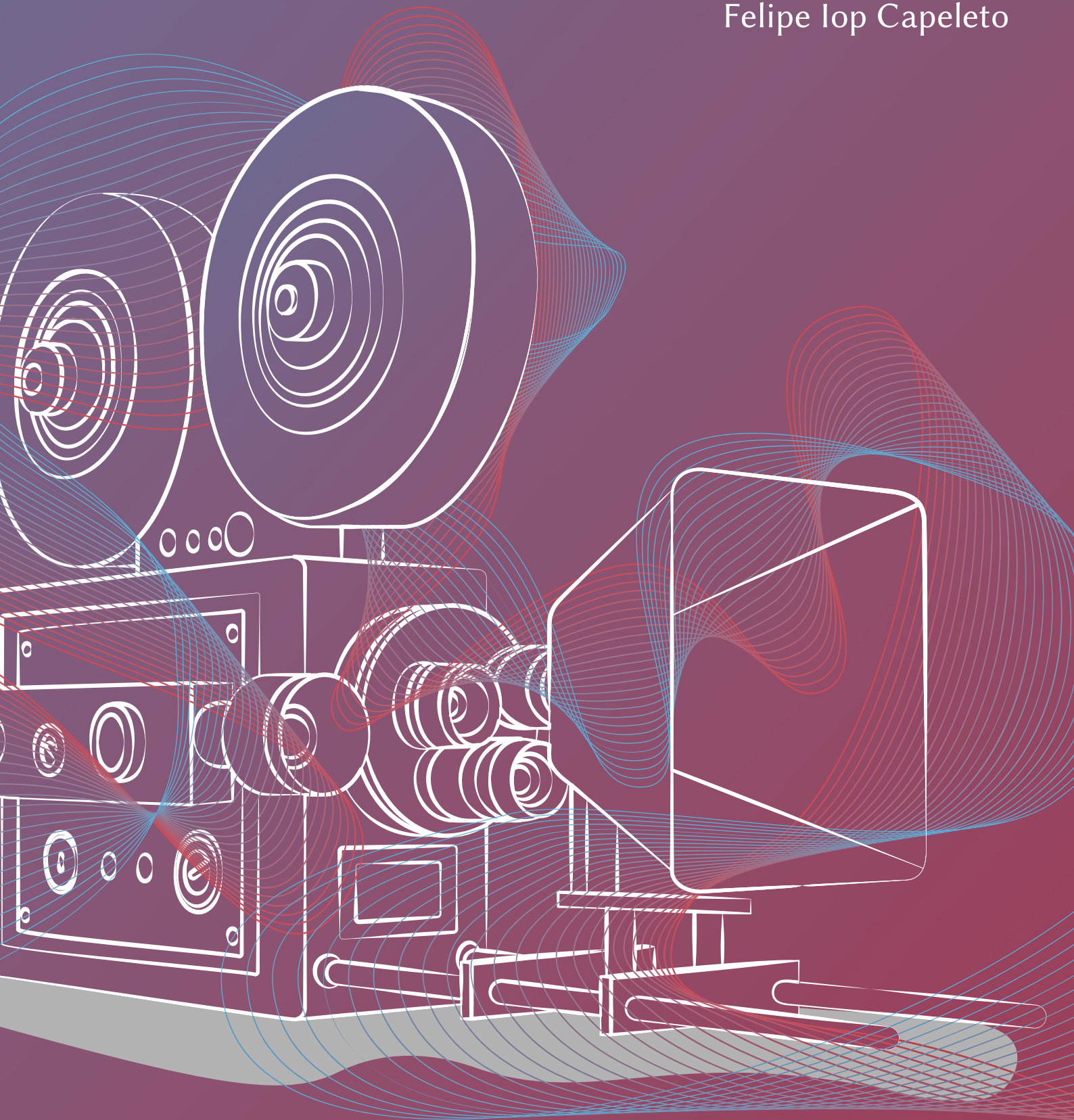


Introdução à Produção Audiovisual

Felipe Iop Capeleto



Introdução à Produção Audiovisual

2ª edição - 2023

C236i

Capeleto, Felipe Iop.

Introdução à produção audiovisual / Felipe Iop Capeleto ; Eduardo Augusto Werneck Ribeiro. – 2. ed. - Blumenau, 2023.

74 p.: il.

ISBN : 978-65-00-72060-0

Produto Educacional - Mestrado Profissional em Educação Profissional Tecnológica – Instituto Federal Catarinense, Blumenau, 2023.

Orientador: Eduardo Augusto Werneck Ribeiro.

Inclui referências.

1. Audiovisuais. 2. Filme. 3. Educação Profissional e Tecnológica. 4. Ensino Médio Integrado. Instituto Federal Catarinense. 5. E-book. I. Ribeiro, Eduardo Augusto Werneck. II. Instituto Federal Catarinense. Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica. III. Título.

CDD 371.33523

Autoria | Projeto Gráfico | Finalização | Diagramação

Felipe Iop Capeleto

Ilustrações

rawpixel.com / Freepik

alicia_mb / Freepik

frimufilms / Freepik

Freepik

Imagem Capa

by designing makes me more alive / iStock

Demais imagens devidamente creditadas nos
conteúdos das Referências Bibliográficas.

Sumário

00	Apresentação	06
01	Breve História do Cinema	08
02	IDEIA, ARGUMENTO E ROTEIRO	24
03	LINGUAGEM AUDIOVISUAL	32
04	FOTOGRAFIA	45
05	SOM	55
06	Pré-Produção. Produção e Captação.	59
07	<u>Decupagem. Edição. Finalização.</u>	65
08	Filme-Carta	69
	Referências Bibliográficas	72

Apresentação

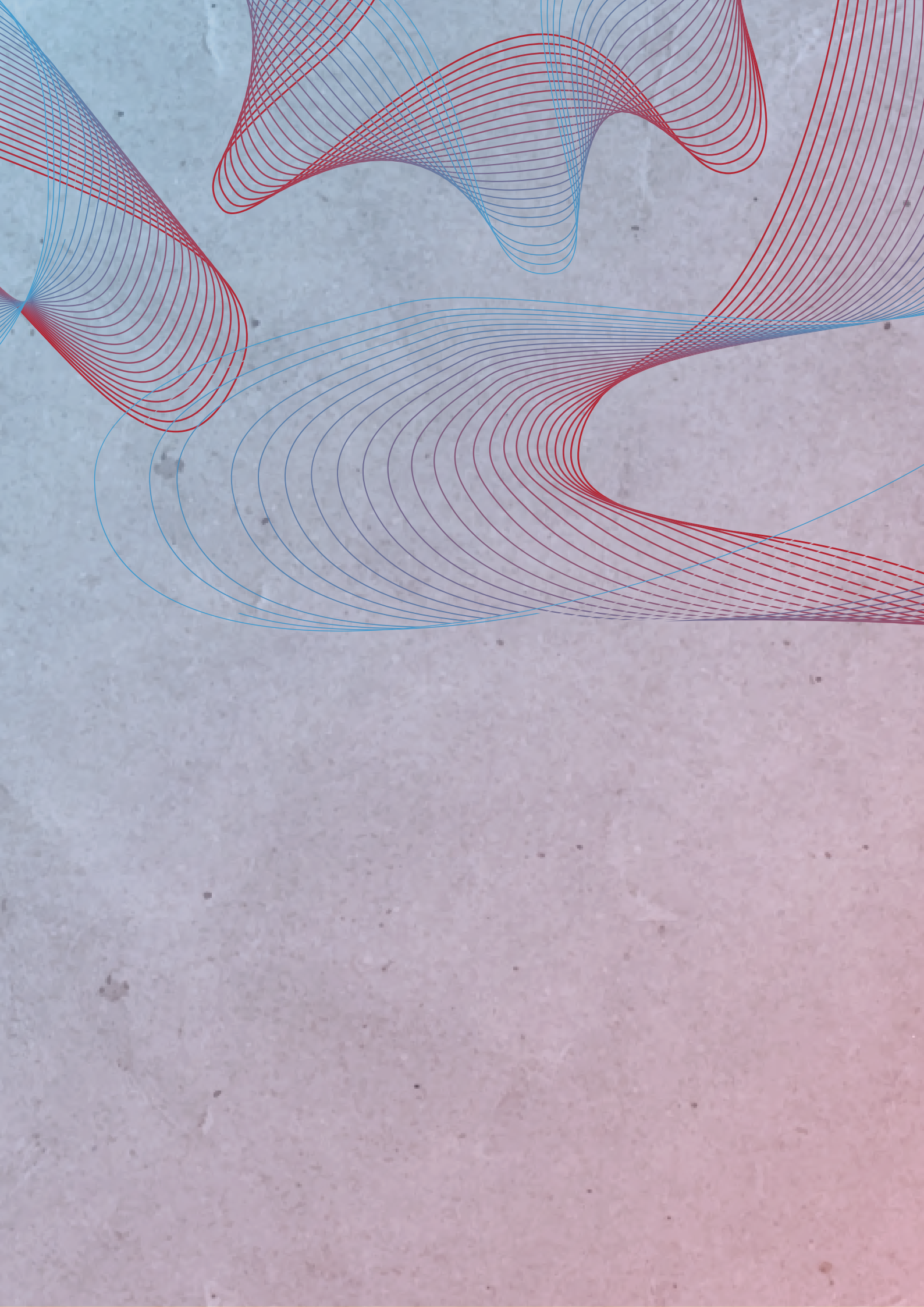
Este livro digital foi produzido dentro da pesquisa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal Catarinense (IFC) e é resultado de um curso de extensão ofertado durante a pesquisa de mestrado.

A intenção deste livro digital é possibilitar aos estudantes, o contato de forma introdutória com as etapas da produção audiovisual e que desta forma seja possível o desenvolvimento de um produto audiovisual ao final da leitura e aplicação do conteúdo.

O material aqui apresentado, trata-se de um compilado de informações divulgadas durante a execução do curso de forma remota que pode subsidiar aos estudantes, conhecimento para a produção da proposta final do livro digital, o filme-carta. Ainda, há a possibilidade por meio do material apresentado, de desenvolvimento de materiais audiovisuais diversos, a depender do objetivo e aplicação.

Desejamos que este material auxilie na produção audiovisual dos estudantes e que por meio das produções seja possível o desenvolvimento da visão crítica por meio do audiovisual, além de propiciar e estimular a liberdade criativa dos alunos.

Bora lá!



01

Breve História do Cinema

Afinal, como surgiu o Cinema?

Assim como a fotografia o cinema não tem um único inventor, podemos dizer que o cinema foi construído aos poucos à muitas mãos por técnicos, cientistas e pesquisadores ao longo do tempo, com ideias e aperfeiçoamentos que buscavam um único objetivo: a busca pelas imagens em movimento.

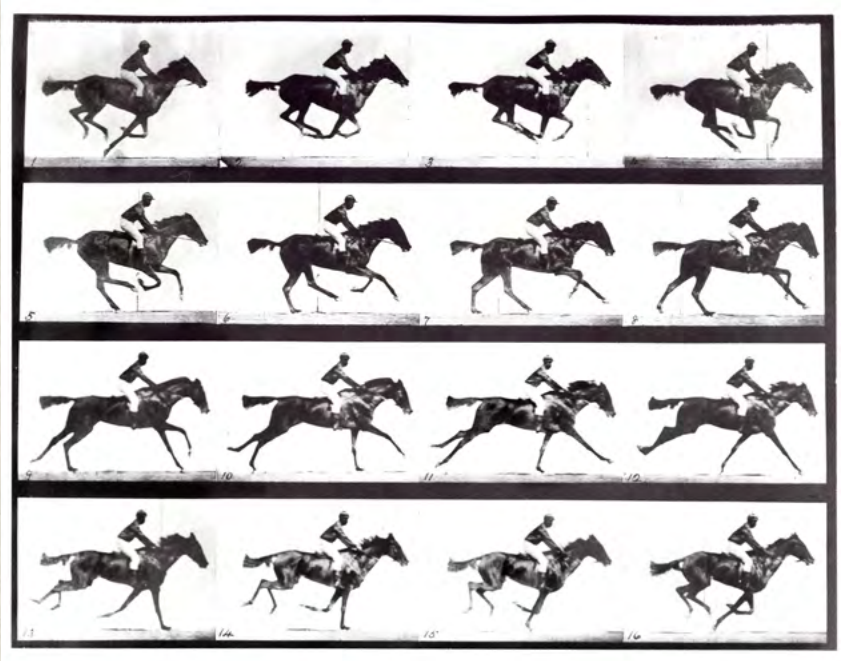
As diversas experimentações até que chegássemos ao que conhecemos hoje como cinema passaram pelas milenares lanternas chinesas que eram uma espécie de show de sombras. A partir disso foram inventados outros tantos equipamentos, que veremos brevemente ao longo deste capítulo.

Mas o que podemos afirmar desde o início do cinema e das produções audiovisuais é que audiovisual não se faz sozinho, é construído por pessoas, é arte, é coletivo.

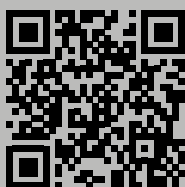


Experimento de Muybridge (1872)

Muybridge foi contratado em 1872 pelo governador da Califórnia para provar que um cavalo chegava a tirar de uma vez as quatro patas do chão durante o galope. Motivo? Uma aposta. A ideia era comprovar por meio de uma sucessão de fotografias tal feito do cavalo. O Governador venceu a aposta como podemos ver na imagem ao lado e por meio do vídeo logo aqui embaixo que o cavalo tira as quatro patas do chão durante o galope.



A Aposta



https://youtu.be/i4wc_XKtjmQ

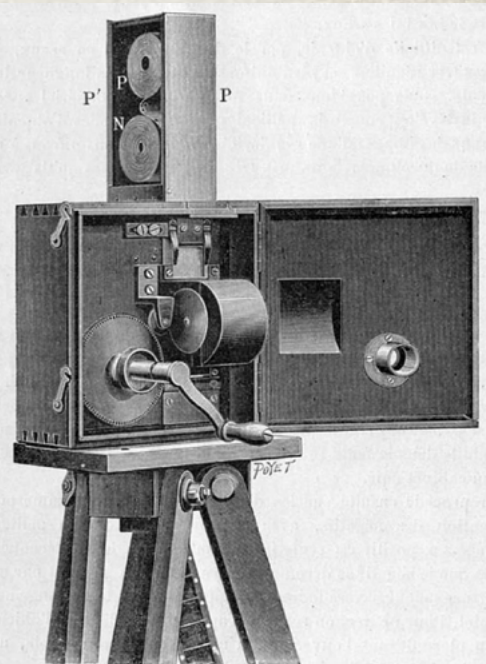
Thomas Edison (1891)

Quinetoscópio



Irmãos Lumière (1895)

Cinematógrafo



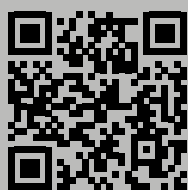
Irmãos Lumière (1895–1905)

Primeiros filmes exibidos

Chegada na estação
Lumière



<https://youtu.be/RP7OMTA4gOE>



A saída dos operários da
Fábrica Lumière (1895)



<https://youtu.be/xZx3eEr1pgc>



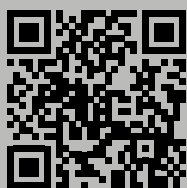
Méliès (1896–1913)

Início dos efeitos especiais (Edição)

The Astronomers Dream
(1898)



<https://youtu.be/g8SMliQZUcs>



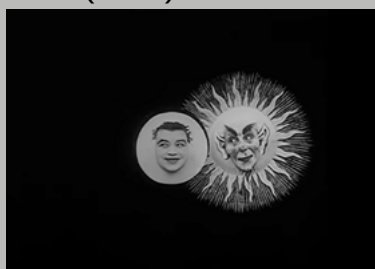
The Magic Lantern (La
Lanterne Magique) (1903)



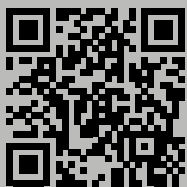
<https://youtu.be/EtXfFyBHKJw>



Eclipse de sol en luna
llena (1907)



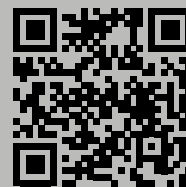
<https://youtu.be/G8FLXXuMUzE>



Le Voyage dans la Lune
(1902)



<https://youtu.be/ZNAHcMMOHE8>



Charles Pathé (1896–1929)

Cinema como atividade lucrativa

Um filme a cada dois dias

Dois filmes a cada dois dias



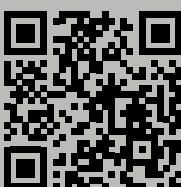
Biograph e Griffith (1896)

Pioneiros mercado americano

Maior diversidade na linguagem,
posição de câmera,
iluminação, ritmo

Menos teatral e mais natural

O Grande Roubo do Trem
(1903)



<https://youtu.be/4oQzjQqN6gE>

Os Grandes Estúdios

IMP/Universal

Mutual/Keystone/Triangle

Famous Players/Lasky/Paramount

Fox

United Artists

Columbia

Metro–Goldwyn–Mayer(MGM)

A Primeira Guerra

Ascensão Estados Unidos

Crescimento Populacional Industrial

Altas taxas de imigração

Decadência das importantes empresas cinematográficas francesas

Surge Hollywood

Movimentos Cinematográficos

A partir daqui, veremos os principais movimentos cinematográficos com suas características mais relevantes e um vídeo de apoio para a visualização das características daquele movimento descrito.

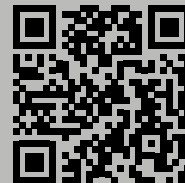
Surrealismo

- André Breton(1924), poeta e psiquiatra francês
- Corrente cultural arte e literatura
- Desprezo do pensamento encadeado, valoriza inconsciente, irracional e sonho

Um Cão Andaluz
(Un Chien Andaluz) - 1929



<https://youtu.be/brjU7JQVGQg>



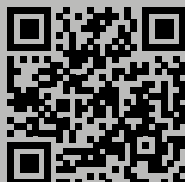
Expressionismo Alemão

- Representação dos sentimentos do autor da obra
- Loucuras, aberrações, pesadelos
- Forma alemã de ver o mundo destruído

The Cabinet Of Dr. Caligari
(1920)



<https://youtu.be/IAtpxqajFak>



Nosferatu
(1922)



<https://youtu.be/ZxIJxDr26mM>



Impressionismo Francês

- Elevar o cinema à categoria de arte
- Contraposição às linguagens da literatura e do teatro
- Mais imagens menos palavras
- Carga poética e afetiva
- Subjetivo, dramas psicológicos
- Importância funções do cinema



Napoleão
(1927)



<https://youtu.be/3dzlP5pfXK4>

Rússia e o Realismo Soviético

- Stop Motion
- Antes da Revolução Socialista – Igual as demais produções capitalistas
- Depois da Revolução Socialista – estatizada, instrumento para propaganda política
- Conteúdo obrigatoriamente “Revolucionário”
- Ritmo de montagem – Eisenstein

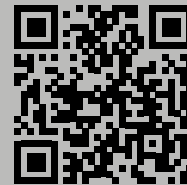
Rússia e o Realismo Soviético

- Montagem de atrações, intelectual ou dialética
- Uma imagem “A”, contraposta a uma imagem “B”, gera uma ideia “C” bem maior, mais ampla e diferente que o simples “A+B” (Efeito Kuleshov)
- O próprio sentido do filme pode ser construído em uma sala de montagem.

Encouraçado Potemkin
(1924)



<https://youtu.be/Eun1dox7jwY>



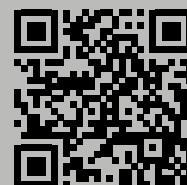
O Som no Cinema

- Maior revolução da história do Cinema
- Valorização do roteiro, da preparação prévia e ensaios
- Valorização dos textos e interpretações verbais

O Cantor de Jazz
(1927)



<https://youtu.be/TtHvgKQ91bk>



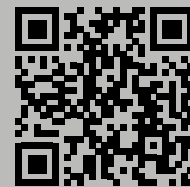
Realismo Poético Francês

- Roteiros mais bem elaborados
- Trata de duras realidades socioeconômicas com linguagem poética
- Melodramas

Sob os tetos de Paris
(1930)



<https://youtu.be/4VXVP4b6mIM>



Segunda Guerra Mundial

Cinema e Segunda Guerra

- Maior canal de informação, divulgação e difusão
- Usado como ferramenta de propaganda por Hitler
- Estados Unidos já produziam filmes antinazistas
- Cinema a serviço do Estado, elevar o moral da tropa, filme de heróis, alertar população contra inimigos

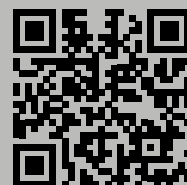
Filme Noir

- Filmes com menos cenários, cenas e luz
- Cinema mais denso, mais real
- Mais sombrio

O Falcão Maltês/Relíquia Macabra (1941)



<https://youtu.be/S5ZuOuMJidU>



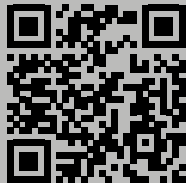
Neorrealismo Italiano

- Nova realidade do pós-guerra
- Câmera na rua, na mão, sem tripé, balançando e trepidando
- Registrar e denunciar a realidade
- Voz e imagem à classe trabalhadora

Roma, Cidade Aberta
(1945)



<https://youtu.be/gcRbKX2MeFo>



Ladrões de Bicicleta
(1948)



<https://youtu.be/CaSsHcwoVII>



Cinema Brasileiro

- Companhia Cinematográfica Vera Cruz
- Banespa
- Produzir filmes de alta qualidade
- Má gestão (1954)

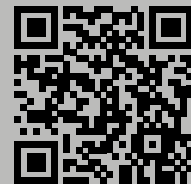
Cinema Novo

- Governo Vargas – proteção ao produto nacional
- Deveria ser autoral e independente
- Uma ideia na cabeça e uma câmera na mão (Glauber Rocha)
- Ditadura militar decreta morte ao cinema novo

Por que RIO, 40 GRAUS, é tão importante



<https://youtu.be/8erev5ZaYj0>



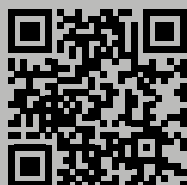
Nouvelle Vague

- Filme como um ato de expressão autoral
- Mais intimista menos comercial
- Mais liberdade posicionamentos de câmera, montagem mais fragmentada
- Liberdade individual, relações humanas e conflitos da alma

Os Incompreendidos
(1959)



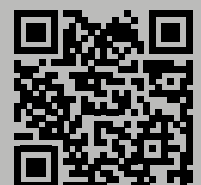
<https://youtu.be/868O2JoCntQ>



Acossado
(1960)



<https://youtu.be/lqnPleLJEvO>



Contracultura

- Grandes estúdios comprados
- Sociedade muda comportamentos e valores
- Novas criações e invenções – Indústria Cultural
- Juventude Transviada, Os Reis do lê-lê-lê, 2001: Uma Odisséia no Espaço, O Bebê de Rosemary, Easy Rider

Nova Hollywood

- Mais ousado e criativo
- Obras de conteúdo e vigor criativo
- Laranja Mecânica, O poderoso Chefão II, Carrie a Estranha, Taxi Driver, Apocalipse Now
- Francis Ford Coppola, Stanley Kubrick, Woody Allen, Martin Scorsese, Steve Spielberg, George Lucas

02

IDEIA, ARGUMENTO

E ROTEIRO

IDEIA

De onde vem?

- Pode surgir de qualquer lugar/situação
- De experiências humanas
- Da ideia, a história

ARGUMENTO E ROTEIRO

O que Gravar?

- Escolha o tema
- Faça um recorte
- Prepare uma sinopse

Qual é a Finalidade?

- Qual o seu ponto de vista?
- Por que é importante?
- Que mensagem quer passar?

Para Quem?

- Público-alvo
- Perfil
- O que dizer e o que não dizer sobre o tema

COMO GRAVAR?

FORMATOS E LINGUAGENS

FICÇÃO, DOCUMENTÁRIO,
QUAL A MELHOR FORMA?

PERSONAGENS

ADULTOS, CRIANÇAS, ENTREVISTA,
DRAMATIZAÇÃO?

ONDE SE PASSA A HISTÓRIA

NA ESCOLA, NA RUA, NA CASA DE
ALGUÉM?

ARGUMENTO

Tudo deve ser escrito para ser visto ou ouvido, ação e
imagem

É a ideia trabalhada sobre a qual se desenvolverá uma se-
quência de atos e acontecimentos

Manhã ensolarada. Calor escaldante. Pedestres transitam pelo calçadão do centro da cidade. O rosto de uma mulher de mais ou menos 40 anos invade a tela. Olhos vidrados e a palidez do rosto indica que ela está morta. Os pés das pessoas que pararam ao lado do corpo apontam para outra direção. Do outro lado da rua dois homens bem vestidos, ambos em torno de 30 anos.

ENREDO

Estruturar

- Início – apresentação
 - Meio – desenvolvimento
 - Fim – desfecho
 - Organização das ideias
 - Definição e características dos personagens
 - Pensar por imagens e ações
 - Situação inicial – os personagens e espaço são apresentados
 - Quebra da Situação Inicial – um acontecimento modifica a situação apresentada
 - Conflito – Surge uma situação a ser resolvida, que quebra a estabilidade de personagens e acontecimentos
 - Clímax – ponto de maior tensão na narrativa
 - Desfecho – solução do conflito
- Obs.: essa solução não significa um final feliz.

ESCALETA

Pré-formatação do roteiro.

Divide a história em cenas.

Cena 1:

Manhã de calor. Centro da Cidade.

No chão, o rosto de uma mulher, 40 anos, surge invadindo a tela.

Cena 2:

Rua do centro. Dois homens de cerca de 30 anos brigam a socos e pontapés. Um de terno e outro de camisa e gravata.

Pessoas assistem e gritam.

ROTEIRO

O roteiro é uma história contada em imagens.

Guia de ação visual e sonora.

Se origina no argumento, mas adaptado com falas e cenas, para ser filmado. É basicamente a transcrição da história de uma forma que possa ser montada e encenada.

Faz parte do processo, resultado final sempre será a obra audiovisual.

ROTEIRO

Ato I é o contexto dramático conhecido como apresentação.

Ato II é o meio do seu roteiro.

Ato III é o final, ou resolução, do seu roteiro

Transcrição de um argumento para um roteiro

[argumento] Alan vive triste e agora quer sua mulher novamente.

[roteiro] Alan entra na sala, com uma expressão triste. Dirige-se até o sofá. Conseguimos ver uma fotografia sobre o sofá. Alan agacha-se e pega a fotografia, trazendo sobre seu tórax. Depois olha a fotografia, enquanto chora. Vemos que a foto é de sua mulher.

FADE IN:

INT. LOCAÇÃO - DIA OU NOITE

Aqui você descreve tudo o que acontece na cena. Exemplo:
Maria coloca a mão na maçaneta e abre a porta sem fazer barulho. Entra no quarto lentamente e pega os documentos em cima do criado mudo. Vitor, acorda com a movimentação de Maria e levanta da cama assustado.

NOME DO PERSONAGEM(Exemplo: Maria)

Dialogo... (Exemplo: Vitor,
desculpa por invadir seu
apartamento, mas eu precisava
desses documentos.

NOME DO PERSONAGEM B

Dialogo...

INT. LOCAÇÃO - DIA OU NOITE

Aqui você descreve tudo o que acontece na cena.

... NOME DO PERSONAGEM A

Dialogo..

... NOME DO PERSONAGEM B

Dialogo...

ROTEIRO

O POUCO TUDO QUE VI
Um roteiro
de
RÔMULO D'AVILA
Outubro de 2013

O POUCO TUDO QUE VI

CENA 01

INT - CASA DE RARAEEL - QUARTO - MANHÃ

1 - 1 - PD - Tavelling da parede do quarto com muitas fotos.

1 - 2 - INSERT - Mesa com muitas câmeras, desorganizada.

1 - 3 - INSERT - Calçados bagunçados no chão.

1 - 4 - INSERT - Roupas bagunçadas, atiradas pelo chão do quarto.

1 - 5 - PD - Relógio ao lado da cama começa a despertar quando marca 7h30min. A mão de Rafael o desliga.

1 - 6 - PC - Quarto de Rafael, sem ele. Ruído ao fundo: barulho de escovar os dentes.

1 - 7 - PC - Em foco, aparece o relógio de Rafael em cima da mesa e ao fundo, ele busca por algo.

RAFAEL

É sempre assim, justo nas horas em que o cara está mais atrasado.

1 - 8 - PC - Rafael abre uma gaveta e acaba encontrando uma câmera antiga.

1 - 9 - INSERT - PP, contra plano. A mão dele aparece indo em direção à câmera, que encobre a imagem. Fade out.

Edição: os nomes dos atores entram até o (1-4) e, depois da 1-9, entra o nome do curta

CENA 02

INT. - CASA DE RAFAEL - SALA - NOITE - FLASHBACK

2 - 1 - PC - Rafael, com 7 anos, se ajoelha ao pé da árvore de natal e pega um presente com um bilhete.

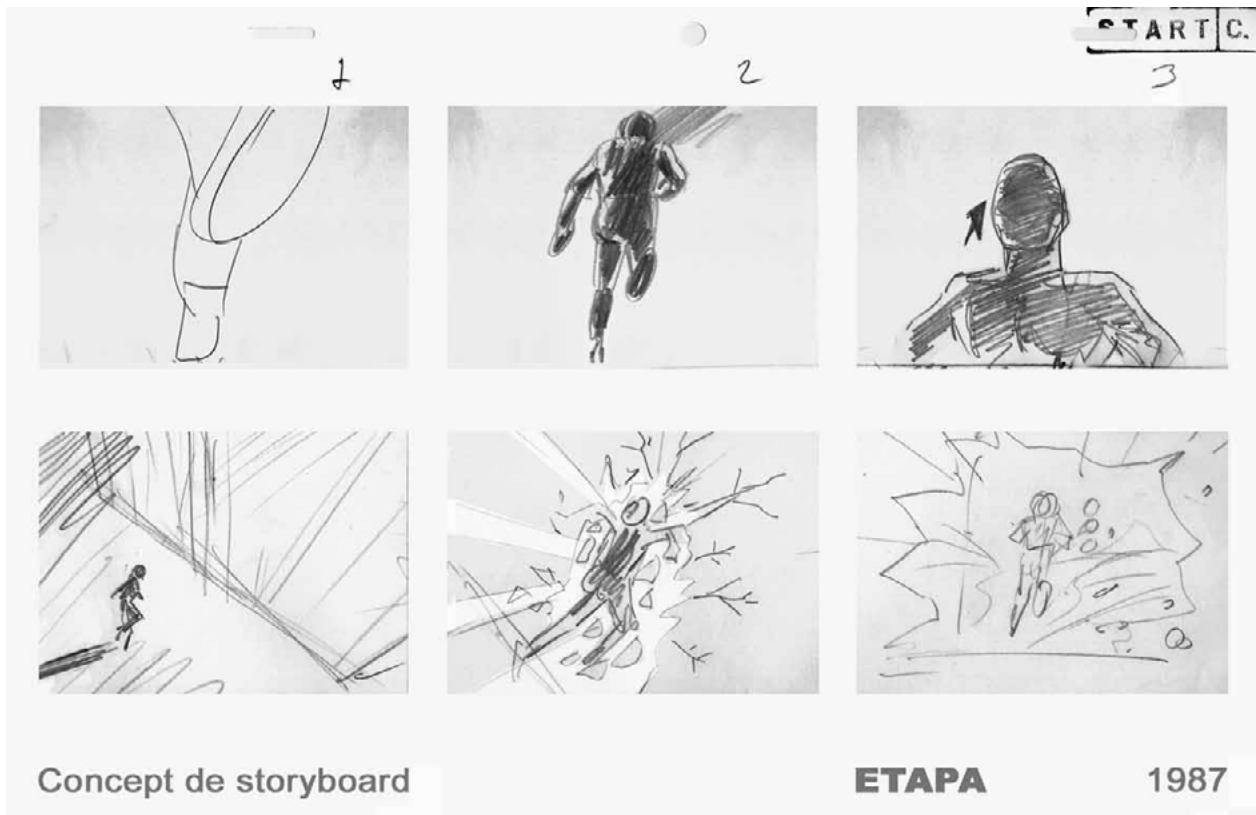
2 - 2 - PD - Aparece o que está escrito no bilhete.

2 - 3 - PM -Ele aparece abrindo o pacote de presente e encontrando a câmera.

VÍDEO	ÁUDIO
PD Profª Taize de Andrade Machado Lopes - Lettering	OLÁ, COMO VAI? HOJE VAMOS ESTUDAR OS PRINCÍPIOS ECONÔMICO-FINANCEIROS APLICADOS À GESTÃO DE PESSOAS. NESTE MÓDULO VOCÊ VAI COMPREENDER COMO REALIZAR O PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO DAS ORGANIZAÇÕES.
PM – Profª Taize Lettering das palavras na malha AMBIENTE EXTERNO E INTERNO AMBIENTE ECONÔMICO	VOCÊ PRECISARÁ REALIZAR UM DIAGNÓSTICO DO AMBIENTE EXTERNO E INTERNO DA EMPRESA. NA ANÁLISE DO AMBIENTE EXTERNO, DENTRE OUTROS FATORES, ESTUDAREMOS O AMBIENTE ECONÔMICO.
MALHA DINÂMICO	A ECONOMIA TEM UM PAPEL FUNDAMENTAL NA ANÁLISE DOS FATORES EXTERNOS, POIS O AMBIENTE ECONÔMICO É DINÂMICO E INFLUENCIA O PLANEJAMENTO DAS ORGANIZAÇÕES.

STORYBOARD

São desenhos que formam um “roteiro” em quadrinhos.



03

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

AUDIOVISUAL

SOM + IMAGEM

GÊNEROS BÁSICOS AUDIOVISUAIS

FICÇÃO

Narrativa imaginária, irreal

DOCUMENTÁRIO

Compromisso com a exploração da realidade

Representação parcial e subjetiva da realidade.

GÊNEROS BÁSICOS AUDIOVISUAIS

JORNALISMO

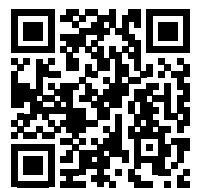
VÍDEO PUBLICITÁRIO

EDUCATIVO

ANIMAÇÃO

VIDEOCLÍPE

ILHA DAS FLORES (1989)



<https://youtu.be/Xxuei6Br6Fg>

FOTOGRAMA(FRAME/QUADRO)

É cada uma das imagens fotográficas estáticas captadas.

Cinema - 24 quadros por segundo.

Vídeo Comum - 30(29,976) quadros por segundo.

HD - até 60 quadros por segundo.



PLANO

- o intervalo que há entre dois cortes
- a menor unidade fílmica
- um trecho de filme rodado ininterruptamente, ou que parece ter sido rodado sem interrupção
- um conjunto ordenado de fotogramas ou imagens fixas, limitado espacialmente por um enquadramento

ENQUADRAMENTO

ato de selecionar ou recortar a parte do mundo que queremos registrar



CENA



- menor unidade fílmica com significado completo ou o conjunto de planos.
- o conjunto de planos situados num mesmo local ou num mesmo cenário, e que se desenrolam dentro de um tempo determinado

CLASSIFICAÇÃO DOS PLANOS

PLANO GERAL

Enquadramento de um grande cenário ou de uma paisagem, no qual é difícil identificar a presença dos personagens de imediato.

Serve para contextualizar o local onde ocorrerá a cena seguinte.



PLANO CONJUNTO

É mostrado um enquadramento de um cenário, no qual um ou mais personagens podem ser vislumbrados e identificados facilmente

Mostra a ação do personagem em relação ao espaço.



PLANO AMERICANO

Mostra o personagem dos joelhos para cima.
Chama atenção à cintura. Revela expressões.



PLANO MÉDIO

Mostra um trecho de um ambiente, em geral com pelo menos um personagem em quadro, de corpo inteiro.



PRIMEIRO PLANO

Mostra um único personagem em enquadramento mais fechado que o plano americano.



PRIMEIRÍSSIMO PLANO (CLOSE-UP)

Rosto do personagem ocupa a tela inteira. Enfoca a expressão facial e emoção.



PLANO DETALHE

Mostra detalhes do rosto, de uma parte do corpo, de um objeto, etc.
Possui a função de mostrar algo importante, tem grande impacto visual



SIGLA DOS PLANOS



ÂNGULOS DE CÂMERA

CÂMERA NORMAL

Câmera está situada na mesma altura do olho do ator ou personagem.



CÂMERA ALTA OU PLONGÊ

Câmera está posicionada acima do seu objeto, que é visto, portanto, em ângulo superior. Enquadra a pessoa de cima para baixo dando a impressão de achatamento ou inferioridade.



CÂMERA BAIXA OU CONTRA-PLONGÊ

Câmera está posicionada abaixo do seu objeto, que é visto, portanto, em ângulo inferior. Enquadra a pessoa de baixo para cima dando a sensação de poder, aumento de força ou crescimento.



REGRA DOS TERÇOS

É uma técnica de composição de imagem que auxilia no enquadramento e numa disposição harmônica dos elementos na tela.



MOVIMENTOS DE CÂMERA

CÂMERA FIXA

Câmera permanece fixa, sobre o tripé ou outro equipamento adequado.

PANORÂMICA (OU PAN)

A câmera se move em seu próprio eixo, na horizontal. Semelhante a uma pessoa que mexe sua cabeça de um lado para o outro.

TILT (OU PANORÂMICA VERTICAL)

Feito no eixo vertical, semelhante a uma pessoa que mexe a cabeça de cima para baixo ou vice-versa.

DOLLYING / TRAVELLING

Quando a câmera desloca-se sobre um carrinho de rodas. O movimento pode ser lateral, de avanço ou de recuo.

ZOOM-IN

Aproximação do elemento que está sendo filmado.

ZOOM-OUT

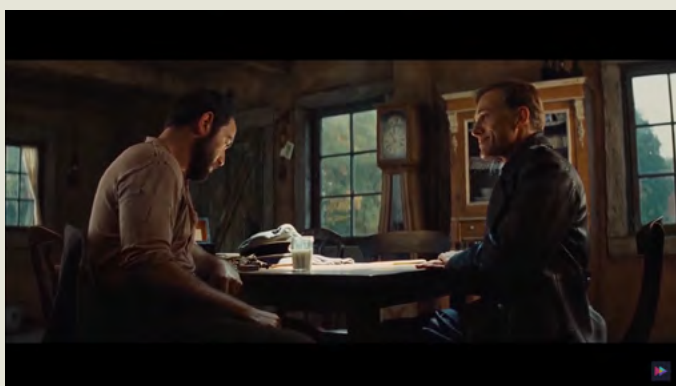
Afastamento do elemento que está sendo filmado.

MATERIAL DE APOIO



Fotografia: Tipos de Planos

<https://youtu.be/qtd-ymOzCgE>



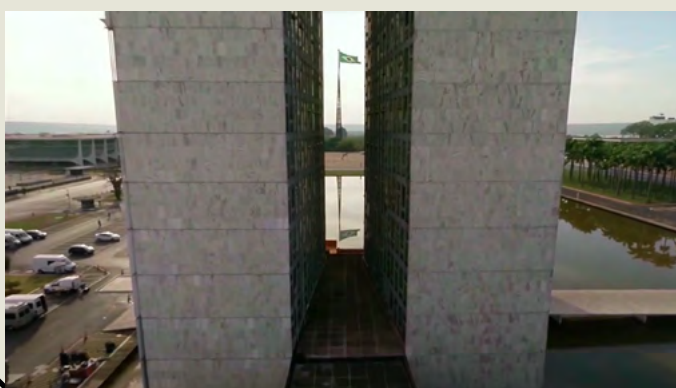
Fotografia: Movimentos de Câmera

<https://youtu.be/QSPODOX9kXw>



One-Point Perspective - Stanley Kubrick

https://youtu.be/_0dp2-i7PpU



As 10 regras de fotografia criada para a série "Felizes Para Sempre?"

<https://vimeo.com/129682996>



04

FOTOGRAFIA

A LUZ



CARACTERÍSTICAS DA LUZ

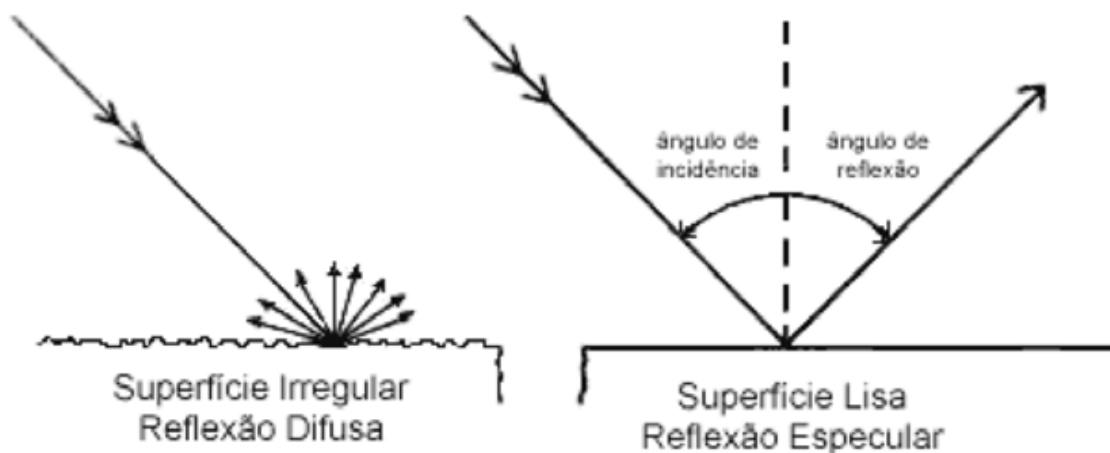
Ao ser emitida sobre um objeto qualquer, ocorrerá:

Reflexão

Se o objeto for opaco, e poderá ser especular ou difusa.

Se for especular, o ângulo de incidência será igual ao ângulo de reflexão.

Se for difusa, os raios divergirão em várias direções.



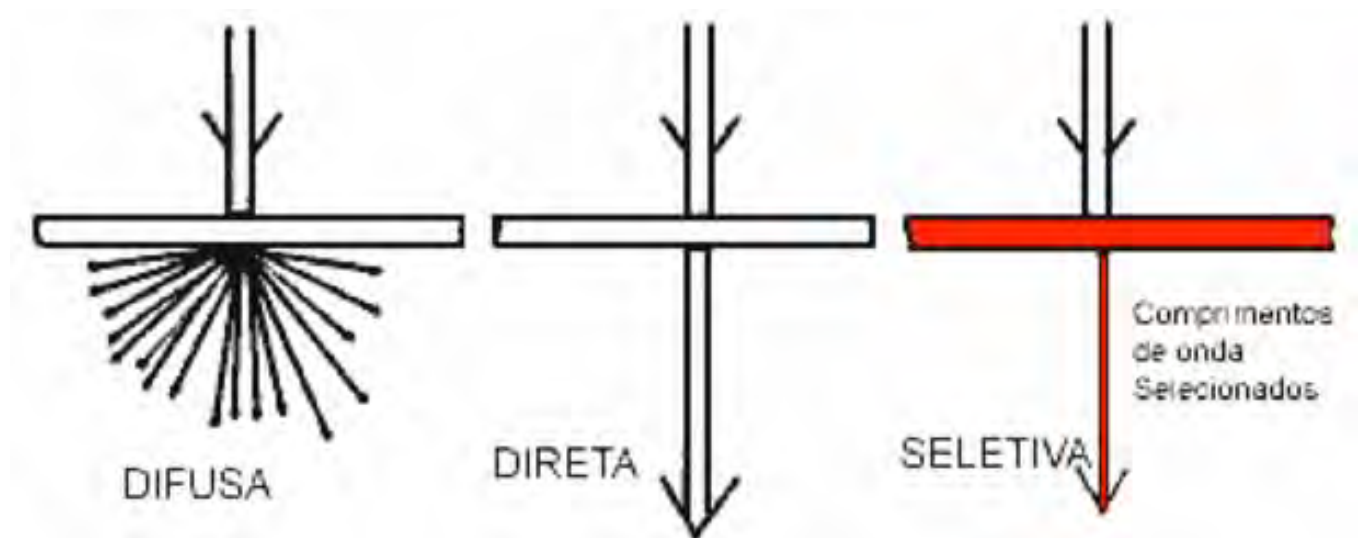
CARACTERÍSTICAS DA LUZ

Absorção

Em quase todos os casos, principalmente se o objeto for preto, e aí todos os comprimentos de onda serão absorvidos, e transformados em calor. Todos os objetos opacos, translúcidos ou mesmo transparentes, absorvem e refletem alguma quantidade de luz. Quanto mais ele absorve, mais escuro é o objeto, e quanto mais reflete, mais claro.

Transmissão

Ocorre num meio translúcido ou transparente, como o vidro, por exemplo. Sempre alguma luz, por mínima que seja, é refletida, ou então nem veríamos os objetos. Mas como deixam passar a maior quantidade de luz por eles, são chamados transparentes. Translúcidos serão aqueles que deixam passar a luz, também em grande quantidade, mas cuja transmissão sofre perdas e desvios significativos dos raios, dispersando a luz e tornando-a difusa.



ILUMINAÇÃO PARA CINEMA E VÍDEO

QUALIDADE DA LUZ

Referência de iluminação: o SOL

- 1) Quando a luz do sol atinge um assunto diretamente, podemos dizer que é uma luz “dura”, ou seja, luz direta.
- 2) Quando a luz do sol atinge um assunto indiretamente, podemos dizer que é uma luz “suave”, difusa.

DIRECIONAMENTO

- a) Iluminação direta quando a fonte é apontada para o assunto sem nenhuma intervenção que modifique suas características originais.
- b) Iluminação transmitida (filtros, difusores, telas, etc...) ou refletida (rebati-mento da luz), quando alterada em seu percurso promovendo uma modifica-ção de qualidade, geralmente difusão.



GRAU DE DISPERSÃO



a) Dura, ou Concentrada. Trata-se da luz que deixa uma sombra muito nítida e um contorno de sombras visíveis por contraste.

Quanto mais pontual for a fonte de luz, mais dura será a luz.

Luz dura – Sombras nítidas



b) Semi-difusa, característica intermediária entre a luz difusa e luz dura. Os contornos ainda são nítidos mas há maior suavidade na passagem da luz para a sombra, aumentando a região de penumbra.



c) Difusa, que depende de características específicas da fonte de luz. Há aquelas que mesmo diretas são difusas, e há aquelas que precisam de um filtro difusor para tornarem-se. Mas o grau máximo de difusão é conseguido quando a luz é REBATIDA, ou seja, luz refletida de maneira indireta para o assunto, cuja dispersão aumentará conforme aumenta o tamanho relativo da superfície rebatedora sobre o assunto.

Luz difusa – Sombra suave



MONTAGEM DA LUZ



1) Luz Principal ou KeyLight

Trata-se da luz que irá dar maior ênfase ao assunto principal da cena, que na maioria dos casos coincide com a luz mais forte do set, embora isso não seja uma regra. A luz principal tem como característica o fato de ser a partir dela que as demais são criadas, se houver necessidade (muitas vezes uma única fonte de luz já é suficiente).



2) Luz de Enchimento, ou Fill Light

É uma luz geral que permeia todo o ambiente, ou parte dele, mas que apenas mantém a estabilidade dos contrastes nos assuntos enquadrados, ou seja, preenche espaços escuros e ameniza as sombras. Por vezes a Luz Principal e a Luz de Enchimento, se bastante difusa, são suficientes para ambientes mais neutros e sem contrastes excessivos.

3) Contra-Luz ou BackLight

É também chamada de luz delineadora, pois é a luz que “recorta” um determinado personagem ou objeto do fundo do cenário, pois esta luz está geralmente colocada de frente para a câmera.



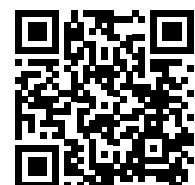


TEMPERATURA DE COR



Variação de temperatura do sol: do amanhecer (esquerda), ao crepúsculo (direita), o sol varia de 2.000°K a 15.000°K.

TEMPERATURAS DE CORES POR FONTES DE LUZ		
	CHAMA DE VELAS	1.000 A 2.000 (K)
	LÂMPADA COMUM	2.500 A 3.500 (K)
	NASCE E PÔR DO SOL	3.000 A 4.000 (K)
	LUZ SOLAR E FLASH	5.000 A 6.000 (K)
	CÉU LIMPO	6.000 A 6.500 (K)
	CÉU NUBLADO E SOMBRA	6.500 A 8.000 (K)
	ANOITECER E CÉU CARREGADO	9.000 A 10.000 (K)
FALANDO DE FOTO		

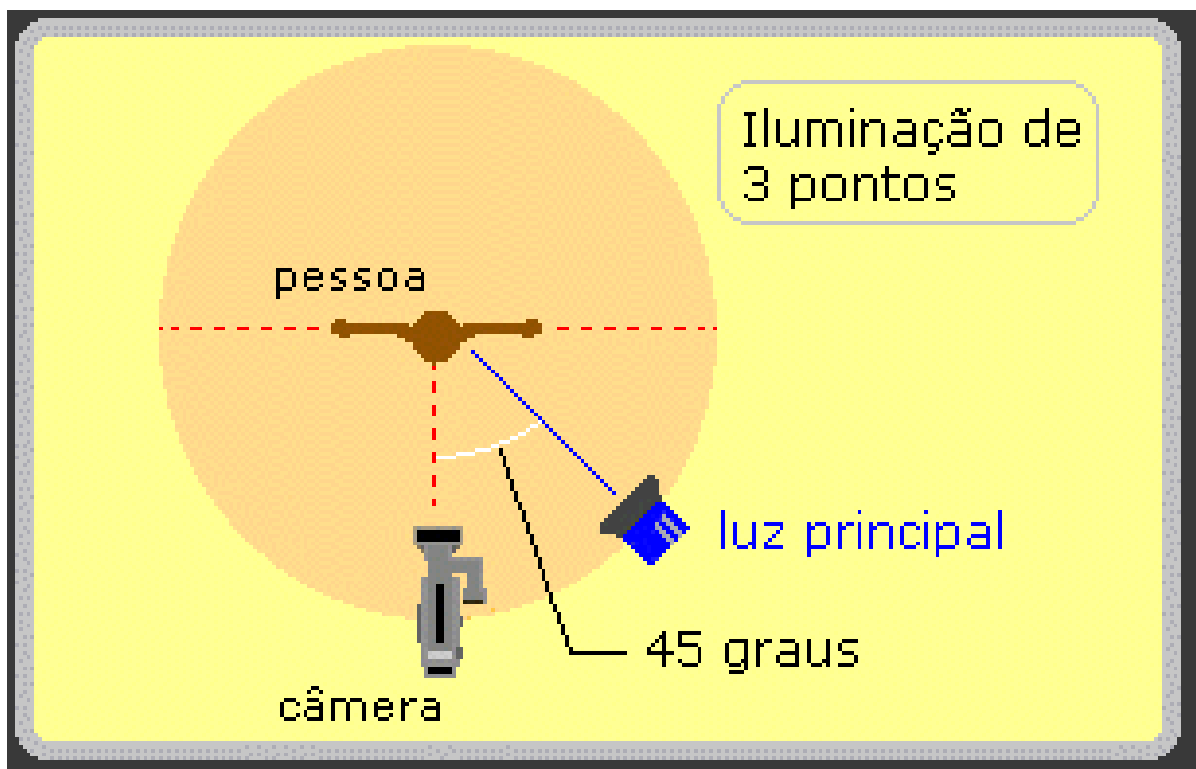


ILUMINAÇÃO DE 3 PONTOS

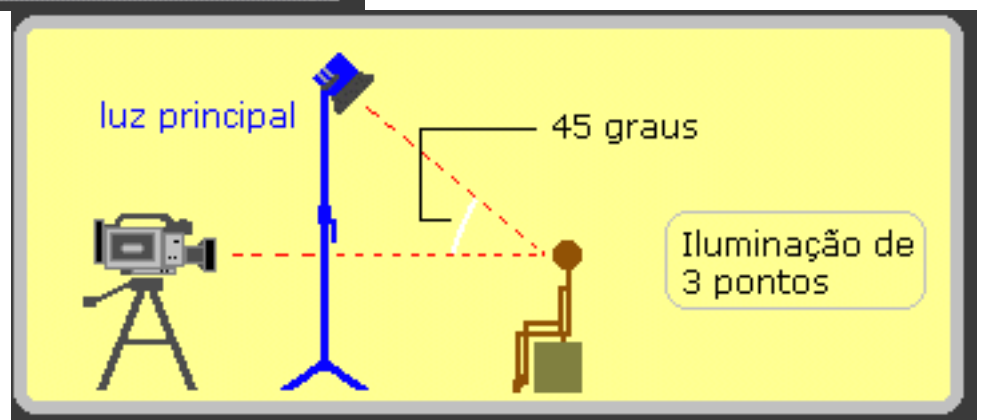
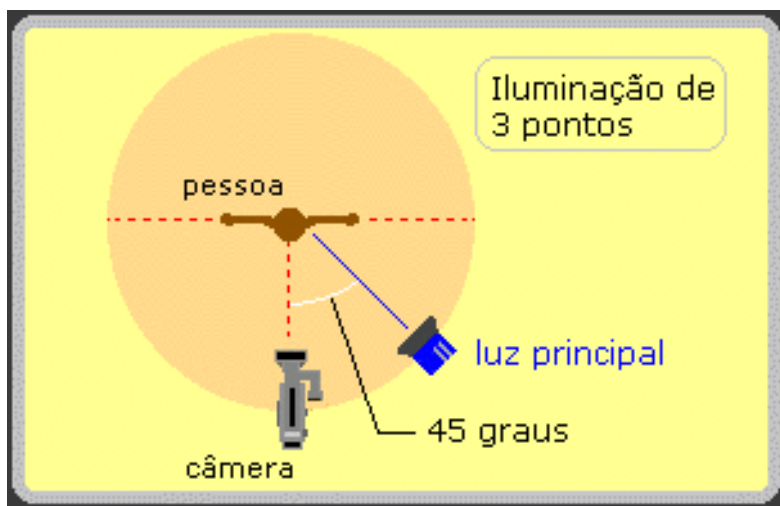
O que vem a ser um sistema de iluminação de 3 pontos?

Como o nome diz, é um sistema formado por 3 fontes de luz, posicionadas sobre a pessoa a ser gravada. Cada uma dessas luzes recebe um nome específico: a luz principal, a luz de preenchimento e a contra-luz.

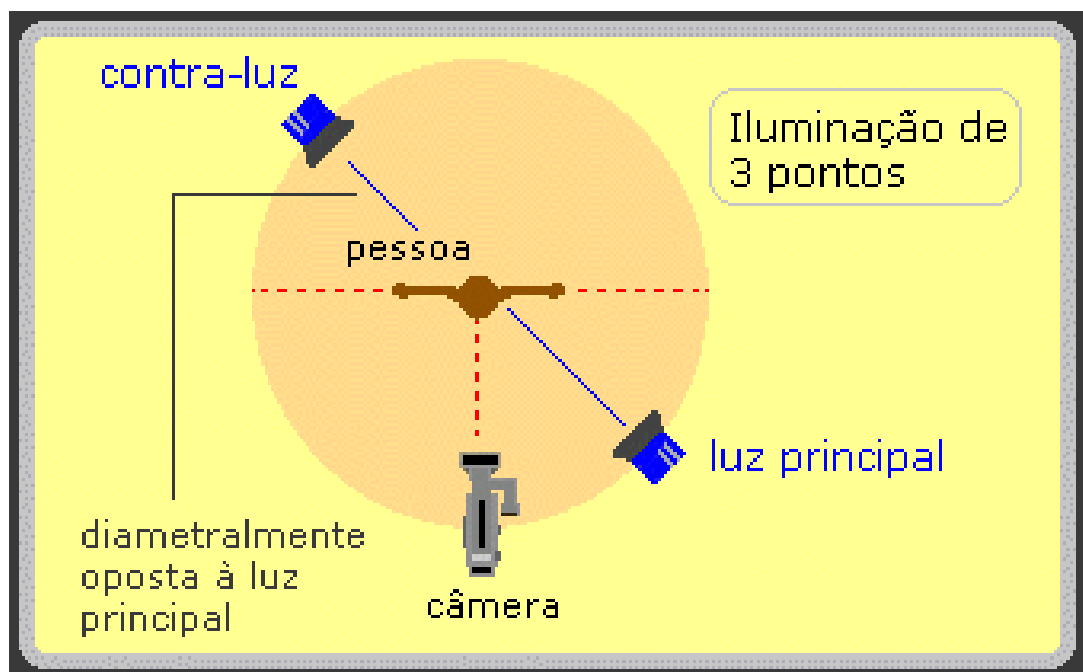
LUZ PRINCIPAL



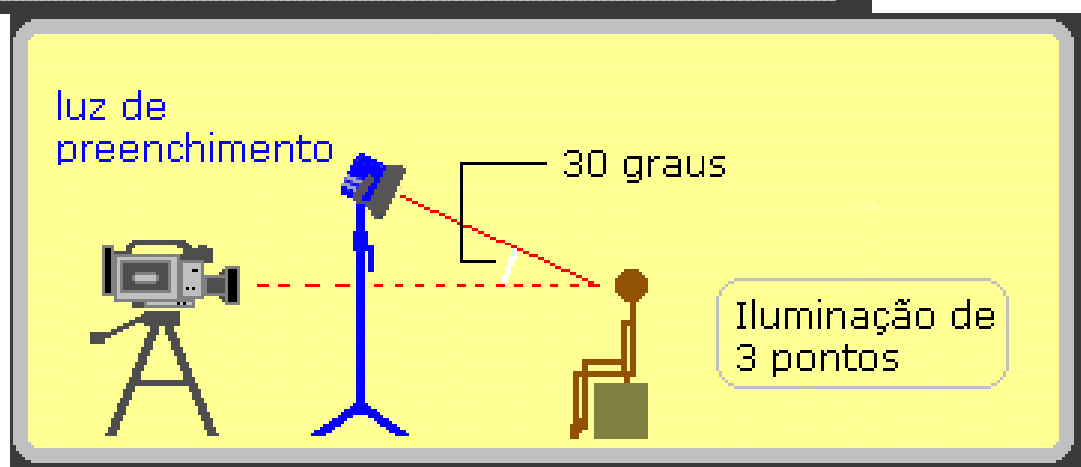
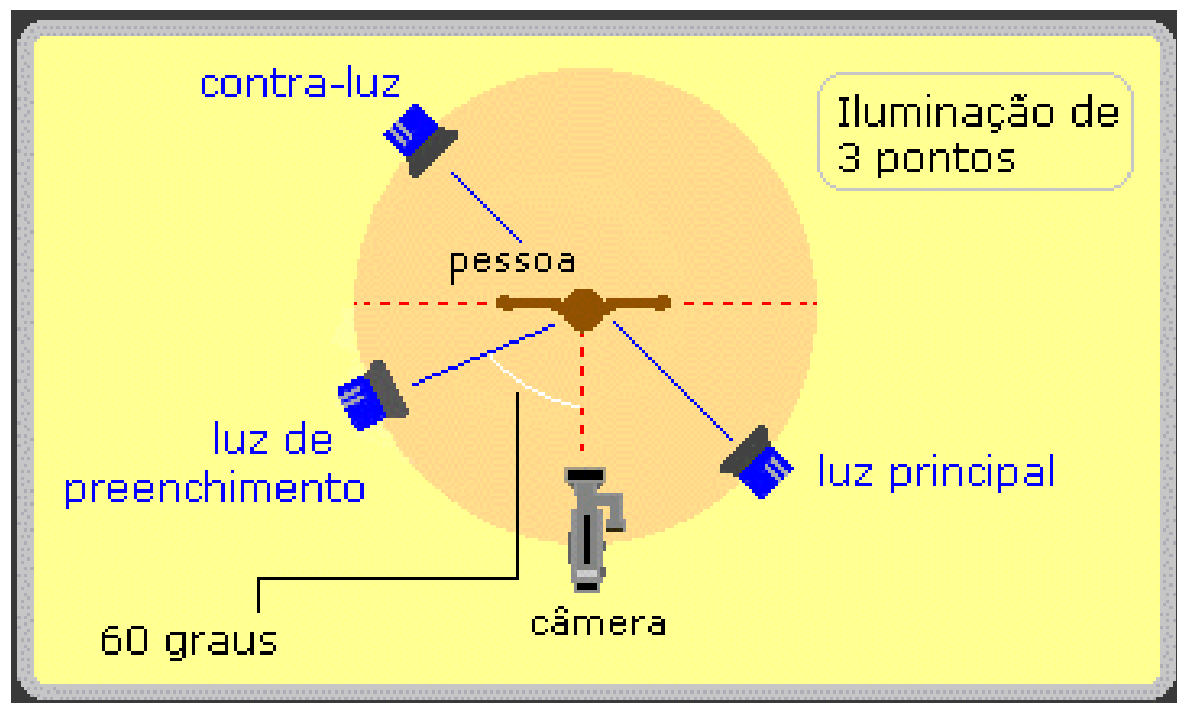
LUZ PRINCIPAL



CONTRA LUZ



LUZ DE PREENCHIMENTO (FILL)



05

SOM

Narrativa Sonora

É a história contada apenas com o áudio, como podemos ver(ouvir) no vídeo abaixo.



<https://youtu.be/r9yva3Cx7L4>



CAPTAÇÃO DO SOM

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

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

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

ELEMENTOS SONOROS

Voz em off

Uma voz que geralmente narra alguma coisa. A voz não tem sua fonte sonora na ação em cena. Ela funciona como um pensamento, uma contextualização, uma introdução, uma explicação.

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

Foley ou efeitos sonoros são os ruídos inseridos na hora da montagem. Servem para reforçar a ação da cena ou substituir os sons originais que não causam o efeito pretendido.

Ex.: socos em uma luta, porta batendo, copo quebrando, passos, etc.

MR. FOLEY



<https://vimeo.com/20606655>

DICAS DE CAPTAÇÃO DE ÁUDIO

LUGARES A EVITAR!



DENTRO DO CARRO

Ou de qualquer veículo em movimento. O barulho do motor é muito alto e dificilmente você vai escutar o que as pessoas estão dizendo.



TÚNEL

Ou corredores em que o som acaba refletido geram ecos e reverberações. Depois, é bem difícil resolver o problema.



LUGARES MOVIMENTADOS

Escolas, Hospitais, Shoppings são lugares muito movimentados e ambientes fechados. Todo esse som não tem por onde se dispersar e vai direto para o microfone, junto com a fala do seu personagem.



PERTO DO TRÂNSITO

Nenhum ambiente de gravação perto de uma rua ou avenida movimentada será adequado para o som. Passou uma moto, um ônibus ou um carro mais barulhento, então, é melhor pedir para repetir a fala.

06

Pré-Produção.
Produção e Captação.

Pré-produção

É nesta etapa que se faz todo o planejamento da produção audiovisual.

ORGANIZAÇÃO DO ROTEIRO

Transformação do roteiro artístico em técnico (previsão de planos, movimentos, enquadramentos, locações).

VISITA AS LOCAÇÕES

Locais onde vão ocorrer as gravações.

DATA E HORA

Definição do dia e hora em que irão ocorrer as gravações.

EQUIPE

Contratação e agendamento da equipe para a gravação.

EQUIPAMENTOS

Definição do equipamento que será utilizado.

PERSONAGENS OU ENTREVISTADOS

Ensaio com atores e/ou contato com entrevistados.

Pré-produção

Checklist: Personagens

OS PERSONAGENS JÁ ESTÃO SELECIONADOS?

Todos os atores (ficção) ou entrevistados (documentário) já foram selecionados e aceitaram participar do projeto?

ENSAIOS

Os atores (ficção) estão com suas falas decoradas?

AGENDAR GRAVAÇÕES

Fechar calendário em função da disponibilidade dos personagens.

AUTORIZAÇÕES

Não esquecer de levar termo de autorização de uso de imagem para a gravação.

Pré-produção

Checklist: Locações

QUAL É O CENÁRIO?

Transformação do roteiro artístico em técnico (previsão de planos, movimentos, enquadramentos, locações).

ALGO DE ESPECIAL NESSE CENÁRIO?

Especificidades a partir da leitura do roteiro.

ENCONTRAR UMA LOCAÇÃO

Ela precisa conciliar as exigências do roteiro com exigências técnicas.

NEGOCIAR O AMBIENTE SELECIONADO.

Agendar a data e obter autorização dos responsáveis.

Pré-produção

Checklist:
Objetos de Cena e Figurino

QUAIS SÃO OS OBJETOS DE CENA ESSENCIAIS PARA GRAVAÇÃO?

Aqueles que o roteiro menciona e/ou que os personagens interagem durante a ação.

QUAIS SÃO OS OBJETOS DE CENA DECORATIVOS?

Itens que irão compor o ambiente e deixá-lo mais verossímil.

FIGURINO E MAQUIAGEM DOS PERSONAGENS E FIGURANTES

Roupas, acessórios e maquiagem.

ONDE CONSEGUIR TUDO ISSO?

Feita a lista. Onde conseguir esse material? Alugamos? Compramos? Pegamos emprestado? Uso de imagem para a gravação.

Pré-produção

Checklist: Equipe

QUEM É A EQUIPE DE GRAVAÇÃO?

Diretor, Fotógrafo, técnico de som... tem alguém acumulando mais de uma função?

ALGUMA FUNÇÃO ESPECIAL NESSE ROTEIRO?

Vocês irão precisar de algum profissional específico?

AGENDA DA EQUIPE

Marcar o dia e horário certo de gravação com todos.

DESLOCAMENTO

Como levar todos eles para o local de gravação?

Pré-produção

Checklist: Equipamentos

QUAIS EQUIPAMENTOS BÁSICOS SÃO NECESSÁRIOS?

Câmeras, tripés, microfones...

QUAIS EQUIPAMENTOS ESPECIAIS A CENA EXIGE?

Extensão de tomada, baterias extras, escada, luzes...

ONDE CONSEGUIR EQUIPAMENTO LISTADO?

Usar o próprio equipamento, pegar emprestado, alugar ou comprar.

O EQUIPAMENTO ESTÁ FUNCIONANDO?

Conferiu baterias, pilhas, extensões, nada com defeito?

Produção

É o período da gravação das imagens. Onde se coloca em prática todo o planejamento realizado na pré-produção.

Pós - Produção

Edição e Finalização Audiovisual

ÚLTIMA ETAPA DA CRIAÇÃO AUDIOVISUAL

- Edição(montagem)
- Gravação de Locução
- Trilha Sonora
- Correção de Cor
- Efeitos Especiais

Captação

Não importa qual seja a câmera

Câmera no tripé dá mais estabilidade as cenas.

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

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

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

Grave em locais com boa iluminação.

07

Decupagem.

Edição.

Finalização.

Decupagem

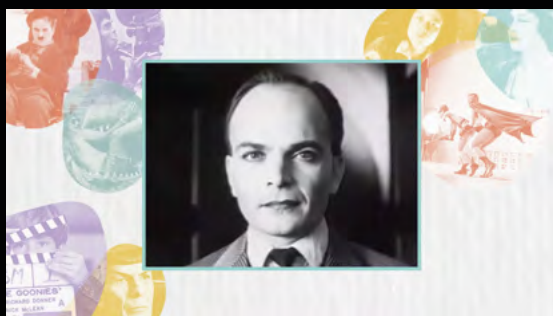
É a visualização de todo material gravado.

Olhar as cenas gravadas(material bruto) para iniciar a edição do material.

Seleção das cenas para edição.

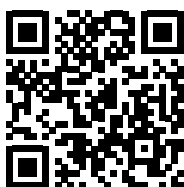
Edição

Editar é dar sentido, clima e ritmo à uma história. É recorte.



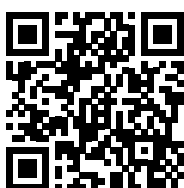
Os Primeiros Caras da Edição

<https://youtu.be/bypQqkQlfR4>



Como é a timeline de edição de um filme de Hollywood

<https://youtu.be/RaVo5Oc7kqU>



Edição(Montagem)

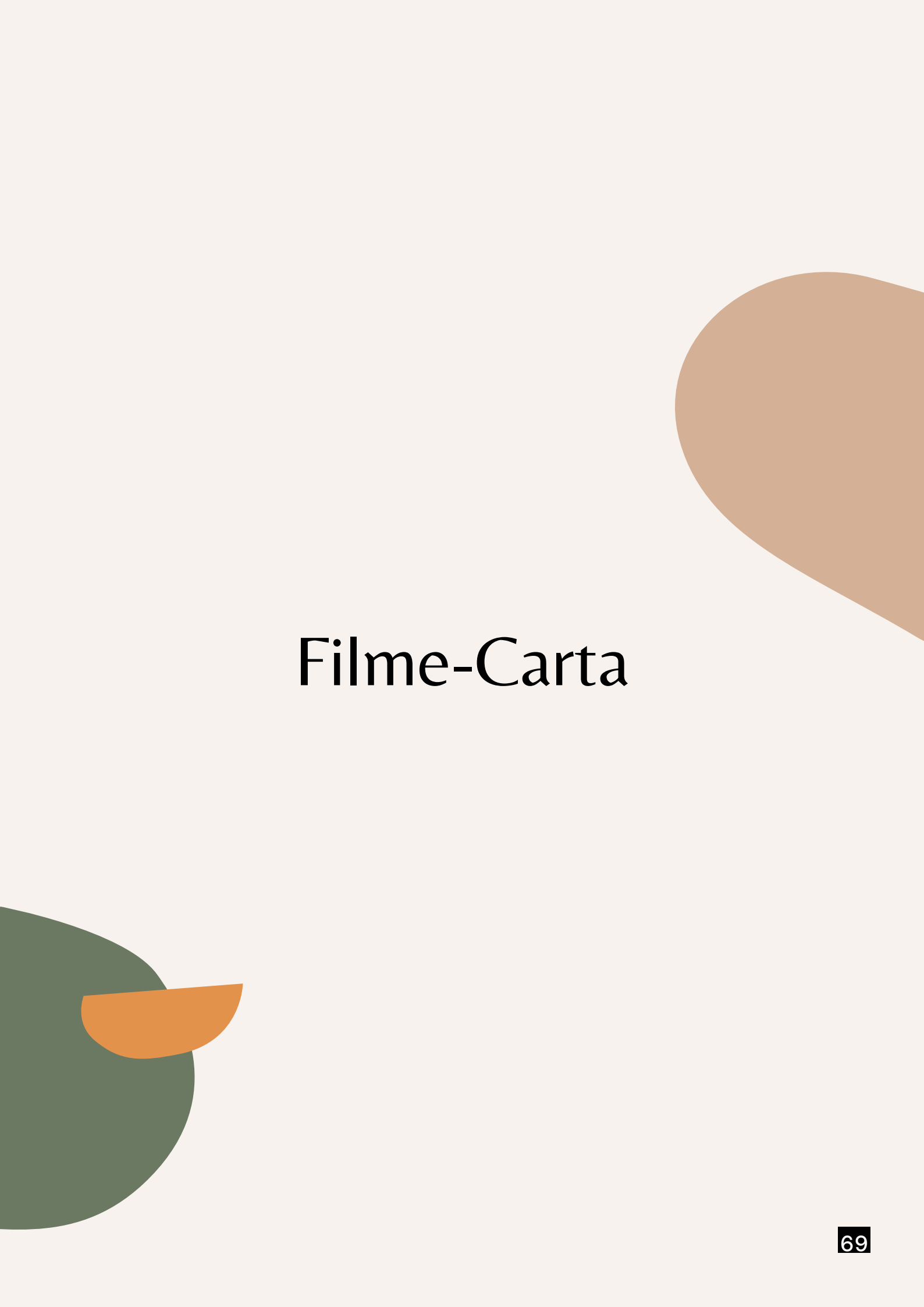
- Hora de Encaixar as cenas(planos) selecionadas na decupagem
- Construção da narrativa conforme o roteiro
- Podemos chamar de primeiro corte

Finalização

- Últimos detalhes
- Correção de cor e iluminação
- Legendas, créditos, efeitos especiais

Distribuição/Divulgação

- Youtube
- Vimeo
- Redes Sociais
- Festivais de curta metragem



Filme-Carta

O filme-carta é para alguém sobre nossas vidas, nossa forma de ver o mundo, nosso território, as coisas que nos afetam - sejam elas boas ou não - o que desejamos no mundo, o que conhecemos e queremos compartilhar, nossas histórias e invenções.

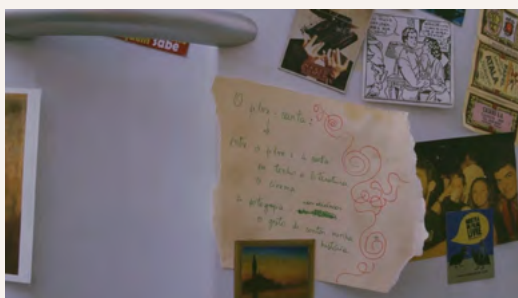
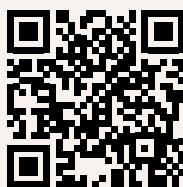
Necessidade de Destinatário

Permite a liberdade de criação, relação com muitos desafios propriamente cinematográficos - narração, montagem, ritmo, atuação, composição, observação - e relação reflexiva do estudante consigo e com os outros, possibilitando uma relação afetiva, inventiva e crítica com seu mundo.



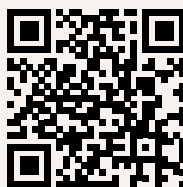
Filmes-carta

<https://youtu.be/VVX3pV8I5dM>



O que é filme-carta

<https://vimeo.com/user22119010>



Inventar com Diferença

<https://vimeo.com/inventarcomadiferenca>



Um filme-carta não é uma carta lida, mas um filme que é uma carta em si.

Para o filme-carta relacionado ao curso de extensão aplicado, foram sugeridas as perguntas abaixo para a produção do audiovisual, mas as perguntas podem variar conforme o objeto que se busca.

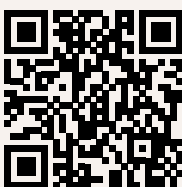
- ✿ Escolher um destinatário. Para quem se direciona este Filme-carta?
No nosso caso o destinatário será o IFC São Francisco do Sul.
- ✿ Se apresentar e dizer quem são vocês, contar um pouquinho de cada um.
Retratar os momentos de estudos durante a pandemia.
Onde vocês estudam, onde assistiam as aulas, como é/foi esta experiência?
- ✿ Do que sentiram falta durante os estudos escolares em casa?
- ✿ Como gostariam de encontrar a escola no retorno presencial?
E quando retornaram, como foi voltar?
- ✿ Acham que o estudo remoto e o presencial conjuntamente poderia ser usado após pandemia?

Filmes-carta produzidos no curso de extensão



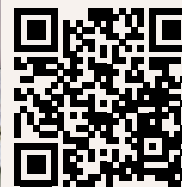
Filme-carta 01

<https://youtu.be/JjluTg5shvQ>



Filme-carta 02

<https://youtu.be/-OG8mxGpB8E>



Dicas

Escrever a ideia(carta)

Passar para o formato de roteiro

Gravar

Não se importem com o tempo, é uma atividade livre em criação e tempo.

Referências Bibliográficas

Circuito Câmera Cotidiana, Apostila 2013. Disponível em: <https://labseis.ufn.edu.br/?p=853>

COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro: teoria e prática. São Paulo: Summus, 2018.

DANCYGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007

FIELD, Syd. Manual do roteiro. São Paulo: Summus, 1995.

MIGLIORIN, Cezar *et al.* Inventar com a diferença: cinema e direitos humanos. Niterói, RJ: EdUFF, 2014.

MIGLIORIN, Cezar *et al.* Cadernos do Inventar: cinema, educação e direitos humanos; ilustrações Fabiana Egredas. - Niterói (RJ); EDG, 2016.

MARTIN, Marcel. A Linguagem Cinematográfica. Brasiliense, 2003

MASCELLI, Joseph V. Os cinco Cs da cinematografia. São Paulo: Summus, 2010.

MOLETTA, Alex. Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo. 4.ed. - São Paulo: Summus, 2019.

RABIGER, Michael. Direção de cinema: técnicas e estética. Rio de Janeiro:

SABADIN, Celso. A história do cinema para quem tem pressa. 1 ed. - Rio de Janeiro: Valentina, 2019.

TV ESCOLA. Oficina de produção de vídeos. TV Escola. [s/d]. Disponível em: <https://www.sed.sc.gov.br/documentos/imprensa-223/1890-oficina-de-producao-de-videos-3626/file>

TV OVO. Apostila Projeto Olhares da Comunidade. 2020. Disponível em: https://tvovo.org/repositorio/apostila_olhares2020/Apostila_Olhares2020.pdf

WATTS, Harris. Direção de câmera. São Paulo: Summus, 1999.

WATTS, Harris. On Camera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo: Summus, 1990.

Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons
Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgual 4.0 Internacional

Você tem o direito de:

Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato

Adaptar — remixar, transformar, e criar a partir do material

De acordo com os termos seguintes:

Atribuição — Você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças foram feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou o seu uso.

NãoComercial — Você não pode usar o material para fins comerciais.

Compartilhalgual — Se você remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as suas contribuições sob a mesma licença que o original.



