte
O Qu4trilho (1995), de Fábio Barreto
O Tempo e o Vento (2013), de Jayme Monjardim
O Rei Leão (1994) de Roger Allers
O Rei Leão (2019), de Jon Faveau
O regresso (2016), de Alejandro González Iñárritu
O resgate do soldado Ryan (1988), de Steven Spielberg
Oldby (2003), de Park Chan-wook

Orgulho e Preconceito (2005), de Joe Wright

Piratas do Caribe: No fim do mundo (2007), de Gore Verbinski

Planeta dos Macacos: A guerra (2017), de Matt Reeves

Poltergeist (1982), de Tobe Hooper

Psicose (1960), de Alfred Hitchcock

Quanto mais idiota, melhor (1992), de Penelope Spheeris

Que horas ela volta? (2015), de Anna Muylaert

Rebobine, por favor! (2008), de Michel Gondri

Rock Brasília - Era de Ouro (2011), de Vladimir Carvalho

Scott Pilgrim contra o mundo (2010), de Edgar Wright

Senhor dos Anéis (2002), de Peter Jackson

Sense8 (2015), de Lilly e Lana Wachowski

S.O.S. Tem um louco solto no espaço (1987), de Mel Brooks

Space Jam - Um novo legado (2021), de Malcolm D. Lee

Star Wars (1977), de George Lucas

Star Wars: O despertar da força (2015), de J. J. Abrams

Star Wars: Os últimos Jedi (2017), de Rian Johnson

Super 8 (2011), de J. J. Abrams

Tempos Modernos (1936), de Charles Chaplin

The Walking Dead (2010), de Frank Darabont

Titanic (1997), de James Cameron

Toy Story (1995), de John Lasseter

Tropa de Elite (2007), de José Padilha

Tubarão (1975), de Steven Spielberg

Uma Cilada para Roger Rabbit (1998), de Robert Zemeckis

CURTAS-METRAGENS DOS ALUNOS

A cadelinha perdida (2019), de Maria Rita Coelho e Esther Vieira
A escola que temos, a escola que queremos (2019), de Sophia Bohn Nobre
A Escolha (2017), de Maria Eduarda Silva Pereira
A incrível viagem à Marte (2016), de Anna Mel
A lição (2019), de Isabelle, Daniele e Beatriz
A limpeza da praça (2019), de Rayane Dantas e Anna Clara de Castro
Amigos presentes (2015), de Letícia Oliveira
Anorexia Nervosa (2018), de Ytalo Oliveira
As meninas escravas (2019), de Thayla de Souza Santos
As Quatro Estações (2016), de Karina
Bullying (2018), de Lis Danielle
Cai na Real! (2018), de Elimaewe de Araújo
Consequências (2018), de Kauane Rebeca e Maria Rita
Construindo o Zim, Zim, Zum... (2016), de Rafael
De perto... ninguém é normal! (2017), de Luan Ariel de Jesus
Depende de nós (2018), de Marissa Wilges e Raquel Cavalcante
Dia da Consciência Negra (2019), de Bianca Braga e Sarah Rodrigues
Entrevista com Vivi Dourado (2017), de Letícia e Gabriela
Funções num Set de Filmagem (2020), de Cariny Rocha Guiland
Green Life (2017), de Maria Eduarda Silva Pereira
La Caixa de Papel (2018), de Bianca e Beatriz
LEGO (2021), de Gibson Eduardo
LGBTQIA+ (2021), de Sofia Vicente
Leonardo da Vinci (2021), de Maria Vitória
Marie Currie (2018), de Isabel Gomes
Marília Mendonça (2021), de Raissa Abrantes Lobo
Miojo que mata fome (2018), de Vitória Cristina
Números Decimais (2016), de Louise
O Cometa (2017), de Jéssica Ramos
O menino que amava estudar (2018), de Ana Beatriz
Os outros (2019), de Vitória Vargas e Ana Beatriz de Jesus
Os três desejos (2018), de Rafaella Sales e Marcos Brito
O Teletransporte (2019), de Ana Carolini Pereira dos Santos
Overdose (2019), de Heloísa Nunes Nery
Pandemia de Covid-19 (2021), de Vitória de Souza
Parintins (2016), de Pedro Henrique

Pesadelo (2015), de Laura Roberta
PIB para o povo (2015), de Áquilla Petros
Poluição (2019), de Matheus Belarmino
Salve a Água, Salve a Vida, Salve o Mundo! (2016), de Vitória Alves de Souza
Stephen Hawking (2018), de Tarciso César
Tarcila do Amaral (2021), de Maria Flor Santa Brígida da Silva
TV Teens (2016), de Dany e Duda
Um sonho possível (2016), de Maria Eduarda
Uma questão de escolha (2019), de Lidhia Evelyn

CURTAS -METRAGENS CITADOS E DIRIGIDOS POR ZALDO BORGES

100% completamente bem resolvida (2011)
A praia é nossa, o lixo também! (2018)
Deixe o Barro Secar! (2016)
Estamos Presentes! (2019)
Teaser do 1º Festival de Cinema CURTA um CURTA (2015)
Teaser do 2º Festival de Cinema CURTA um CURTA (2016)
Teaser do 3º Festival de Cinema CURTA um CURTA (2017)
Teaser do 4º Festival de Cinema CURTA um CURTA (2018)
Teaser do 5º Festival de Cinema CURTA um CURTA (2019)
Teaser do 6º Festival de Cinema CURTA um CURTA (2021)
Videoaula sobre os Planos de Enquadramentos (2019)
Videoaula sobre os Movimentos de Câmera (2019)
Videoaula sobre Stop Motion (2020)

MÚSICAS CITADAS

A cor do por-do-sol (2015), de Ivan Lins
Bom Tempo (1998), de Juraildes da Cruz
Cinema Mudo (1983), de Herbert Vianna
De repente, Califórnia (1982), de Lulu Santos
Eduardo e Mônica (1986), de Renato Russo
Ela faz cinema (2006), de Chico Buarque
Flagra (1982), de Rita Lee e Roberto de Carvalho
Overdose (1985), de Ritchie
Sessão das Dez (1982), de Raul Seixas
Splish Splash! (1963), de Roberto Carlos
Vamos fazer um filme! (1993), de Renato Russo

Zaldo Borges

Video Estudantil

Luz, Câmera... Educação!



Dicas para a produção de vídeos com alunos da educação básica

ISBN: 978-65-00-27336-6

700



9 786500 273366