

**Universidade Veiga de Almeida**

*Curso de Comunicação Social*

**OFICINA DE COMUNICAÇÃO (COM8030)**

*Érica Ribeiro*

2011.2

**SUMÁRIO**

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1 APRESENTAÇÃO</b>   | <b>3</b>  |
| 1.1 Ementa  | 3         |
| 1.2 Proposta de aula  | 5         |
| 1.2.1 Plano de Estudos  | 6         |
| 1.2.2 Avaliações  | 7         |
| 1.3 Blog escaletas  | 10        |
| <b>2 O INÍCIO DE TUDO</b>                                       | <b>11</b> |
| 2.1 Brienfing   | 11        |
| 2.2 Pauta   | 11        |
| 2.3 O ‘toró’ de palpite 12                                      |           |
| 2.4 O trabalho no papel: roteiro e lauda                        | 12        |
| 2.5 Funcionamento de uma produção de audiovisual                | 16        |
| 2.5.1 Vídeo analógico   | 16        |
| 2.5.2 Vídeo digital   | 16        |
| 2.5.3 Sistema de gravação com fita de vídeo analógica e digital | 17        |
| 2.5.4 Sistema de cores  |           |
| 2.5.5 Aspecto do vídeo  | 19        |
| <b>3 COMO FAZER UM VÍDEO</b>                                    | <b>21</b> |
| 3.1 Pré-produção  | 21        |
| 3.2 Produção  | 23        |
| 3.3 Pós-produção  | 24        |
| 3.2 Equipe e créditos   | 25        |
| <b>4 GRAVAÇÃO</b>   | <b>27</b> |
| 4.1 Planos  | 30        |
| 4.2 Movimentos de câmera  | 32        |
| 4.3. Equipamentos   | 32        |
| <b>5 ILUMINAÇÃO</b>   | <b>34</b> |
| 5.1 Equipamentos  | 34        |
| 5.2 Natural X Artificial  | 36        |
| 5.2.1 Iluminação básica de estúdio                              | 36        |
| 5.3 ChromaKey   | 38        |
| <b>6 CAPTAÇÃO DE ÁUDIO</b>                                      | <b>39</b> |
| 6.1 Equipamentos  | 39        |
| 6.1.1 Tipos de microfone pela captação                          | 39        |
| 6.1.2 Modelos de microfone                                      | 40        |
| 6.2 Sugestões dadas por Harris Watts                            | 41        |
| <b>7 MONTAGEM DO VÍDEO: EDIÇÃO</b>                              | <b>42</b> |
| 7.1 Estilos de edição   | 42        |
| 7.2 O ritmo do vídeo: técnicas de edição                        | 43        |
| 7.2.1 Transições e efeitos                                      | 43        |
| 7.3 Edição linear X Edição não-linear                           | 44        |
| <b>8 REFERÊNCIAS</b>  | <b>46</b> |
| <b>9 ANEXOS</b>   | <b>47</b> |

## 1 APRESENTAÇÃO

A disciplina Oficina de Comunicação entra na grade de Comunicação Social logo no início do curso, entre as matérias do segundo período. Ela tem o objetivo apresentar ao aluno as técnicas de gravação e edição vídeo, direcionando o seu olhar para a produção audiovisual.

A prática aliada ao conhecimento técnico proporcionará ao estudante uma visão mais ampla das possibilidades existentes no uso das tecnologias disponíveis no mercado, na maior parte das vezes, equipamentos utilizados por usuários comuns.

Por meio de conceitos técnicos e operacionais, será possível aliar a qualidade técnica operacional – linguagens e conceitos – aos recursos mais utilizados no dia-a-dia das pessoas – como computadores pessoais.

Após período, o estudante estará melhor preparado para disciplinas mais analíticas e profissionalizantes relacionadas a área de Audiovisual, como Laboratório de Comunicação, RTVC e Telejornalismo.

Este, então, é momento de experimentação e de erros e acertos, no qual o estudante poderá entender a base da produção audiovisual.

Contato: [erica@ericaribeiro.com](mailto:erica@ericaribeiro.com)

### 1.1.Ementa

|   |                       |   |
|---|-----------------------|---|
| <b>UNIVERSIDADE VEIGA DE ALMEIDA – UVA<br/>PRÓ-REITORIA ACADÊMICA</b> |                       |   |
| <b>CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL</b>                                    |                       | <b>CCS – CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS</b> |
| <b>DISCIPLINA / CÓDIGO<br/>OFICINA DE COMUNICAÇÃO/COM8030</b>         |                       | <b>PRÉ-REQUISITOS</b>                   |
| <b>AULAS / SEMANA</b><br>T      P      L                              | <b>CRÉDITOS</b><br>04 | <b>PERÍODO</b><br>2º                    |

### OBJETIVOS

Ofecer ao aluno atividades práticas relacionadas a produção técnica de produtos audiovisuais. Introduzir conceitos e processos utilizados em produtoras e redes de televisão e rádio. Apresentar as possibilidades tecnológicas para produção de vídeo. Analisar as linguagens

existentes e sua aplicação na dia-a-dia de uma produção. Produzir vídeos com a utilização dos recursos existentes, segundo os conceitos e técnicas de produção de vídeo.

## **EMENTA**

Fases da produção: pré-produção, produção e pós-produção. Técnicas de gravação, equipamentos e características. Planos de câmera. Efeitos de iluminação. Captação de áudio. Edição linear e não-linear. Convergência de mídias. Novas mídias. MP4, Iphone. TV na Era Digital. Produção de vídeos diversos para meios específicos utilizando as técnicas de TV.

## **PROGRAMA DETALHADO**

### **UNIDADE I: PRODUÇÃO**

1. Fases da produção
2. Organização
3. Equipe
4. Equipamentos
5. Orçamento

### **UNIDADE II: CARACTERÍSTICAS DOS MEIOS**

1. Áudio x Imagem
2. Planos e movimentos
3. Edição
4. Finalização
5. Transmissão

### **UNIDADE III: A PRÁTICA DOS MEIOS**

1. Produção digital para rádio
2. Produção digital para TV
3. Produção para web

## **METODOLOGIA DE ENSINO**

Aulas expositivas, estudo de caso e práticas em laboratório

## **LABORATÓRIO E SOFTWARES NECESSÁRIOS AO ENSINO DA DISCIPLINA**

Sala de vídeo, Laboratório de rádio e TV, Laboratório de Informática, Office e Adobe Premiére.

## **BIBLIOGRAFIA**

Livros textos:

KELLISON, Catherine. **Produção e direção para TV e vídeo**. Uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Campus.

WATTS, Harris. **On Câmera**. O curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo: Summus, 1990.

Livros de referência:

ANG, Tom. **Vídeo digital**: uma introdução. Tradução Assef Kfourri e Silvana Vieira. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

BARBOSA, Gustavo e RABAÇA, Carlos Alberto. **Dicionário de Comunicação**. 2.ed. ver. e atualizada. – 3ª Reimpressão – Rio de Janeiro: Elsevier, 2001.

MOLETTA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital**: Uma proposta para produções de baixo custo. São Paulo: Summus, 2009.

PATERNOSTRO, Vera Íris. **O texto na TV**. Manual de Telejornalismo. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

ZETTL, Herbert. **Manual de produção de televisão**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

### **1.2 Proposta de aula**

As aulas serão em sua maior expositivas, ministradas em sala de aula. Nos dias marcados para sala de vídeo (filmes) no Plano de aula, a ideia é fazer um estudo de imagens e/ou pensar a produção cinematográfica e de produtos audiovisuais.

A disciplina é composta de quatro tempos: três dados em sala de aula durante a semana e um tempo, marcado para os sábados. Por ser uma disciplina prática, este tempo (sábado) se faz necessário para que os estudantes possam dedicar-se à produção. O professor também poderá utilizar o tempo para solicitar alguma atividade extra, como análise de produções, pesquisas dirigidas aos estudo da disciplina ou mesmo participar de eventos, exposições etc.

### 1.2.1 Plano de Estudos

| Data  | Conteúdo   | Estratégias e recursos | Bibliografia  |
|-------|--|------------------------|---|
| 11/8  | Apresentação da disciplina, perspectivas, planeamento, objetivos, métodos de trabalho e propostas de avaliação.    |                        | A bibliografia está indicada na apostila da disciplina. |
| 18/8  | <i>Briefing</i> , pauta, <i>brainstorming</i> , roteiro, lauda, funcionamento de uma produção audiovisual, equipe. |                        |   |
| 25/8  | Sistema de cores, analógico e digital, aspectos dos vídeo. Produção.   |                        |   |
| 1/9   | Filme: Mera Coincidência.  | S.M.*                  |   |
| 8/9   | Registro da imagem.  | S.M                    |   |
| 15/9  | Iluminação e captação de som.  |                        |   |
| 22/9  | Entrega do Trabalho 1.   | S.M                    |   |
| 29/9  | P1   |                        |   |
| 6/10  | Vista de prova, análise dos trabalhos, entrega de notas.   |                        |   |
| 13/10 | Videoclipes **   | S.M.                   |   |
| 20/10 | Ritmo do audiovisual. Edição.  | S.M.                   |   |
| 27/10 | Captação de recursos. Filme: Celeste e Estrela.  | S.M.                   |   |
| 3/11  | Distribuição   |                        |   |
| 10/11 | Audiovisual para diversas plataformas  |                        |   |
| 17/11 | Revisão para prova.  |                        |   |
| 24/11 | Entrega do Trabalho 2.   | S.M.                   |   |
| 1/12  | P2.  |                        |   |
| 8/12  | 2ª Chamada.  |                        |   |
| 15/12 | P6.  |                        |   |
| 22/12 | Encerramento do semestre.  |                        |   |

\* S.M: Sala Multimídia. As salas serão indicadas durante às aulas.

\*\* Ler os textos sobre videoclipe: As relações entre canção, imagem e narrativa nos videoclipes (Lilian Reichert Coelho) e Linguagem dos videoclipes e as questões do indivíduo na pós-modernidade (Pedro Pontes). Anexo.

## 1.2.2 Avaliações

Prova escrita presencial a ser realizada no dia marcado no Plano de Estudos (no horário da aula) e terá o valor de 5,0 (cinco) pontos.

Durante o semestre, duas produções audiovisuais deverão ser desenvolvidas. Estes trabalhos são obrigatórios e deverão ser entregues no dia indicado no Plano de Estudos e postado no Blog Escaletas (instruções no item 1.3)

- *Trabalho 1: Entrevistas*

O primeiro trabalho consiste em um vídeo prioritariamente de entrevistas. Todos terão o mesmo formato básico, mas serão diferentes na abordagem temática e no foco territorial no qual as entrevistas serão feitas.

Os alunos, divididos em grupos de até cinco componentes, deverão escolher um lugar específico para realizar as entrevistas. Exemplos: Praça de alimentação da Universidade Veiga de Almeida, Isobar, Praça Afonso Pena, Condomínio XXXX etc., ou seja, qualquer lugar com uma delimitação de ação da equipe.

Todas as entrevistas deverão ser realizadas no mesmo dia e, preferencialmente, em um turno específico (manhã, tarde ou noite) com o mínimo de oito pessoas na edição final. Conselho: faça aproximadamente 15 entrevistas para ter margem de corte e aproveitamento. Anote o nome (completo) e profissão de cada uma delas para creditação final.

Temáticas: Educação no Brasil; Copa do Mundo no Brasil; Olimpíadas no Rio de Janeiro; Qualidade da água (ligada ao consumo, ao lazer e ao Meio Ambiente); Cidade X Interior; Moda feminina; Moda masculina; Programação da televisão brasileira; Empregabilidade e futuro profissional; Consumo no mundo moderno; Arte contemporânea (música, teatro, cinema, artes plásticas etc); Tecnologia a serviço do homem.

Desenvolver três ou quatro perguntas sobre o tema para fazer às pessoas.

### *Formato final*

- Abertura do vídeo: deverá contextualizar as entrevistas, indicando, pelo menos, o local, o dia e o turno (intervalo de tempo) em que as entrevistas foram feitas. Pode ser com uso de imagens do local, legendas, off, cartelas.
- Entrevistas: uso somente de corte seco (sem uso de qualquer tipo de efeito). O uso de imagens de insert é permitido. A ordem de entrada dos trechos das entrevistas será

decidida pelo grupo (ordem cronológica, assunto, divisão por homens e mulheres ou qualquer outra, complementação de ideias etc).

- Encerramento: deve conter os créditos finais. Pode ser com imagens ao fundo, tela preta (ou de outra cor), dividida etc, com os créditos em movimento ou não.

*Créditos finais* (não escreva 'créditos finais no vídeo)

**UNIVERSIDADE VEIGA DE ALMEIDA**

Curso de Comunicação Social

Oficina de Comunicação

Professora: Érica Ribeiro

2011.2

Temática (escrever o nome da temática)

Perguntas feitas (indicar as perguntas realizadas)

Entrevistados:

Nome dos entrevistados por ordem de aparição no vídeo

Equipe:

Nome da pessoa (o que fez). Exemplo: Érica Ribeiro (Direção e Câmera)

*Dados gerais do Trabalho 1:*

Valor: 5,0 pontos

Grupo: até 5 pessoas

Tempo: até 8 minutos

Temática: a escolher

Data de entrega: 29 de setembro

Levar o arquivo fechado (preferencialmente em wmv ou avi) em CD, DVD ou pen drive, para ver durante a aula.

Postar o vídeo no Youtube e no Blog Escaletas

Objetivo: treinar enquadramentos diferenciados de acordo com o ambiente, captação de áudio e percepção de iluminação ambiente.

Observação: não é necessário o uso de música na produção. Aproveite o áudio ambiente.

Sugestões: Ver documentário Edifício Master, de Eduardo Coutinho e também prestar atenção aos enquadramentos dos depoimentos (falas de entrevistados) em programas de entrevistas, matérias jornalísticas e comerciais.

- *Trabalho 2: Videoclipes*

É um projeto mais audacioso, que dará mais trabalho às equipes. O grupo deverá escolher uma música e desenvolver um videoclipe (performático, narrativa linear, narrativa não-linear, não-narrativo ou uma mistura dos estilos). Atenção as características de videoclipes dos textos indicados para leitura (velocidade, enquadramentos, ritmo etc).

Não é necessário que os componentes do grupo apareçam ou que sejam pessoas no videoclipes. No entanto, neste projeto, o grupo está restrito a imagens produzidas por ele.

**TODAS AS IMAGENS UTILIZADAS DEVERÃO SER AUTORAIS.**

*Dados gerais do Trabalho 2:*

Valor: 5,0 pontos

Grupo: até 5 pessoas

Tempo: da música

Música: escolha do grupo

Data de entrega: 24 de novembro

Levar o arquivo fechado (preferencialmente em wmv ou avi) em CD, DVD ou pen drive, para ver durante a aula.

Postar o vídeo no Youtube e no Blog Escaletas

Objetivo: produção, apreensão de enquadramentos, mobilidade no uso de cortes, percepção visual da imagem, iluminação.

Sugestões: assistir videoclipes diversos e, principalmente aqueles com o mesmo estilo musical daquele que o seu grupo escolheu.

**ATENÇÃO**

OS TRABALHOS SÃO OBRIGATÓRIOS E NÃO SERÃO SUBSTITUÍDOS POR PROVA. CASO VOCÊ FALTE A PROVA, FARÁ A SEGUNDA CHAMADA COM O VALOR DE 5,0 PONTOS.

A ENTREGA DOS TRABALHOS TAMBÉM NÃO SERÁ ADIADA. O FATO DE SER UMA PRODUÇÃO QUE EXIGE TEMPO E DEVE SER POSTADA NO BLOG SÓ ISENTA O ALUNO (CASO FAÇA SOZINHO) DE LEVAR O MATERIAL NO DIA DA APRESENTAÇÃO SE NÃO FOR POSSÍVEL A PRESENÇA EM SALA DE AULA.

*Outras formas de melhorar a avaliação:* participação no Blog, com textos (que deverão ser postado sob o login de autores – a ser passado em sala de aula) e comentários. Esta participação poderá ser computada ao final do semestre. Assim, se desenvolver algum texto, entregue uma cópia impressa na aula seguinte à postagem.

### 1.3 Blog Escaletas

O Blog Escaletas foi desenvolvido como parte do Projeto de Iniciação Científica “Blogs Como Extensão De Sala De Aula” tendo como base de estudos as disciplinas Oficina de Comunicação (2º período) e Laboratório de Comunicação (3º período). O Escaletas reúne não só os trabalhos realizados pelos alunos, mas também materiais que possam ampliar o conhecimento do estudos nos assuntos referentes ao conteúdo lecionado.

Este é o segundo semestre que o espaço está sendo utilizado como ferramenta de integração entre alunos, professor e sala de aula. Ele também está linkado a duas redes sociais: o Twitter (@escaletas), com as atualizações do site; e o Facebook (perfil Projeto Escaletas e page Escaletas), que traz as atualizações, enquetes, histórias etc.

Para postar o trabalho, os estudantes utilizarão o mesmo login (tanto para o Youtube quanto para o Blogspot). No Blog há tutoriais com orientações para a postagem no Blogspot e no Youtube, além da formatação do textos (vídeo e texto) a serem postados.

- Para você não esquecer, anote a seguir o login e a senha para a postagem:

|  |       |
|--|-------|
| <b><i>BLOG ESCALETAS</i></b>   |       |
| <b>URL: <a href="http://escaletas.blogspot.com">escaletas.blogspot.com</a></b> |       |
| Para logar: <a href="http://blogger.com">blogger.com</a>                       |       |
| Login:   | _____ |
| Senha:   | _____ |

Estudante responsável pelo Blog: Rafael Malhado ([rafael.malhado@gmail.com](mailto:rafael.malhado@gmail.com)).

#### **Observações:**

- Não deixem para fazer a postagem em cima da data de entrega, pode haver problemas com a conexão ou mesmo com o Blogger.
- Atenção a erros de português.

## 2 O INÍCIO DE TUDO

Para desenvolver qualquer projeto é necessário ter algumas especificações e detalhes. Essas características são descritas em *briefings* e pautas. É por meio desse material que se tem início a produção do vídeo, pois nele constam, principalmente, os objetivos e a finalização do produto.

### 2.1 Briefing

1. Instruções e diretrizes transmitidas de forma resumida aos responsáveis pela execução de um determinado trabalho. 2. Diretrizes ou informações de um cliente à agência de propaganda sobre a criação ou o desenvolvimento de determinada campanha. 3. Resumo escrito dessas diretrizes para orientação do trabalho (verbete, Dicionário de Comunicação)

Não existe uma fórmula para desenvolver um *briefing*, mas sua importância não diminui por conta disso. Ele é um documento que firma um acordo entre o cliente e o contratado sobre o desenvolvimento do produto. Com ele, as informações são mantidas em um mesmo lugar e a solicitação do cliente estará claramente descrita.

Abaixo, alguns tópicos importantes no desenvolvimento de um *briefing*.

- Nome do cliente e contatos (e-mail, tel, endereço, etc)
- Nome do produto / projeto
- Descrição do produto/projeto
- Objetivos
- Público-alvo
- Anexo de pesquisas (Oportunidades, mercado)
- Cronograma – com datas limites para entrega e apresentações.
- Equipe que trabalhará no projeto
- Peças a serem desenvolvidas
- Características das peças (cor, tamanho, formato, etc)
- Data de entrada e assinatura do responsável pelo *briefing*.

### 2.2 Pauta

1. Agenda ou roteiro dos principais assuntos a serem noticiados. 2. Planejamento esquematizado do que deve ser tratado na matéria. 3. Anotação de temas que poderão ser desenvolvidos oportunamente. Fonte de criação de assuntos. Programação de coberturas e pesquisas a serem realizadas pela equipe de reportagem e redação (verbete, Dicionário de Comunicação)

Assim como o *briefing*, o desenvolvimento da pauta não tem regras. Ela não estipula uma linha de ação a ser seguida; traz, somente, uma linha de raciocínio e pontos que não podem deixar de ser focados. É uma tentativa de orientar e dirigir o trabalho do repórter. Ela pode conter:

- Assunto (retranca – identificação da matéria)
- Resumo do fato
- Tratamento que deve ser dado a matéria
- Sugestão de lide (abertura da matéria)
- Sugestão de perguntas aos entrevistados
- Nomes e contatos do entrevistado (pode já ter horários marcados)
- Endereços e pontos de referência
- *Dead line* (data de entrega)
- Possíveis ângulos de fotos e planos
- Pesquisa

### 2.3 O ‘toró’ de palpite

Toda e qualquer ideia para um trabalho audiovisual vêm de uma necessidade de se fazer algo para um motivo específico – pode ser informação, venda, denúncia, entretenimento. No entanto, até se chegar a uma ideia fechada, muitos pensamentos e opiniões são colocados no papel, é o que se chama de *Brainstorming*.

Técnica de geração de ideias desenvolvida por Alex Osborn em 1963 e que significa, literalmente, tempestade cerebral. Consiste em reunir um grupo de pessoas em torno de um tema e deixá-las produzir o maior número possível de idéias, sem qualquer crítica, por mais absurdas que possam parecer. Posteriormente, o resultado do *brainstorming* é analisado e as boas ideias que tiverem surgido em meio à ‘tempestade’ são desenvolvidas (verbete, Dicionário de Comunicação)

Essa é uma das fases mais importantes, o momento em que se decide os parâmetros a serem adotados durante a produção. Por meio das ideias principais chega-se a um resultado que será produzido, dando início ao trabalho de produção.

### 2.4 O trabalho no papel: roteiro e lauda

Após a decisão final, se tem início o desenvolvimento da idéia. Dependendo da área, o momento em que se coloca tudo no papel para a gravação é agora: o roteiro. No entanto, em Jornalismo, a produção desse material impresso é após (a lauda), antes, fica-se somente com a pauta mais detalhada.

**Roteiro**

• (cn) Esquema de um filme a ser realizado. Codificação, para cinema, das idéias contidas no argumento. Texto de um filme, estruturado em uma série de seqüências na ordem em que deverão ser apresentadas (assim como se organiza um romance em capítulos ou uma peça de teatro em atos e cenas), com indicações relativas a personagens, cenários e diálogos. “Uma forma literária que remete a um filme a ser feito” (José Carlos Avellar). Em ensaio intitulado “O roteiro como uma estrutura tendendo a ser uma outra estrutura”, o cineasta Pier Paolo Pasolini define roteiro como “uma técnica autônoma, uma obra completa e acabada em si mesma”, que tem como principais características “a vontade de ser uma forma que se movimenta em relação a outra forma” e o fato de ser, talvez, o único meio “que se refere ao significado por dois caminhos diferentes, simultâneos e convergentes: o caminho normal de todas as línguas escritas” e também o caminho da língua cinematográfica, através da “remissão a um possível filme que ainda não existe”. O maior ou menor detalhamento do roteiro depende das estruturas de produção e do estilo de trabalho do realizador. Roteiros com indicações técnicas minuciosas, colunas descritivas de vídeo, de áudio (locução, música, ruídos), da duração de cada plano, dos ângulos de filmagem, da movimentação dos atores e outros detalhes, são geralmente característicos dos esquemas industriais de filmagem (grandes estúdios, superproduções nos moldes hollywoodianos). Nestes casos, raramente o roteirista e o diretor são a mesma pessoa. Já em outros esquemas de produção (no cinema de autor, p. ex.), o roteiro pode ser um simples esboço das idéias do diretor, com anotações e observações feitas durante a própria filmagem, ou pode, até mesmo, não estar escrito mas apenas definido mentalmente por seu realizador. V. **argumento**, **sinopse**, **decupagem**, **tratamento**, **montagem** e **lauda**.

• (tt) Relação de todos os objetos que têm de figurar em cena (mobiliário, indumentária, acessórios etc.).

• (ra, tv) Texto que indica previamente o desenvolvimento de um programa de rádio ou tv. V. **script**.

• (pp) Itinerário previamente traçado para os trabalhos de colagem de cartazes e **outdoors**.

• (pq) Itinerário e plano de trabalho em pesquisa.

A definição ao lado foi retirada do Dicionário de Comunicação (pág. 650-651).

O roteiro é a base para a gravação de um determinado tipo de produção. Normalmente utilizado em obras de ficção, documentários (com variações) e filmes publicitários, o roteiro pode ser seguido à risca, ou ter algumas modificações. No caso das reportagens, por exemplo, o roteiro serve apenas como um guia, pois nem tudo pode ser previsto.

No Anexo 2, você encontrará o exemplo de roteiro de um documentário curta-metragem – Ilha das Flores.

Para jornalismo, ao final da gravação, o repórter faz o que se chama de lauda, similar ao roteiro. Ela traz as informações do vídeo, entradas de áudio, imagens, créditos e legendas.

**Lauda**

• (ed) 1. Cada uma das páginas (geralmente escritas de um só lado) de um original. 2. Cada uma das páginas de um livro, impressas ou em branco.

• (cn, ed, jn, tv) Folha padronizada, própria para redação de matérias para qualquer veículo impresso ou audiovisual. A lauda padronizada surgiu como decorrência das necessidades de agilizar e racionalizar o processamento industrial da informação escrita. É impressa com informações básicas e com traçados de referência para o texto, normalmente constituída de duas áreas: a) *cabeça* – onde figuram o nome do veículo e alguns espaços reservados à indicação do nome do autor, título da matéria, **retranca**, **seção** e assunto, número de ordem e marcações gráficas; b) *área para o texto* – com indicações precisas do início, do término e do número de toques em cada linha, do espaço entre as linhas e do número de linhas do texto. Em função dessas características, a lauda padronizada proporciona facilidades em todas as fases da produção editorial. As laudas próprias para roteiros de cinema ou televisão contêm geralmente colunas diferentes para vídeo e áudio, além de espaços específicos para indicações do número da cena e da tomada.

A lauda de TV difere das de jornais, revistas e rádio. Ela é dividida em duas colunas: Vídeo e Áudio. Veja abaixo um exemplo.

| <b>PG<br/>00</b> | <b>10/08/2011</b> | <b>Nome do<br/>repórter</b>   | <b>Jornal</b> | <b>GRATUIDADE EM ÔNIBUS</b>   | <b>TEMPO</b> |
|------------------|-------------------|---|---------------|---|--------------|
|                  |                   |   |               | <p>UMA LEI QUE DEVERIA SER CUMPRIDA, MAS NÃO É/ A LEI MUNICIPAL, QUE PERMITE A GRATUIDADE DE TRANSPORTE A IDOSOS, DEFICIENTES E ESTUDANTES, ESTÁ SENDO DESRESPEITADA POR MOTORISTAS DE ÔNIBUS NO RIO DE JANEIRO/</p> <p>EDUARDO SIMÕES, DE 16 ANOS, ALUNO DA ESCOLA TÉCNICA FEDERAL DE QUÍMICA, NA TIJUCA, TEVE A PORTA DO ÔNIBUS FECHADA QUANDO IA SUBIR OS DEGRAUS/ ELE CAIU NO MEIO FIO E MACHUCOU A CABEÇA/</p> <p>UM COLEGA DE EDUARDO TAMBÉM JÁ FOI IMPEDIDO DE ENTRAR NO ÔNIBUS/</p> <p>ANDRÉ MACHADO, DE 18 ANOS, CHEGOU A SER AGREDIDO PELOS FUNCIONÁRIOS DA EMPRESA///</p> <p>SONORA ANDRÉ</p> <p>O QUE ACONTECEU NA HORA QUE VOCÊ FOI PEGAR O ÔNIBUS? PARA ONDE ESTAVA INDO?</p> |              |
|                  |                   | <p>OFF 1</p> <p>Mostra imagens dos ônibus passando nas ruas, nos pontos, parando nos sinais, com pessoas embarcando e desembarcando</p> <p>Imagens de Eduardo uniformizado com o curativo na cabeça.</p> <p>Mostrar Eduardo e André juntos falando. (temos diversas)</p> <p>SONORA ANDRÉ MACHADO</p> <p>ESTUDANTE</p> |               |   |              |

|   |   |
|---|---|
| <p>PASSAGEM<br/>(repórter aparece no vídeo)</p> <p>OFF 2<br/>Os pais de Eduardo e André.</p> <p>SONORA OSWALDO MACHADO<br/>PAI DE ANDRÉ</p> <p>OFF 3<br/>Imagens do prédio da Prefeitura.<br/>Imagens do secretário</p> <p>SONORA WALDIR PERES<br/>SECRETÁRIO DE TRANSPORTES<br/>Legenda:<br/>Disque-transportes: 2255-4488</p> | <p>ESTE PONTO DE ÔNIBUS, NA PRAÇA DA BANDEIRA, É MUITO USADO PELOS ALUNOS DA ESCOLA TÉCNICA FEDERAL DE QUÍMICA/<br/>AQUI, QUATRO ESTUDANTES JÁ FORAM AGREDIDOS POR TENTAREM ENTRAR PELA FRENTE NO ÔNIBUS///</p> <p>OS PAIS DE EDUARDO E ANDRÉ FICARAM INDIGNADOS/ OS FILHOS ESTAVAM UNIFORMIZADOS/ OS CASOS FORAM REGISTRADOS NA DELEGACIA E AS EMPRESAS DE ÔNIBUS ESTÃO SENDO PROCESSADAS////</p> <p>- QUAL FOI A REAÇÃO DE VOCÊS COM O OCORRIDO?</p> <p>A SECRETARIA DE TRANSPORTES DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO ALEGA NÃO TER QUALQUER DENÚNCIA SOBRE ESSE TIPO DE IRREGULARIDADE/ O SECRETARIO AFIRMA QUE IRÁ AVERIGUAR PESSOALMENTE O CASO</p> <p>SONORA WALDIR PIRES<br/>- O QUE A PREFEITURA PODE FAZER PARA DIMINUIR ESSES CASOS?<br/>- EXISTE UM MEIO DE DENÚNCIAR?</p> |
|---|---|

## **2.5 Funcionamento de uma produção audiovisual**

Muitos problemas podem ocorrer durante a gravação e finalização de um vídeo por conta da falta de conhecimento básico nas técnicas de captação e transmissão de sinais. Para que isso não ocorra, esse item tem o objetivo de apresentar rapidamente essas características para trazer as noções necessárias de alguns recursos e equipamentos utilizados.

No mercado ainda se usa sistemas analógicos e digitais para captação de imagens e isso tem relação como a forma de captação dos sinais. Ao contrário do que muitos pensam, a diferença não é no material usado para isso, como a fita. Também há equipamentos digitais que utilizam a fita no processo de gravação.

### **2.5.1 Vídeo analógico**

O sinal de vídeo é gerado a partir da leitura seqüencial, da esquerda para a direita e de cima para baixo, da intensidade da voltagem de cada ponto do chip sendo (CCD) no qual a imagem se projeta através das lentes das câmeras. Quanto maior a intensidade de luz em determinado ponto, maior a voltagem produzida pelo mesmo. Esses sinais descrevem as características das ondas eletromagnéticas conforme as suas propriedades de frequência (hue), amplitude (saturation) e quantidade de radiação (Brightness) de cada uma das cores primárias (RGB – red, green e blue).

O processo de gravação / transmissão de sinais elétricos é sempre sujeito a várias interferências e perdas, que aumentam e se propagam quando o mesmo é copiado de um meio a outro (degradação da imagem).

Essas degradações podem ocorrer com muita intensidade a partir de eventuais danos que os meios podem proporcionar. Fungos e oxidação de fitas, perda de corrente elétrica nos cabos e tipo diferentes de manipulação dos sinais podem afetar a qualidade e a precisão dos sinais.

### **2.5.2 Vídeo digital**

O vídeo digital tem a mesma interpretação das radiações eletromagnéticas mas diferencia-se por mapear os sinais em códigos compostos por dígitos binários. Esses dígitos descrevem e registram os sinais exatamente como são compreendidos e são decodificadas com precisão todas as vezes que é lido.

Os sistemas de gravação digital têm as seguintes vantagens: são mais compactos e produzem som e imagens de alta qualidade. Eles mantêm a qualidade depois de repetidas duplicações. Para todos os efeitos, a quinquagésima geração tem a mesma aparência da gravação original (Zettl, 2011, p.213).

Para cada uma das radiações RGB é atribuído 8 bits que registram até 256 variações de cores que combinadas possibilitam até 16.7 milhões de variações. A grande vantagem que o sinal digital tem sobre o analógico é o fato de essas perdas poderem ser virtualmente eliminadas. Assim, por exemplo, se os uns (1) e zeros (0) forem representados por voltagem 1v e 0v, é muito fácil um circuito eletrônico reconstruir um sinal que chegou a seu destino como 1 – 0 – 0,8 – 0,3 – 1 – 1 ao invés de 1 – 0 – 1 – 0 – 1 – 1. Houve danificação e o 1v chegou como 0,8v, assim como o 0v chegou como 0,3v, mas como se sabe que o sinal só pode ser 0v ou 1v, o 0,8v é alterado para 1v e o 0,3 para 0.

Por proporcionar uma quantidade maior de informações necessárias para registrar os sinais, o sinal digital necessita de compressão para que possa oferecer desempenho. Há vários padrões e métodos de compressão.

Quanto maior a taxa de compressão utilizada para reduzir o tamanho ocupado por um sinal de vídeo digitalizado, maior a probabilidade de surgirem defeitos na imagem final. Isso ocorre porque os processos de compressão utilizados para comprimir sinais de vídeo geralmente acarretam perdas de detalhes durante a compressão e não há como reconstruí-los.

### 2.5.3 Sistemas de gravação com fita de vídeo analógica (A) e digital (D)\*:

|   | Sistema    | Caraterísticas da produção  |
|---|------------|---|
| A | VHS        | Qualidade baixa e razoável para primeira geração. Rápida deteriorização de uma geração para a seguinte. |
|   | Hi8        | Imagens nítidas. Boa qualidade na primeira geração.   |
|   | S-VHS      | Qualidade muita boa. Boa preservação da imagem por quatro gerações.                                     |
|   | Betacam SP | Qualidade superior e suporta bem várias gerações.   |
| D | DV         | Boa qualidade digital.  |
|   | DVCAM      | Excelente qualidade.  |
|   | DVCPRO     | Excelente qualidade.  |
|   | Betacam SX | Qualidade superior  |
|   | HDV        | Excelente qualidade e resolução em high definition  |
|   | HDTV       | Alta resolução e cor  |

\*Adaptação de ZETTL, 2011, p. 214

Os sistemas digitais podem ser gravados com fita ou sem fita, no entanto, as captações sem fita só podem ser digitais. E assim como existem diversas fitas – estas, que dependem do equipamento para definição do tipo – existem diversas mídias que servem de suporte para a

gravação digital, como discos rígidos e cartões de memória. Segunda Zeltt, há quatro grandes vantagens do sistema sem fita sob os com fita: “permite acesso aleatório quase instantâneo a qualquer quadro da gravação, é menos propenso a desgaste, facilita todo o processo de edição e o material arquivado ocupa um espaço muito menor” (2011, p. 215).

### 2.5.3.1 Formatos de vídeo

Ao longo do tempo, o aperfeiçoamento da tecnologia trouxe uma infinidade de equipamentos para gravação de vídeos. Hoje, equipamentos analógicos e digitais dividem o espaço, com diferenças de qualidade e preço. As câmeras e os VTs (equipamento para ver as imagens gravadas nas fitas) são interdependentes, não sendo possível gravar em um formato e utilizar a fita para outro.

#### I. Formatos:

- a) 8mm / 16mm / 35mm: formato para gravação em película. São os tamanhos das bitolas.
- b) Hi-8 / VHS: equipamentos analógicos. Pouco utilizados profissionalmente.
- c) U-MATIC: formato analógico, criado em 1970. Foi muito utilizado no segmento profissional.
- d) Betacam: utilizado no ramo profissional. Hoje ainda utiliza-se o formato analógico, mas já há quem tenha o digital.
- e) DVCam: totalmente digital, semi-profissional. Tem os formatos mini-DV e Standard

II. Saída: assim como a diversidade de equipamento aumentou, a quantidade de possibilidades de saída também. Além de o produto final poder ser gravado em uma fita, ele ainda pode sair em (mídias) – CD, VCD, MD (miniDisc), DVD, HD-DVD e Blu-ray – ou mesmo como arquivo digital. Neste caso, com diversas possibilidades de extensão como:

- a) MPEG-1: ideal para gravação em CD
- b) MPEG-2: uma das possibilidades para DVD. Traz também um arquivo de áudio (ac3, aiff)
- c) VOB: após o vídeo ser autorado em DVD ele fica nesse formato.
- d) MPEG-4: web e móvel
- e) MOV: arquivo para o programa Quicktime. Formato aceitável para edição nas plataformas Mac e Avid.
- f) AVI: formato para edição em PC. É aceito em Avid.
- g) WMV: Formato da plataforma PC. Editável no Movie Maker.

### 2.5.4 Sistemas de cores

A captação e a transmissão de vídeos são feitas por ondas eletromagnéticas e as informações de imagens são separadas em diversas partes. Em uma delas está o canal de cores, que difere de sistema de acordo com a região.

- I. NTSC (Nacional Television Standards Committee): funciona com 30 quadros/segundo. Padrão criado nos EUA nos anos 1950. Foi o primeiro sistema bem sucedido comercialmente. Pelo fato de no início ter problemas com relação a fidelidade das cores, franceses e alemães desenvolveram outros sistemas, SECAM e PAL, respectivamente, no final da mesma década.
- II. SECAM (Sequential Couleur Avec Memoire): criado na França em 1957 e adotado em partes no Leste Europeu e Oriente Médio.
- III. PAL (Phase Alternate Lines): padrão criado na Alemanha também em 1957. Base para o padrão criado no Brasil (PAL-M).

### 2.5.5. Aspecto do vídeo

O aspecto do vídeo está relacionado ao tamanho da imagem na tela. Isso é importante no processo de composição da produção pelo fato de afetar a forma como as imagens serão feitas. As proporções entre altura e largura pode mudar de acordo com o televisor, atualmente podendo ter a imagem mais próxima ao que é a tela de cinema, ou seja, mais alongada na horizontal. Formatos mais clássicos:

- a) 4:3: tela ainda bastante utilizada.
- b) 16:9: formato adotado em HDTV.
- c) 13:7: 'janela norte-americana', utilizada em grande parte das produções hollywoodianas.

Veja como o aspecto do vídeo pode alterar a imagem exibida:



Analise com mais atenção a forma como a imagem é enquadrada:



A primeira é referente à tela 13:7. A segunda, com bordas amarelas, tem a tela 16:9; em uma comparação, tem a lateral um pouco menor que a primeira, caso a ideia fosse ter a mesmo tamanho vertical da imagem. Já a terceira imagem é a tela mais tradicional, 4:3, que grande parte da imagem é cortada. Por esse motivo, é importante saber como será a exibição principal da produção.

Com outros equipamentos capazes de exibir vídeos, como os celulares, a tarefa de se produzir um material multimídia é complexa, pois as telas podem variar razoavelmente de um modelo para outro e haver perdas (ou sobras) de imagem.

### 3 COMO FAZER UM VÍDEO

Produção é a realização de qualquer produto de comunicação em seus aspectos financeiros, técnicos, administrativos e logísticos. O papel do produtor no desenvolvimento desse produtor é fundamental para a realização de um bom projeto, um trabalho de responsabilidade e exigências, não somente com a equipe mas também com relação ao público.

O profissional de produção tem uma visão ampla do trabalho da equipe, tem um pouco de conhecimento de cada área e é capaz de realizar diversas tarefas, pois ele deve ser capaz de dar auxílio em qualquer adversidade que possa surgir durante a produção, seja a falta de um assistente de áudio ou de iluminação.

As habilidades e talentos que um produtor deve ter abranger um amplo espectro, que varia desde criatividade até conhecimento tecnológico, desde a ideia inicial até a transmissão, desde conhecimentos financeiros até conhecimentos de mercado [...] um bom produtor está sempre em contato com as tendências da indústria e as novas tecnologias (KELLISON, 2007, p.4-5)

Há uma ideia geral que o produtor de cinema, teatro e TV tem atribuições diferentes. No entanto, é consenso que a função é essencial para o projeto, ou mesmo que sem ele o projeto não existe. O produtor pode ser executivo – aquele que busca o financiamento– ou mesmo que lide com funções mais operacionais e burocráticas – como conseguir autorizações para locações e de uso de imagem.

No desenvolvimento de um projeto, o produtor é o primeiro a dar início à produção e o último a sair. “Na produção para TV e vídeo, na maioria das vezes, é o produtor que supervisionará o projeto do início ao fim, incluindo todo o processo de pós-produção” (KELLISON, 2007, p.215).

Dessa forma, ele está presente em todas as fases da produção. Kellison (2007) divide esse processo em cinco etapas: Ideia (desenvolvimento do projeto), Planejamento (pré-produção), Filmagem ou gravação (produção), Produto final (pós-produção) e Próximas etapas (finalização e distribuição). Já outros autores, como Zettl, dividem esse processo em três: pré-produção, produção e distribuição, como adotaremos em nosso trabalho.

#### 3.1 Pré-produção

A fase de pré-produção é composta por um conjunto de providências de produção anteriores ao registro de imagens e/ou sons que serão utilizados na obra. Envolve, conforme o caso, escolha e preparação de equipe, planejamento, arranjos, ensaios, aquisição de material, contratação de estúdio e equipamento, levantamento de necessidades, entre outras atividades.

Alguns tópicos que entram nessa fase:

- a) Roteiro, pauta, pesquisa
- b) Contato com possíveis personagens
- c) Orçamento (pessoas, equipamentos, cenário, edição, finalização)
- d) Equipamentos
- e) Data, local e horário das gravações
- f) Disponibilidade de pessoal
- g) Previsão do tempo
- h) Reuniões com equipe para determinar necessidades e indicar o trabalho
- i) Autorização de gravação em locais
- j) Organizar material que deve ser levado para a gravação
- k) Fazer um *check list*

Nesta fase, o produtor dá início a organização do projeto. Para facilitar esse processo, usa um **Caderno de Produção**, um material essencial para o produtor tem sempre em mãos tudo relativo ao trabalho que está desenvolvendo, com todos os detalhes da produção registrados.



**Glossário**

### ***CHECK LIST***

Relação completa e detalhada de providências que devem ser tomadas na realização de uma eventos ou na produção de qualquer peça e verificadas ou checadas uma a uma durante o desenvolvimento de um programa ou projeto.

Para gravações externas (fora do estúdio), a atenção deve ser redobrada. Para isso, se faz o **Reco**, um reconhecimento da locação, indo até o local, examinando as características da região. A seguir, algumas sugestões:

- a. Examinar a locação
- b. Conversar com o pessoal local (moradores, comerciantes)
- c. Verificar a posição do sol
- d. Trabalhar as possíveis sequências (simulação)
- e. Testar a eletricidade (120v/240v)
- f. Checar problemas de ruído, possibilidade de a limentação, banheiro, vestiários
- g. Tirar fotografias que possam auxiliar o reconhecimento da equipe e para divulgação
- h. Fazer um mapa para a equipe (como chegar ao local)
- i. Manter contato com os entrevistados (personagens)

### 3.2 Produção

O(s) dia(s) da gravação. Dependendo do produto, a produção pode estar acontecendo ao mesmo tempo da pré-produção e da pós-produção, como é o caso de novelas, em que o tempo é longo entre o início das gravações e o último capítulo. “Com exceção de ensaios, a produção requer normalmente equipamentos e uma equipe – pessoas para operar os equipamentos. Inclui todas as atividades necessárias à gravação em vídeo ou transmissão de um evento” (Zettl, 2011, p.3).

Segundo Kellison, a fase de produção é a filmagem propriamente dita e é papel do produtor fazer com que o planejamento saia da forma como foi pensado. “Independente do escopo do projeto, os componentes devem estar prontos, e roteirista, diretor, equipe técnica e elenco devem estar preparados para dar vida ao projeto” (2007, p. 185).

Durante essa fase, algumas ações são válidas para facilitar o trabalho de pós-produção:

- a) Conferir e levar o *check list*.
- b) Acompanhar a decupagem do roteiro com a direção.
- c) Não esquecer das assinaturas de autorização de uso de imagem.
- d) Deixar água e alimentação por perto (caso tenha sido necessário a disponibilização desses).
- e) Desenvolver um relatório de gravação.
- f) Utilizar claquete (pode adaptar).
- g) Já fazer uma pré-decupagem do material, com anotação do time code.
- h) Anotar o número das fitas e identificá-las.
- i) Anotar o nome das pessoas que participam, equipe e entrevistados. Cuidado com a grafia do nome das pessoas!



#### Glossário

#### **CLAQUETE**

Pequeno quadro em que são indicados no nome do filme e os números da sequência, da tomada e da cena. Ela é mostrada a cada início de tomada e serve para facilitar a identificação no momento da edição.



Exemplo de Claquete (fonte: <http://www.cultura.gov.br>)

### 3.3 Pós-produção

Compõe as atividades técnicas de finalização de um trabalho. No caso de filmes, vídeos, comerciais e programas de TV, por exemplo, envolve as providências de finalização, como execução de efeitos de computação gráfica. Em produtos que envolvem comercialização, envolve a produção de cópias, confecção de capas, fotografia, divulgação, lançamento e distribuição. Também é o momento de pagamentos e fechamento de contas.

Segundo Zettl, se a produção for realizada somente com uma câmera, o processo de pós-produção ser o que levará mais tempo. Isso com relação a finalização do vídeo, pois, como já especificado anteriormente, ainda há a distribuição e, em alguns casos, o *feedback*.

Há alguns pontos de facilitarão o trabalho, um deles está relacionado à organização do material gravado (ou filmado). Identificá-lo (como proposto em 3.2) é essencial para que isso aconteça, mas também é preciso saber exatamente o que tem em cada mídia. Para isso, realiza-se o processo de decupagem.

O método consiste em registrar cada cena gravada indicando o *time code*. Ao fazer isso, será possível localizar rapidamente a cena que se deseja e pedida no roteiro de edição.

#### Exemplo de decupagem:

| Fita (mídia, arquivo) | TC em       | Descrição da cena   | Fim do TC   |
|-----------------------|-------------|---|-------------|
| Fita 1                | 01 30 45 04 | Porta da geladeira fecha e imã cai no chão  | 01 30 55 15 |
| Fita 1                | 01 30 55 16 | Marina abre a torradeira e vê se o pão está bom. Fecha, espera um pouco, volta a abrir e retira o pão | 01 33 42 13 |

#### Exemplo de roteiro de edição:

| Fita (mídia, arquivo)                     | TC em       | Descrição da cena                                  | Fim do TC   |
|---|-------------|--|-------------|
| Fita 1                                    | 01 43 54 00 | Carina está olhando a porta de casa tomando um chá | 01 44 00 00 |
| Fita 3                                    | 00 20 34 19 | Caneca de chá caindo da mão                        | 00 20 40 13 |
| Fita 1                                    | 01 13 24 10 | Carina cai no chão                                 | 01 14 20 05 |
| Transição para próxima cena (indica qual) |             |  |             |
| Fita 1                                    | 00 50 13 22 | Vista da janela do apartamento                     | 00 51 09 00 |



## Glossário

### ***TIME CODE e FRAME***

Indica a localização de uma imagem por tempo decorrido na mídia, trazendo hora, minuto, segundo e frame, sendo 00 00 00 00, respectivamente. O frame indica o quadro da imagem, a menor unidade da imagem em movimento.

### **Comparativo entre as divisões propostas nas fases de produção:**

| Cinco fases            | Três fases      |
|------------------------|-----------------|
| 1. Ideia               | 1. Pré-produção |
| 2. Planejamento        |                 |
| 3. Filmagem e gravação | 2. Produção     |
| 4. Produto final       | 3. Pós-produção |
| 5. Próximas etapas     |                 |

### **3.4 Equipe e créditos**

Quando se vê um filme no cinema, raramente se fica até o final; momento em que passam os créditos da produção. É nessa enorme lista de nomes e funções que consta as pessoas que participaram e colaboraram de alguma forma para a realização do filme: a ficha técnica. Vejamos algumas das funções que podem constar em uma produção<sup>1</sup>:

- I. *Elenco*: atores e atrizes que trabalharam na produção. Organizado por ordem de importância, aparecimento ou alfabética.
- II. *Produtor executivo*: responsável em fazer cumprir o cronograma traçado previamente, dentro do orçamento e tempo previstos; controlar gastos e coordenar os detalhes técnicos, administrativos e logísticos (Diretor de produção).
- III. *Diretor*: responsável pela criação artística (concepção e execução). Supervisiona o roteirista, comanda e orienta os atores e conduz o trabalho.
- IV. *Produtor*: coordenação dos meios necessários para a realização de um programa. Em cinema, o produtor também é quem financia ou consegue financiamento para a produção.
- V. *Roteirista*: planeja e escreve o roteiro (história).

- VI. *Diretor de fotografia*: responsável pela imagem, nitidez, iluminação e efeitos fotográficos.
- VII. *Diretor de som*: responsável pelo controle e supervisão do som, inclusive desempenho dos equipamentos utilizados (Diretor de áudio).
- VIII. *Cinegrafista/Câmera*: operador de câmera (equipamento).
- IX. *Editor*: encarregado de editar, montar, o filme (vídeo), aliando áudio, vídeo, legendas e o que mais a produção exigir.

Nos créditos finais de um filme, muitas outras funções podem entrar nesta lista, como camareiras, motoristas, assistentes e distribuidores, ou seja, todas as pessoas que participaram da produção devem estar nos créditos. Além deles também se pode citar os colaboradores, prestar agradecimentos e finalizar com imagens (logomarcas) relativas a produção e a realização do projeto.



**Atenção**

Observe com atenção os créditos finais de um filme para ver o quanto uma equipe pode ser numerosa.

---

<sup>1</sup> Os nomes das funções variam de acordo com o veículo a que se propõe a produção. Por exemplo, no cinema, o responsável pelo cenário é o Diretor de Fotografia; já na TV, existe o papel do cenógrafo e do iluminador.

## 4 GRAVAÇÃO

Após conhecer um pouco mais sobre as técnicas de vídeo e como realizar uma produção, é chegada a hora de começar a “pôr a mão na massa”. E como em todos os lugares, deve existir um planejamento prévio, inclusive para a gravação. O roteiro é o guia neste momento. Nele, a equipe saberá quais são as cenas e as sequências pensadas para o produto final. E a partir deles que são traçados os planos a serem utilizados.



### Glossário

#### **PLANO**

Um fragmento da cena que não é interrompido por um corte e é marcado pelo ponto de vista da câmera em relação ao assunto. O tamanho dele é determinado pela montagem.

#### **CENA**

Unidade narrativa cinematográfica e abrange uma série de planos ligados a mesma ação ou situação em um mesmo ambiente. Várias cenas constituem uma sequência.

#### **SEQUÊNCIA**

Conjunto de cenas que se referem a mesma ação.

*Observação: as cenas eles devem, necessariamente, estarem no mesmo tempo e espaço e várias delas formam uma sequência. Já a sequência é definida pela unidade de ação, tema ou movimento.*



### Exercício

Em sala de aula, iremos ver o curta ‘A Velha A Fiar’, de Humberto Mauro (1960). O filme é categorizado como documentário. Outros dizem que é o precursor do videoclipe. Na produção, o cotidiano de uma fazenda é mostrado, tendo como trilha sonora a canção de mesmo nome do curta, de Aldo Taranto cantada pelo Trio Irakitã.

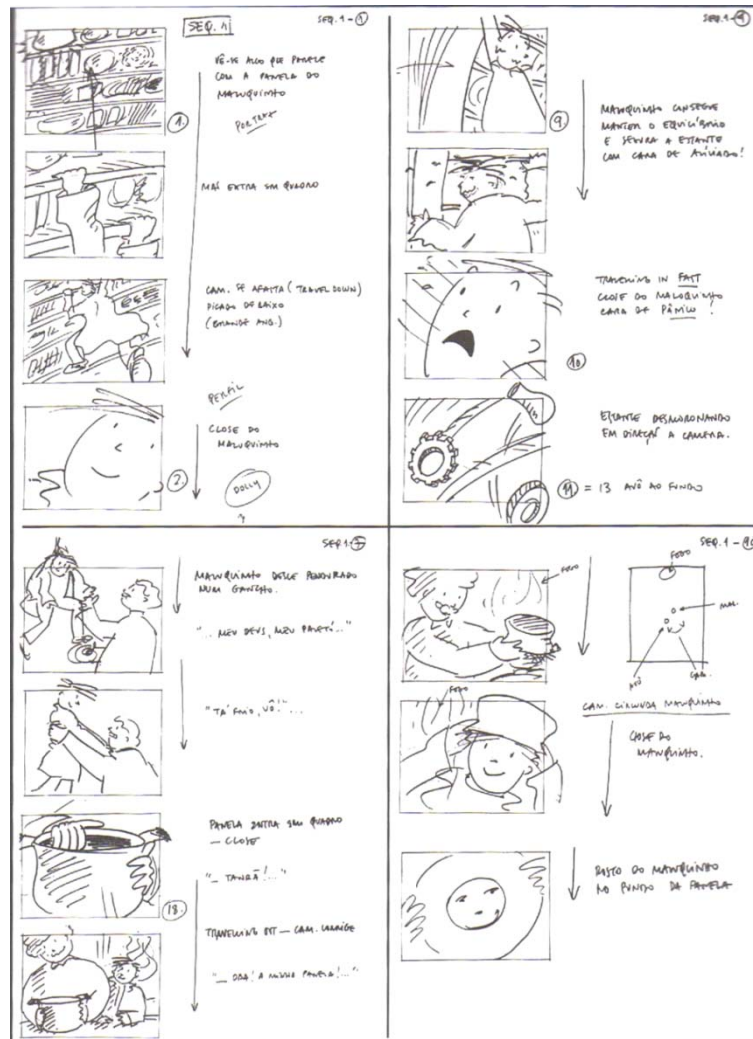
O exercício consiste em perceber as sequências e a quantidade de planos utilizados para o desenvolvimentos do projeto, que tem pouco mais de 5’.

Quer ver o filme antes ou revê-lo em casa? Tem diversos canais no Youtube ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)) com ele, basta fazer uma busca pelo nome.

Um dos métodos utilizados para que não se perca tempo na hora de gravar é o uso do *story-board*, que mostra um sequência de desenhos para orientar as gravações. Esses desenhos

mostram visualmente como as cenas deverão ser gravadas, determinadas pelas tomadas descritas no roteiro. Com ele, já se pode traçar as planos e movimentos que a câmara fará durante as gravações.

*Story-board do filme 'Menino Maluquinho', de Ziraldo (direção de Tarcísio Vidigal)*



(Imagem: Dicionário de Comunicação, p.695)

No entanto, para entender a linguagem utilizado no Story-board é necessário saber as nomenclaturas utilizadas. O enquadramento, por exemplo, é quando se delimita a imagem que deverá ser gravada (como se fosse um quadro). Ele é feito de acordo com a percepção visual que se deseja, o que se quer mostrar para o público. Pessoas muito afastadas, pés cortados e placas que não dão para ler, podem ser problemas de enquadramento dependendo da intenção da imagem. Além do propósito, é preciso observar a 'plasticidade' das cenas a se obter.

Os planos e os movimentos a serem utilizados influenciam nesse enquadramento. Em telejornal, por exemplo, localiza-se o repórter/entrevistado a direita ou a esquerda do vídeo para

mostrar o lugar ou pessoas (em um segundo plano). O enquadramento central é mais utilizado em estúdio ou planos mais abertos. Tudo, sempre vai depender dos objetivos do vídeo e da harmonização da cena.

É preciso ainda ficar atento aos objetos que você deseja mostrar, ou seja, se estão na frente ou atrás na imagem enquadrada. É preciso focar nele, destacando ele no cenário. As imagens a seguir foram retiradas de um comercial da Azaléia (2011).



São duas imagens que têm como objetivo mostrar os sapatos utilizados pelas mulheres. Na primeira, até percebe-se que há no cenário outros objetos – como o vaso de flores e a boneca – mas eles estão ao fundo e o foco, na mulher olhando o sapato, o que acaba chamando mais atenção. Já a segunda imagem tem um plano mais aberto o que poderia dispersar mais a atenção do espectador. E apesar de ter diversos objetos espalhados pelo cenário, não somente atrás da mulher como também na frente, o foco continua nos calçados (veja o vídeo em <http://migre.me/5rwwj>).

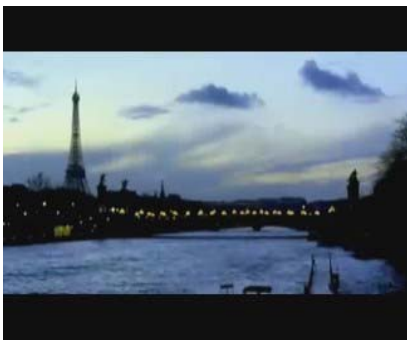
Como visto, o enquadramento escolhido e o foco da imagem podem interferir na forma como se percebe a cena. Watts (1990, p.230) lista algumas sugestões para um melhor enquadramento:

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Procure:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) enquadrar o ponto entre os olhos situado a dois terços da altura da tela</li> <li>b) ‘olhar direcional’ (voltado para o que se vai ver) e ‘espaço para movimentação’ (ameniza o movimento)</li> <li>c) obter profundidade, colocando algum detalhe no plano da frente e assegurando uma iluminação não muito uniforme (realidade).</li> <li>d) ângulos originais.</li> </ul> | <p><b>Evite:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) queixos descansando na borda inferior da tela.</li> <li>b) cabeças batendo no topo da tela.</li> <li>c) objetos, flores, postes saindo da cabeça das pessoas.</li> <li>d) as costas do entrevistador tapando metade da tela quando em contra-planos.</li> <li>e) deixar “teto”.</li> <li>f) ‘esconder’ entrevistado no canto da imagem, aparecendo grande parte do cenário.</li> </ul> |
|---|---|

## 4.1 Planos

Os planos são muitos e variados, e o cinema costuma usar e abusar deles. A seguir, alguns planos definidos tradicionalmente, mas não se pode ficar restrito a eles. Para exemplificar os tipos de planos foram utilizadas cenas do filme ‘A Identidade Bourne’. Os conceitos são do Dicionário de Comunicação.

**PLANO GERAL:** “enquadramento geral da paisagem, abrange todo o local da ação”.



**PLANO CONJUNTO:** “focaliza os personagens dentro do local de ação e apresenta uma parte do cenário ou paisagem”.



**PLANO AMERICANO:** enquadramento dos personagens a partir do joelho até a cabeça.



**PLANO MÉDIO:** enquadramento do personagem pelo meio do corpo.



**PLANO MÉDIO APROXIMADO:** é um plano mais fechado que o PM. Parte do busto.



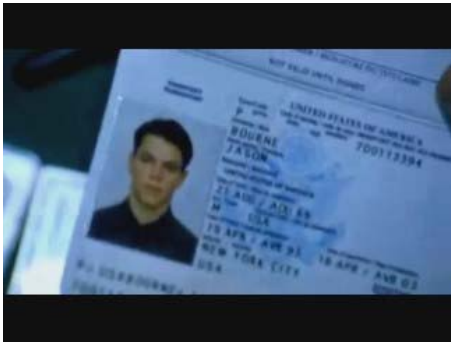
**CLOSE:** o enquadramento focaliza o rosto .



**BIG CLOSE:** isola um detalhe do rosto.



**PLANO DETALHE:** enquadra algum objeto de forma bem próxima, é usado para chamar atenção para algo no cenário. Pode ser usado também como imagem de apoio.



**PLANO SEQUÊNCIA:** sequência de planos sem corte, ou seja, os planos são alterados conforme a gravação é realizada e não há cortes na edição. Veja um exemplo: <http://migre.me/5rxvV> (Filme: Meu nome não é Johnny, sequência em que os enfermeiros chegam a casa de João Estrella por causa do pai dele).

**PLANO E CONTRA-PLANO:** as imagens são alternadas entre personagens que interagem em cena, como em uma conversa. O enquadramento está em um personagem enquanto ele fala, há um corte e aparece o outro personagem com que ele conversa, em um plano que está oposto ao primeiro.

Além de a câmera estar sempre gravando o personagem, também há a possibilidade de se gravar pelo olhar dele, reproduzindo o seu ponto-de-vista. A esse posicionamento, dá-se o nome de **SUBJETIVA**. Outros enquadramentos são possíveis e capazes de trazer até sensações, como planos feitos de cima para baixo, que podem demonstrar inferioridade, ou de baixo para cima, com a proposta de superioridade.

## 4.2 Movimentos de câmera

Os movimentos de câmera são importantes para tirar a monotonia dos quadros parados. Há alguns padrões para os movimentos; mas, assim como para os planos, não há regras para uma gravação e tudo dependerá do que se pretende mostrar no produto final.

- a) **PANORÂMICA (PAN):** movimento horizontal contínuo, com a câmera parada no mesmo eixo e se movimento de modo angular, da esquerda para a direita ou vice-versa.
- b) **TILT:** uma panorâmica vertical.
- c) **TRAVELLING:** passeio da câmera. A câmera se desloca sem mudar o ângulo
- d) **DOLLY:** o deslocamento da câmera na vertical, no mesmo ângulo, muito comum em cinema, mas praticamente sem uso em telejornalismo.
- e) **ZOOM IN OU OUT:** movimento que é o movimento de aproximação e afastamento, com a câmera parada, diante do objeto filmado.



### *ZOOM X Aproximação*

Há uma diferença tênue entre a utilização do zoom e a aproximação da câmera do objeto em cena. O zoom é um movimento que parte de um recurso das câmeras, com a mudança de lentes. Já a aproximação (ou afastamento) pode vir do movimento de travelling, por exemplo.

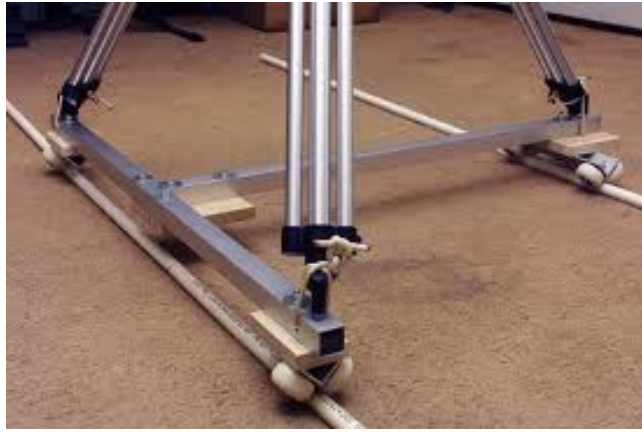
## 4.3 Equipamentos

Além da câmera, outros equipamentos são utilizados para auxiliar as gravações. Veja alguns deles:

**GRUA:** tipo de guindaste que traz em sua extremidade uma plataforma na qual são suspensos o câmera e os equipamentos para determinadas tomadas.



**DOLLY:** além de um movimento, é um equipamento com rodas para facilitar a movimentação da câmera.



**TRIPÉ:** suporte para câmeras e equipamentos de iluminação. Portátil. Serve para dar estabilidade a imagem.

Há diversos outros tipos de equipamentos. Uns até são usados com outros para facilitar mais o trabalho da equipe.

Todo equipamento para gravação pode ser comprado ou alugado em lojas especializadas.



## 5 ILUMINAÇÃO

O mais importante sobre iluminação a se saber é: SEM LUZ NÃO HÁ IMAGEM. Então, essa deverá ser a sua maior preocupação. Ver se o local está iluminado o suficiente para a captação da imagem é o começo para uma boa gravação. A qualidade da imagem também se relaciona com a quantidade de luz disponível – e não só para menos. Muita luz também pode atrapalhar a imagem, o que se chama de imagem ‘estourada’. Nesse caso, o branco fica tão claro que traz a sensação de iluminação excessiva e faz o espectador ‘apertar os olhos’, tentando diminuir a quantidade de luz do vídeo.

No entanto, a função da iluminação vai além do ‘iluminar’ o local. Segundo Kellison, ela é uma “O uso da luz cria a atmosfera, o tom, a dimensão e a textura do programa. Ela pode transmitir uma trama, enfatizar elementos-chave, como cor do cenário ou tom da pele e sinalizar as diferenças entre comédia e drama e realidade e fantasia” (2007, p.198).

Dessa forma, tanto em externas (gravação fora do estúdio) quanto em estúdios e ambientes fechados, deve-se utilizar equipamentos de iluminação, pois ela é capaz de realçar algo, atraindo a atenção do espectador para a parte iluminada; cria ambiente, “luzes brilhantes deixam as pessoas mais alegres, luzes indiretas fazem-nas sentirem-se melancólicas” (Watts, 1990, p.196); e transmite a ilusão de profundidade, criando uma imagem mais real.

### 5.1 Equipamentos

Os refletores são os principais equipamentos de iluminação. Eles produzem uma luz direcional e bem definida, que pode ser ajustada de acordo com o efeitos que se deseja, uma lanterna ou mesmo um farol de carro. O controle dessa intensidade é feito por um equipamento regulador, *dimmer*. Com ele, pode-se manipular cada lâmpada ou mesmo um grupo delas conectadas a ele. Segundo Zettl, não importa se o *dimmer* é manual ou eletrônico, o princípio básico é o mesmo: permitir que mais ou menos tensão elétrica flua para a lâmpada, aumentando ou diminuindo a intensidade da luz.

A quantidade de equipamentos disponíveis para trabalhar a iluminação do ambiente de gravação é enorme, no entanto, listaremos os mais comuns:

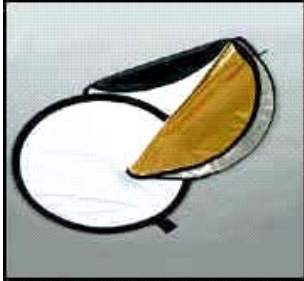
**SUNGUN:** utilizado na mão ou acoplado à câmera

**SPOT:** pode ter modelos de diversas potências, é possível focalizar diretamente algo no cenário, portanto, mais direcional.

**SOFT LIGHT:** produz uma iluminação uniforme. Possui lâmpadas de tubo.

Acessórios:

**REBATEDOR:** equipamento utilizado para atenuar os contrastes da luz. Muitas vezes substituído por isopor.



**DIFUSOR:** tem como função suavizar a luz direta. É posicionado em frente ao equipamento de iluminação, nas *barn doors* ou equipamento separado. Muitas vezes é substituído por papel manteiga.



Glossário

### ***BARN DOORS***

‘Abas’ que estão nas laterais dos refletores. Servem para direcionar a luz ou ainda para prender filtros.



O uso desses equipamentos pode ser em conjunto, utilizando-se vários deles para chegar ao resultado esperado. Muitos *Spots* são localizados, por exemplo, em cantos estratégicos do estúdio para chamar atenção para algo ou para ambientar o local, trazendo cores (com o auxílio das gelatinas) e compondo o cenário.



Glossário

### ***GELATINA***

Termo genérico para filtros colocados na fonte de luz para criar matizes em determinadas áreas.

## 5.2 Natural e artificial

A iluminação pode ser natural, a do ambiente, ou artificial, aquela produzida com a utilização de refletores. Essas luzes interferem, principalmente, na cor do vídeo, provocadas por conta da temperatura da luz. Segundo Kellison, a luz do dia é mais quente e dá um tom azulado ao vídeo. Ao contrário da luz artificial, considerada fria, que cria um tom amarelo-avermelhado.

Assim, a iluminação externa está relacionada ao uso da luz ambiente da rua. Neste caso, é preciso ter atenção durante a gravação, pois o sol muda de posição e, conseqüentemente, a intensidade é alterada assim como as sombras também mudam de lugar. É possível uso de luz artificial junto a filtros para simular a intensidade da luz externa.

A iluminação artificial pode ter a intensidade **dura** ou **suave**, criando sombras duras e bem definidas ou sombras amenas. Veja um quadro comparativo:

| <b>Dura</b>                                  | <b>Suave</b>                                     |
|--|--|
| - Sombras nítidas e bem definidas            | - Sombras difusas e menos imagens difusas        |
| - Aponta diretamente para o elemento da cena | - Criadas com lâmpadas de menor intensidade      |
| - Fonte de iluminação única e clara          | - É refletida, rebatida ou difundida com filtros |
| Ex: luz do Sol, lâmpadas, spots              |  |

### 5.2.1 Iluminação básica de estúdio

Apesar de a iluminação ser mais relacionada ao olhar e percepção do que se deseja, podemos indicar uma iluminação padrão para gravação em estúdio com uma pessoa. Para essa iluminação parecer natural, utilizamos três pontos de luz: luz principal, luz secundária e contra-luz. Veja as características de cada uma:

- Luz principal ou chave: ela é forte (hard ou dura) e traz a imagem ('revela' o que se vai mostrar). É localizada próxima a câmera que fará a captação das imagens e traz a luz de cima para baixo.
- Luz secundária, complementar ou de preenchimento: ela é mais suave que a luz principal (soft) e fica ao lado oposto dela. As sombras criadas pela luz principal são amenizadas com esse foco.
- Contra-luz: é uma luz dura e forte, fica localizada de um dos lados atrás da pessoa, trazendo a luz de cima para baixo (mas não exatamente em cima do entrevistado, um pouco mais para

trás). A contra-luz dá profundidade à cena, já que em TV a imagem é bidimensional, destacando o fundo. Também traz brilho aos cabelos e ilumina dos ombros.

A Iluminação de Três Pontos ou Triângulação Básica de Iluminação é um procedimento usual para entrevistas em que há somente uma pessoa e, segundo Watts, alguns gostam de usar somente luz dura, outras iluminar o fundo mas “todos estes procedimentos são derivados, embora alguns sejam variações que guardam apenas uma pequena semelhança com o esquema básico” (1990, p. 196).

A maioria dos programas de entrevistas, programas de variedades, sitcoms, musicais e programas de entretenimento utiliza a luz chave intensa em vez da luz de preenchimento. Isso porque a key light de baixa intensidade cria um efeito mais dramático e tenso (KELLISON, 2007, 1999).

### Esquema ilustrado da Iluminação de Três Pontos

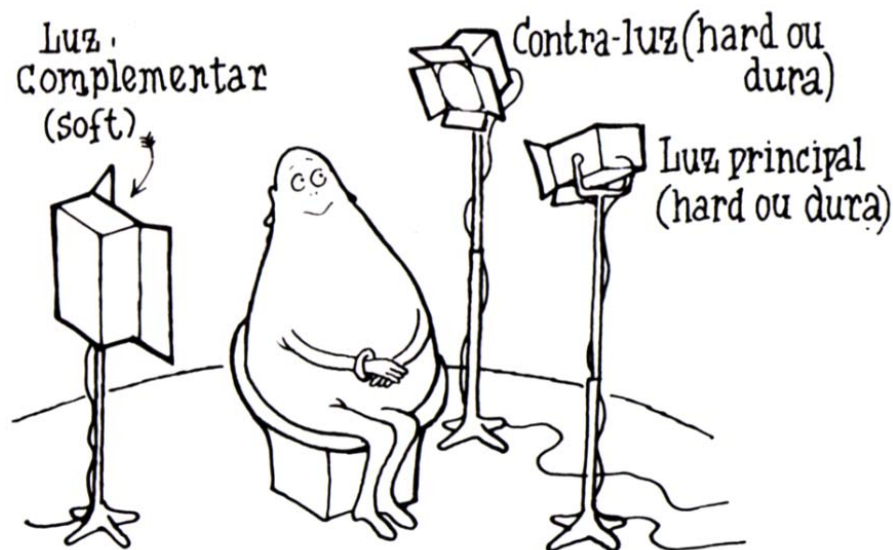


Imagem retirada do On Camera

### Dicas para não atrapalhar sua iluminação

Figurino: evite listras e estampas, elas podem se misturar com o cenário ou chamar mais atenção que a informação.

Luz de cenário: O ideal é que a luz seja suave, a não ser que o contraste seja o resultado esperado.

### 5.3 Chromakey

Uma das possibilidades que a iluminação traz é o recurso do *Chromakey* – para isso, inclui-se também a edição. O efeito consiste em gravar a imagem sob um fundo, tradicionalmente, azul ou verde. Essa imagem deve ser livre de sombras muito difusas, que possam se confundir com a cor de fundo. Durante o processo de edição, essa cor é substituída por uma imagem. Observe a imagem:



No caso, a apresentadora faz o programa no estúdio com um fundo azul. No entanto, quando o espectador vê a imagem na televisão, há um cenário no fundo, inserido no momento da transmissão (caso de programa ao vivo) ou na edição.



**Atenção**

#### ***CONTRA-LUZ***

A iluminação de Contra-luz também pode ser utilizada como efeito de vídeo. Usando somente o spot no CL, criamos uma silueta na imagem. Pode-se usar como fonte de iluminação uma luz natural, como a do Sol, ou artificial.



## 6 CAPTAÇÃO DE ÁUDIO

O vídeo sem áudio pode não apresentar aquele tom esperado. Com ele, é possível trazer sentimento a uma cena, a provocar emoções no telespectador. Kellison acredita que a operação de áudio é um processo altamente criativo e que a gravação cuidadosa do áudio durante toda produção pode amplificar o impacto do projeto. Para ela, o que “telespectador ouve influencia o que ele vê” (2007, p.200).

Assim, não nenhuma produção é totalmente sem som, até mesmo o silêncio é composto de algum ruído. E para que isso seja feito, há diversas formas de fazer a captação do áudio. No entanto, escolher como será feita essa captação não é tão simples, como plugar o microfone e começar a gravar. “Microfones [...] parecem mais rede de pesca. Eles captam todo o som que estiver ao seu alcance [...] Os microfones, portanto, precisam ser cuidadosamente escolhidos para o seu programa” (WATTS, 1990, p. 201).

Então, dependendo do que se deseja, é necessário conhecer os equipamentos e utilizá-los de forma adequada a cada situação específica, lembrando ainda que somente alguns tipos de microfones são ‘aceitáveis’ em cena – como o de mão, o lapela e os microfones em pedestal.

### 6.1 Equipamentos

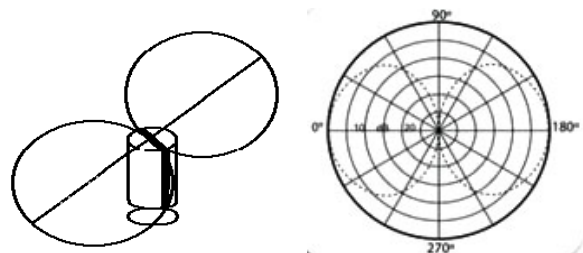
A seguir, você encontrará alguns tipos de microfones, uso e sensibilidade de cada um. O modelo (a forma como ele se apresenta) pode mudar.

#### 6.1.1. Tipos de microfone pela captação

**ONIDIRECIONAIS:** captam sons de todas as direções de forma praticamente igual. Ideal para captação de som ambiente. Muito sensível.

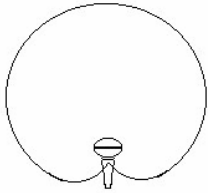


**BIDIRECIONAIS:** captam o som das direções opostas. Conhecidos como microfones em forma de 8 (por conta dos ângulos de captação – 0° e 180°). São bons para excluir sons laterais.

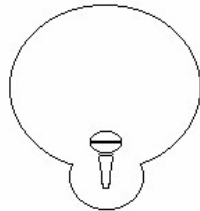


**DIRECIONAIS:** Bons para excluir ruídos indesejáveis. No entanto, precisa estar próximo a fonte do som para captá-lo. Podem ser:

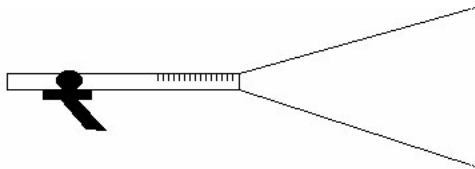
#### Cardióides



#### Supercardióides



**ULTRADIRECIONAIS:** Ótimo para sons frontais em que o microfone não pode aparecer. Excelente para captação de som frontal à distância.



### 6.1.2 Modelos de microfone

Além de escolher o microfone pelo tipo de captação que se deseja, é preciso também atenção ao modelo a ser usado. Alguns modelos são mais adequados para gravações em que o som sai de uma fonte parada; já outros são recomendados para sons com fonte em movimento.



**MICROFONE DE LAPELA (LAVALIER):** ele é pequeno e fica preso na roupa da pessoa que irá emitir o som. É muito utilizado em entrevistas por ser mais discreto. A maior parte dos microfones de lapela são do tipo onidirecional ou cardióide. Ele é para uma entrada de som por vez (preso a uma pessoa) e é preciso ter cuidado com objetos que possam esbarrar nele.



**MICROFONE EXTERNO DE MÃO:** muito utilizado em programas de auditório e matérias de telejornais. Pode ser com ou sem fio e o usuário não pode necessitar ficar com as duas mãos livres. Se for o caso, é preciso o uso de um pedestal (como em shows).



**BOOM OU MICROFONE DE VARA:** o microfone precisa ficar fora do alcance da câmera, não pode aparecer. É mais comum no tipo ultradirecional.



**Atenção**

O uso de refletores pode causar problemas, com o uso de microfones, por exemplo. Equipamentos de áudio, como o modelo **boom**, podem ter a sombra inserida na imagem.



**Glossário**

### **CANOPLA**

Uma peça utilizada junto com o microfone para identificar algo, como a emissora, por exemplo.



## **6.2 Sugestões dadas por Harris Watts (On Câmera):**

- a) Os microfones direcionais (canhão) têm de ser apontados com precisão.
- b) Os microfones *lavalier* (lapela) produzirão ruídos se a pessoa movimentar-se demais.
- c) Os microfones de mão requerem prática para serem utilizados.
- d) Os microfones sem fio permitem maior mobilidade de movimentos
- e) Cuidado com os microfones e suas sombras na cena – mantê-los fora.
- f) Grave um minuto do som ambiente
- g) Confira os possíveis ruídos do local de gravação e as dificuldades que encontrará para a captação.

## 7 MONTAGEM DO VÍDEO: EDIÇÃO

A Edição está na fase de Pós-produção de uma produto audiovisual. É nesse momento que o vídeo toma forma, ou seja, que ele é montado da forma como será transmitido para as pessoas. Segundo Barbosa e Rabaça (2001) a edição é

O mesmo que montagem. Reunião de textos ou cenas já gravados na elaboração de programas jornalísticos, de documentários etc [...]” Montagem -> “Processo de escolha das imagens captadas pelas câmeras, incluindo cortes e efeitos diversos [...] Elaboração final de um programa gravado em videotape (verbete)

Assim, durante a edição, as sequências de imagens são arrumadas de modo a dar sentido; há a inclusão e tratamento do áudio (música, trilha sonora, off); a inserção de efeitos e transições de vídeo e computação gráfica, de créditos e de legendas e o fechamento do material para saída (exibição e cópia).

### 7.1 Estilos de edição

Para trazer sentido, entra o editor durante a fase de pós-produção, que junto com diretores, para tomar decisões sobre como cortar e unir as cenas. “A edição pode manipular o tempo, criar situações de drama, tensão, ação ou comédia. Sem a edição, você só teria peças desconexas de uma ideia flutuando isoladamente em busca de uma conexão” (KELLISON, 2007, p. 233). Assim, a montagem não é algo impensado e depende do roteiro e do que foi gravado. Segundo Kellison (2007, p. 233), as edições podem ser:

- a) **Edição paralela:** dois eventos separados, mas relacionados entre si, parecem estar acontecendo ao mesmo tempo quando o editor entrecorta as sequencias nas quais a câmera muda de uma cena para outra.
- b) **Edição de montagem:** oferece muitas informações usando um tempo mínimo. Abusa de planos (tomadas curtas) para representar um ideia ou uma ação.
- c) **Edição continuada:** Os personagens são o foco e os cortes são motivados pela narrativa da história (novelas, sitcoms). Tenta trazer realismo, com o uso de cortes correspondentes.
- d) **Edição dinâmica:** Cortes rápidos, abruptos e efeitos. Videoclipes, comerciais, programas infantis.

Um estilo de edição não exclui o outro, podendo a mesma produção utilizar todos eles.

## 7.2 O ritmo do vídeo: técnicas de edição

Diversos fatores e recursos compõem uma edição e são responsáveis pelo produto final que o espectador irá consumir. Dependendo do que se deseja, utiliza-se uma edição mais ritmada, de acordo com que o que vai mostrando, seguindo o som e produzindo emoções. Essa composição final é que monta a história com princípio, meio e fim – é quando, no final, tudo fará sentido. O off (texto falado por narrador) e a música são incluídos nessa fase e dão a forma do vídeo, no entanto, ainda se pode utilizar outros recursos técnicos na edição.

Esse ritmo é levado principalmente pelo áudio, mas os cortes entre os planos devem fazer sentido. Essa mudança pode ser direta e rápida para imagens que não tem relação ou mesmo ser uma continuidade do plano anterior. Assim, pode-se utilizada para sair de uma tomada e entrar em outra:

- a) **Corte seco:** mudança rápida de tomadas.
- b) **Corte correspondente:** corte entre dois ângulos do mesmo movimento ou ação na qual a mudança parece fazer parte da ação.
- c) **Corte abrupto:** dois ângulos semelhantes da mesma imagem unidos, como duas tomadas close-up do mesmo ator.
- d) **Cutaway:** corte como ‘ponte’ entre duas tomadas da mesma ação. Evite saltos de tempo, mudança de locais ou pontos de vista e reduzir a passagem de tempo.
- e) **Corte em reação:** tomada em que o ator apresenta uma reação a algo que acabou de acontecer.
- f) **Insert:** fornece detalhes importantes da cena (close-up, detalhe)

### 7.2.1 Transições e Efeitos

Mesmo sabendo que hoje a quantidade de possibilidades do uso de efeitos em vídeo é infinita, é preciso utilizar esses recursos com precaução. Muitas transições de vídeo podem tornar as passagens de imagens cansativas a monótonas e o excesso de efeitos pode dar a impressão de que se deseja esconder algo ou tapar buracos nos vídeos, criando os ‘defeitos visuais’.

Há alguns efeitos conhecidos do público que são vastamente utilizados

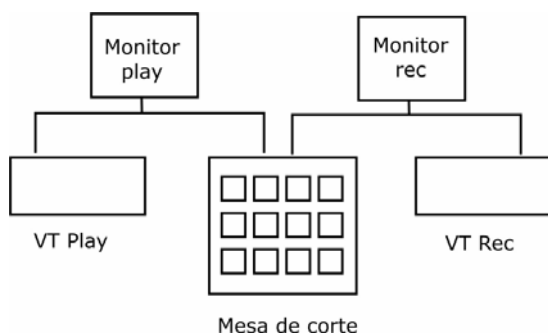
- a) Fusão: imagem desaparece gradualmente e outra aparece e se sobrepõe a anterior.
- b) Fade in / Fade out: a imagem vai aparecendo ou desaparecendo gradualmente para uma tela preta ou branca.
- c) Wipe: marca a transição de uma cena para outra varrendo da tela a imagem anterior. Pode

ser utilizado na vertical ou na horizontal. Deve ser utilizado com cuidado.

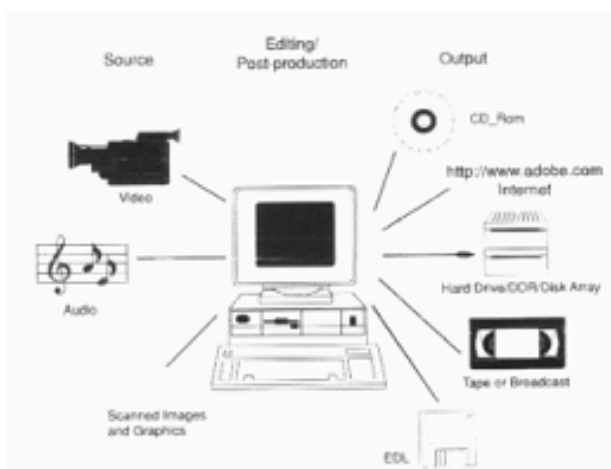
- d) Tela dividida: a tela fica dividida em partes com cada uma mostrando uma ação que conecta a história.

### 7.3 Edição linear X Edição não-linear

Apesar de muitos já adorarem a edição por computador, ainda há aqueles que utilizam uma edição direta – de VT para VT – utilizando uma mesa de corte. O fato de não utilizar o computador no processo não exclui a possibilidade de uso de efeitos. Uma das características da edição linear que ainda faz ela ser escolhida em algumas produções é o fato de, ao finalizar um projeto, ele estar pronto para ser exibido. Ao contrário da edição não-linear que além de necessitar de uma renderização, precisa ser fechado e dar saída em alguma mídia (ou arquivo, como já fazem algumas emissoras).



A **EDIÇÃO LINEAR** é realizada de máquina para máquina, sem o auxílio de computador. Usa-se um VT play e um VT rec e com uma mesa de corte se monta o vídeo.



Já **EDIÇÃO NÃO-LINEAR** consiste em uma edição, por meio de computadores, de vídeo e/ou áudio. O material é digitalizado, ou seja, passado para o computador, para ser montado. A principal mudança é que com ela não é preciso seguir uma linha cronológica de tempo, o editor pode ir montando o material do modo como preferir e só ao final juntar os “pedaços”.



### Glossário

#### **RENDERIZAÇÃO**

“Processo de criação de imagens com definição próxima à imagem real, a partir de um modelo matemático [...] Nesse processo, o computador cria uma série de malhas ou redes na superfície da tela, chamadas de quadros de linha, [...] para transformar estes quadros e objetos de aparência tridimensional” (verbete, Dicionário de Comunicação).

Para a edição não-linear, o mercado dispõe de diversos softwares voltados para diversas plataformas. Os programas mais conhecidos para edição e finalização: Windows Movie Maker, Avid, Final Cut, Adobe Premiere, Maya, Pinnacle, DVD Studio Pro, Vegas, entre outros.



### Atenção

O Windows Movie Maker vem junto ao Windows a partir da versão XP e a maioria das pessoas tem em seus computadores mas não sabem. Para achá-lo, entre no Meu Computador, Diretório C, Arquivos de Programas. Lá você achará o Movie Maker; entre na pasta, crie um atalho e ao trabalho!

Caso não tenha realmente, você pode fazer o download deste e de outros programas de edição gratuitamente.

## 8 REFERÊNCIAS

BARBOSA, Gustavo; RABAÇA, Carlos Alberto. **Dicionário de Comunicação**. 2 ed. rev. e atualizada. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

KELLISON, Catherine. **Produção e direção para TV e vídeo**. Uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Campus.

WATTS, Harris. **On Câmera**. O curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo: Summus, 1990.

ZETTL, Herbert. **Manual de produção de televisão**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

## 9 ANEXOS

### 1 Modelo de autorização de uso de imagem

#### AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Eu, \_\_\_\_\_, RG nº \_\_\_\_\_, autorizo, por meio deste instrumento particular, o uso de minha imagem no vídeo \_\_\_\_\_, com fins exclusivamente acadêmicos, a ser exibido nos veículos da Universidade Veiga de Almeida (TV UVA online, RTVeiga e UTV) e durante os eventos do curso de Comunicação Social da UVA (Secom e Mostra Multimídia).

Rio de Janeiro, de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

---

Assinatura

ILHA DAS FLORES  
ROTEIRO CONSOLIDADO

OBSERVAÇÃO: O "roteiro" original de ILHA DAS FLORES, escrito por Jorge Furtado em dezembro de 1988 e aprovado para produção em reunião interna da Casa de Cinema de Porto Alegre dia 03 de janeiro de 1989, era basicamente um longo texto de locução, antecedido por uma apresentação do assunto e apenas duas frases sobre as imagens do filme: "A câmera mostra exatamente o que o texto diz, da forma mais didática, óbvia e objetiva possível. Quando o texto fala em números eles são mostrados num quadro negro ou em gráficos." Alguns dias depois, Jorge escreveu um "roteiro detalhado", que não reproduzia o texto de locução, mas previa imagens para cada frase. Entre fevereiro e março, o texto sofreu algumas alterações, e paralelamente foi elaborado um "roteiro técnico" em forma de tabela, com o detalhamento de 267 planos previstos para o filme. O roteiro "consolidado" é uma mistura dos três já referidos (o original, o detalhado e o técnico), colocado em formato de roteiro propriamente dito, mas sem as alterações finais decididas durante a filmagem, ou mesmo depois. Porque estas só existem mesmo é no filme. (Giba Assis Brasil, 2003)

\*\*\*\*\*

ILHA DAS FLORES  
roteiro de Jorge Furtado  
março/1989

produção: Casa de Cinema de Porto Alegre

\*\*\*\*\*

(1) Sobre fundo preto surgem, em letras brancas, sucessivamente, as seguintes frases:

ESTE NÃO É UM FILME DE FICÇÃO

ESTA NÃO É A SUA VIDA

DEUS NÃO EXISTE

(2) GLOBO: as frases desaparecem em fade e surge um globo girando, como no início de "Casablanca". Sobre e sob o globo, aparece o título do filme:

ILHA DAS FLORES

(3-5) MAPAS: fusão, ou corte, para mapas do Brasil, do Rio Grande do Sul, até se ler "Belém Novo" no mapa.

FUSÃO PARA

(6) PLANTAÇÃO DE TOMATES: Câmera na mão avança numa plantação de tomates em Belém Novo, em direção a um agricultor, japonês, parado no centro do quadro, olhando para a câmera.

LOCUTOR

Estamos em Belém Novo, município de Porto Alegre, Estado do Rio Grande do Sul, no extremo sul do Brasil, mais precisamente na latitude trinta graus, dois minutos e quinze segundos Sul e longitude cinqüenta e um graus, treze minutos e treze segundos Oeste. Caminhamos neste momento numa plantação de tomates e podemos ver a frente, em pé, um ser humano, no caso, um japonês.

(7-10) JAPONÊS: Dois japoneses, no estúdio, de frente e de perfil, como nas fotos de identificação policial. Detalhe dos olhos e do cabelo.

LOCUTOR

Os japoneses se distinguem dos demais seres humanos pelo formato dos olhos, por seus cabelos lisos e por seus nomes característicos.

(11-13) TOSHIRO: table-Top documentos do Toshiro. Carteira de identidade, certidão de nascimento, impressão digital, exame de sangue.

LOCUTOR

O japonês em questão chama-se Toshiro.

(14-15) OS SERES HUMANOS: table-Top "As medidas do homem", do Leonardo da Vinci. Estátua grega.

LOCUTOR

Os seres humanos são animais mamíferos, bípedes...

(16) BALEIA: imagem em vídeo de uma baleia.

(17) GALINHA: table-Top Desenho do Picasso.

LOCUTOR

... que se distinguem dos outros mamíferos, como a baleia, ou bípedes, como a galinha, principalmente por duas características:

(18) AULA DE ANATOMIA: mão enluvada segurando um cérebro, coloca uma bandeirinha cravada no córtex.

LOCUTOR

... o telencéfalo altamente desenvolvido e o polegar opositor.

(19-30) TELENCEFALO: imagens de computador do cérebro. Edição de imagens de informações contidas no cérebro: equações, números de telefone, imagens de livros escolares, etc.

LOCUTOR

O telencéfalo altamente desenvolvido permite aos seres humanos armazenar informações, relacioná-las, processá-las e entendê-las.

(31-40) MANIPULAÇÃO DE PRECISÃO: a primeira imagem deve ser relacionada com a última do telencéfalo, por exemplo, dedos virando uma página do livro escolar. Imagens do movimento de pinça, instrumentos cirúrgicos, pincel, baseado, indústria eletrônica, mão depenando galinha.

LOCUTOR

O polegar opositor permite aos seres humanos o movimento de pinça dos dedos o que, por sua vez, permite a manipulação de precisão.

BENEFÍCIOS DO PLANETA: (41) mão colhendo uma maçã na árvore, (42) gravura da expulsão de Adão e Eva do Paraíso, (43) gravura da torre de Babel, (44) Pirâmides, (45) Parthenon, (46) Loba romana

com os gêmeos, (47) capela Sistina, (48) 14 Bis, (49) bomba de Hiroshima, (50) Coca-Cola com tampa rosca, (51) mão colhendo um tomate.

LOCUTOR

O telencéfalo altamente desenvolvido somado a capacidade de fazer o movimento de pinça com os dedos deu ao ser humano a possibilidade de realizar um sem número de melhoramentos em seu planeta, entre eles, plantar tomates.

(52-58) TOMATES: pack-Shot tomates, gravuras de tomate em livros de botânica e enciclopédias, pizza recebendo o molho.

LOCUTOR

O tomate, ao contrário da baleia, da galinha, dos japoneses e dos demais seres humanos, é um vegetal. Fruto do tomateiro, o tomate passou a ser cultivado pelas suas qualidades alimentícias a partir de mil e oitocentos.

(59-60) TOMATES: gráfico da produção mundial de tomates com a porcentagem produzida pelo sr. Toshiro.

LOCUTOR

O planeta Terra produz cerca de vinte e oito bilhões de toneladas de tomates por ano. O senhor Toshiro, apesar de trabalhar cerca de doze horas por dia, é responsável por uma parte muito pequena desta produção.

(61-65) ALIMENTAÇÃO: comidas utilizando tomate.

LOCUTOR

A utilidade principal do tomate é a alimentação dos seres humanos.

(66-70) CARREGANDO: Toshiro carregando tomates na Kombi.

LOCUTOR

O senhor Toshiro é um japonês e, portanto, um ser humano. No entanto, o senhor Toshiro não planta os

tomates com o intuito de comê-los. Quase todos os tomates produzidos pelo senhor Thoshiro são entregues a um supermercado em troca de dinheiro.

(71-75) DINHEIRO: ilustrações de cédulas antigas, cédulas atuais, o manuseio do dinheiro, exemplo da troca feita ( mercadoria / dinheiro). Gráficos, bolsa de valores. (76) Giges: ilustração de enciclopédia. (77) Ásia Menor: mapa.

LOCUTOR

O dinheiro foi criado provavelmente por iniciativa de Giges, rei da Lídia, grande reino da Asia Menor, no século VII Antes de Cristo.

(78-79) CRISTO: quadros da crucificação. Detalhe do INRI.

LOCUTOR

Cristo era um judeu.

(80) OS JUDEUS: cenas do holocausto, em vídeo. "Noite e nevoeiro", de Alain Resnais. Trator empurrando corpos para uma vala.

LOCUTOR

Os judeus possuem o telencéfalo altamente desenvolvido e o polegar opositor. São, portanto, seres humanos.

(81-82) TROCA: balança com tomates e galinha. (83) Gráfico de equivalência baleia = galinhas.

LOCUTOR

Até a criação do dinheiro, o sistema econômico vigente era o de troca direta. A dificuldade de se avaliar a quantidade de tomates equivalentes a uma galinha e os problemas de uma troca direta de galinhas por baleias foram os motivadores principais da criação do dinheiro.

(84-100) COMÉRCIO: Comerciais de tv, anúncios de revista, prateleiras de supermercado, vitrines de lojas, balaios de ofertas, preços, líderes políticos fazendo acordo (vt).

LOCUTOR

A partir do século III A.C. qualquer ação ou objeto produzido pelos seres humanos, frutos da conjugação de esforços do telencéfalo altamente desenvolvido com o polegar opositor, assim como todas as coisas vivas ou não vivas sobre e sob a terra, tomates, galinhas e baleias, podem ser trocadas por dinheiro.

(101) SUPERMERCADO: supermercado, mostrando o ritual de compras do carrinho ao caixa, passando pelos tomates. Dona Anete faz as compras. Planos longos, em traveling.

LOCUTOR

Para facilitar a troca de tomates por dinheiro, os seres humanos criaram os supermercados.

(102) DONA ANETE: dona Anete, no estúdio, de frente e de perfil, como nas fotos de identificação policial. Detalhe dos olhos e do cabelo.

LOCUTOR

Dona Anete é um bípede, mamífero, possui o telencéfalo altamente desenvolvido e o polegar opositor. é, portanto, um ser humano. Não sabemos se ela é judia, mas temos quase certeza que ela não é japonesa. Ela veio a este supermercado para, entre outras coisas, trocar seu dinheiro por tomates. Dona Anete obteve seu dinheiro em troca do trabalho que realiza.

(103) PORTÃO: Dona Anete entrando no portão de uma casa.

LOCUTOR

Ela utiliza seu telencéfalo altamente desenvolvido e seu polegar opositor para trocar perfumes por dinheiro.

(104) PERFUMES: comercial de perfume, Avon.

LOCUTOR

Perfumes são líquidos normalmente extraídos das flores que dão aos seres humanos um cheiro mais agradável que o natural.

(105-108) FÁBRICA DE PERFUMES: fábrica de perfumes. Várias etapas do processo de fabricação dos perfumes.

LOCUTOR

Dona Anete não extrai o perfume das flores. Ela troca, com uma fábrica, uma quantidade determinada de dinheiro por perfumes.

(109-110) VENDA DOS PERFUMES.: dona Anete na casa de uma cliente. Demonstração do perfume. A mesma cena do comercial.

LOCUTOR

Feito isso, dona Anete caminha de casa em casa trocando os perfumes por uma quantidade um pouco maior de dinheiro. A diferença entre estas duas quantidades chama-se lucro.

(111) Letreiro: LUCRO.

LOCUTOR

O lucro de Dona Anete é pequeno se comparado ao lucro da fábrica...

(112) SUPERMERCADO: Dona Anete no caixa, comprando carne de porco e tomates.

LOCUTOR

... mas é o suficiente para ser trocado por um quilo de tomate e dois quilos de carne, no caso, de porco.

(113-116) PORCO: Desenhos de enciclopédia, porcos ao vivo, porquinho de desenho animado, porco cozido com maçã na boca, os três porquinhos. Detalhe pé do porco. Porco num matadouro.

LOCUTOR

O porco é um mamífero, como os seres humanos e as baleias, porém quadrúpede. Serve de alimento aos japoneses e aos demais seres humanos, com exceção dos judeus.

(117-119) COMPRAS: dona Anete descarrega as compras. Cozinha, geladeira, armário.

LOCUTOR

Os alimentos que Dona Anete trocou pelo dinheiro que trocou por perfumes extraídos das flores, serão totalmente consumidos por sua família num período de sete dias.

(120) DIA: representação astronômica do dia. Estúdio, maquete.

LOCUTOR

Um dia é o intervalo de tempo que o planeta terra leva para girar completamente sobre o seu próprio eixo.

(121) CUCO: Relógio-cuco marcando 12 horas.

LOCUTOR

Meio dia é a hora do almoço.

(122-126) FAMÍLIA: família reunida na mesa. Dona Anete serve o almoço. Dona Anete e Marido mostram as alianças. (127-135) Certidão de casamento da dona Anete. Fotos de casamento.

LOCUTOR

A família é a comunidade formada por um homem e uma mulher, unidos por laço matrimonial, e pelos filhos nascidos deste casamento.

RECAPITULAÇÃO: mesmas imagens anteriores, bem rápido: (136) molho, (137) Toshiro, (138) compras, (139) Avon, (140) molho.

LOCUTOR

Alguns tomates que o senhor Toshiro trocou por dinheiro com o supermercado e que foram trocados novamente pelo dinheiro que dona Anete obteve como lucro na troca dos perfumes extraídos das flores foram transformados em molho para a carne de porco.

(141-143) ÁREA DE SERVIÇO: Dona Anete joga tomate no lixo.

LOCUTOR

Um destes tomates, que segundo o julgamento altamente subjetivo de dona Anete, não tinha condições de virar molho, foi colocado no lixo.

(144-150) LIXO: cenas da coleta de lixo, da cozinha até o caminhão.

LOCUTOR

Lixo é tudo aquilo que é produzido pelos seres humanos, numa conjugação de esforços do telencéfalo altamente desenvolvido com o polegar opositor, e que, segundo o julgamento de um determinado ser humano, num momento determinado, não tem condições de virar molho. Uma cidade como Porto Alegre, habitada por mais de um milhão de seres humanos, produz cerca de quinhentas toneladas de lixo por dia.

(151) GERMES: imagem de microscópio. Bactérias. (152-160) Imagens de doenças em livros médicos, hospital, Santa Casa.

LOCUTOR

O lixo atrai todos os tipos de germes e bactérias que, por sua vez, causam doenças. As doenças prejudicam seriamente o bom funcionamento dos seres humanos. Outras características do lixo são o aspecto e o aroma extremamente desagradáveis. Por tudo isso, ele é levado na sua totalidade para um único lugar, bem longe, onde possa, livremente, sujar, cheirar mal e atrair doenças.

(161) CAMINHÃO DE LIXO: coleta.

LOCUTOR

O lixo é levado para estes lugares por caminhões. Os caminhões são veículos de carga providos de rodas.

(162) ILHA DAS FLORES: placa de estrada passando, ponto de vista de quem está no caminhão de lixo.

LOCUTOR

Em Porto Alegre, um dos lugares escolhidos para que o lixo cheire mal e atraia doenças chama-se Ilha das Flores.

(163) ÁGUA: traveling margem da ilha, com lixo e malocas, câmera em um barco. Água do Guaíba.

LOCUTOR

Ilha é uma porção de terra cercada de água por todos os lados.

(164) H<sub>2</sub>O: garrafa de vidro transparente, de laboratório, mostrando a cor da água. Estrutura molecular da água.

LOCUTOR

A água é uma substância inodora, insípida e incolor formada, teoricamente, por dois átomos de hidrogênio e um átomo de oxigênio.

(165-170) FLORES: imagens de debutantes, calendários japoneses, gravuras de enciclopédia, girassóis do Van Gogh.

LOCUTOR

Flores são os órgãos de reprodução das plantas, geralmente odoríferas e de cores vivas.

RECAPITULAÇÃO: mesmas imagens anteriores: (171) fábrica, (172) Avon.

LOCUTOR

De flores odoríferas são extraídos perfumes, como os que do Anete trocou pelo dinheiro que trocou por tomates.

ILHA DAS FLORES: lixo na ilha: (173) traveling margem do rio, (174) lixo com saco.

LOCUTOR

Há poucas flores na Ilha das Flores. Há, no entanto, muito lixo e, no meio dele, o tomate que dona Anete julgou inadequado para o molho da carne de porco.

(175) ILHA DAS FLORES: porcos na ilha. Porcos num chiqueiro.

LOCUTOR

Há também muitos porcos na ilha.

RECAPITULAÇÃO: (176) Dona Anete jogando tomate no lixo, (177) porco comendo.

LOCUTOR

O tomate que dona Anete julgou inadequado para o porco que iria servir de alimento para sua família pode vir a ser um excelente alimento para o porco e sua família, no julgamento do porco.

COMPARAÇÃO DONA ANETE / PORCO: (178) aula de anatomia, (179) porco parado, (179A) pé do porco.

LOCUTOR

Cabe lembrar que dona Anete tem o telencéfalo altamente desenvolvido enquanto o porco não tem nem mesmo um polegar, que dirá opositor.

DONO DO PORCO: (180) dono da porco, em tele, ao lado da cerca; (181) detalhe do polegar escolhendo dinheiro, fazendo um pagamento; (182) assinando; (183) dando ordens com o dedo; (184-185) dono do porco se vira.

LOCUTOR

O porco tem, no entanto, um dono. O dono do porco é um ser humano, com telencéfalo altamente desenvolvido, polegar opositor e dinheiro. O dono do porco trocou uma pequena parte do seu dinheiro por um terreno na Ilha das Flores, tornando-se assim, dono do terreno.

TERRENO: (186) certificado de propriedade; (187) cerca, pessoas do lado de fora, em fila.

LOCUTOR

Terreno é uma porção de terra que tem um dono e uma cerca. Este terreno, onde o lixo é depositado, foi cercado para que os porcos não pudessem sair e para que outros seres humanos não pudessem entrar.

SEPARAÇÃO DO LIXO: (188) caminhão descarrega lixo na ilha, (189) empregados fazem triagem lixo/papel, (190) detalhe material orgânico, (191) detalhe material inorgânico, (192) empregados carregando caixa, (193) triagem.

LOCUTOR

Os empregados do dono do porco separam no lixo aquilo que é de origem orgânica daquilo que não é de origem orgânica. De origem orgânica é tudo aquilo que um dia esteve vivo, na forma animal ou vegetal. Tomates, galinhas, porcos, flores e papel são de origem orgânica.

(194-200) PAPEL: fábrica de Papel. Processo de fabricação do papel. Celulose.

LOCUTOR

O papel é um material produzido a partir da celulose. São necessários trezentos quilos de madeira para produzir sessenta quilos de celulose.

(201-204) Árvores sendo derrubadas. Folhas de papel. Lista de compras de dona Anete. Embrulho dos tomates.

LOCUTOR

A madeira é o material do qual são compostas as árvores. As árvores são seres vivos. O papel é industrializado principalmente na forma de folhas, que servem para escrever ou embrulhar.

(205-206) PROVA DE HISTÓRIA: mão cata papel com prova de História no meio do lixo.

LOCUTOR

Este papel, por exemplo, foi utilizado para elaboração de uma prova de História da Escola de Segundo Grau Nossa Senhora das Dores e aplicado à aluna Ana Luiza Nunes, um ser humano.

(207-210) Sala de aula. Alunos fazendo prova. Letreiro: TESTE DA

CAPACIDADE DO TELENCEFALO DE UM SER HUMANO DE RECORDAR DADOS REFERENTES AO ESTUDO DA HISTÓRIA.

LOCUTOR

Uma prova de História é um teste da capacidade do telencéfalo de um ser humano de recordar dados referentes ao estudo da História.

(211) MEM DE SÁ: gravura. Capa do "Grandes personagens da nossa história". (212) Capitâneas hereditárias: mapa. Letreiro anterior (definição de prova de História) permanece.

LOCUTOR

Por exemplo: quem foi Mem de Sá? Quais eram as capitâneas hereditárias?

(213) HISTÓRIA: "Era uma vez" em um livrinho ilustrado, tipo Branca de Neve. Letreiro anterior vai sumindo, até ficar só a palavra RECORDAR.

LOCUTOR

A História é a narração metódica dos fatos ocorridos na vida dos seres humanos. Recordar é viver.

(214-217) PORCOS: homem dá comida aos porcos. Porcos comendo.

LOCUTOR

Os materiais de origem orgânica, como os tomates e as provas de história, são dados aos porcos como alimento. Durante este processo, algumas mulheres e crianças esperam no lado de fora da cerca na Ilha das Flores. Aquilo que os porcos julgarem inadequados para a sua alimentação, será utilizado na alimentação destas mulheres e crianças.

(218) MULHERES E CRIANÇAS: bando de mulheres e crianças no estúdio, olhando pra câmera; (219) mulheres e crianças de perfil; (220) mulheres e crianças mostrando os polegares.

LOCUTOR

Mulheres e crianças são seres humanos, com telencéfalo altamente desenvolvido, polegar opositor e nenhum dinheiro. Elas não têm dono e, o que é pior, são muitas.

(221) PORTEIRA: mulheres e crianças aguardando na fila. (221A) Traveling na fila.

LOCUTOR

Por serem muitas, elas são organizadas pelos empregados do dono do porco em grupos de dez e têm a permissão de passar para o lado de dentro da cerca. Do lado de dentro da cerca elas podem pegar para si todos os alimentos que os empregados do dono do porco julgaram inadequados para o porco.

ENTRADA NO TERRENO: (222) empregados controlando a entrada; (223) mulheres e crianças ao lado da cerca; (224) astros; (225) pessoas correndo; (225A) catando comida; (225B) enchendo sacolas; (225C) detalhe do que pegam; (225D) capataz olhando relógio; (225E) detalhe do relógio.

LOCUTOR

Os empregados do dono do porco estipularam que cada grupo de dez seres humanos tem cinco minutos para permanecer do lado de dentro da cerca recolhendo materiais de origem orgânica, como restos de galinha, tomates e provas de história.

(226-236) 5 MINUTOS: detalhes vários relógios.

LOCUTOR

Cinco minutos são trezentos segundos.

(237) SEGUNDO: envelope com cartão, vai abrindo e aparecendo o número: 9.192.635.770.

LOCUTOR

Desde mil novecentos e cinqüenta e oito, o segundo foi definido como sendo o equivalente nove bilhões, cento e noventa e dois milhões, seiscentos e trinta e um mil, setecentos e setenta mais ou menos vinte ciclos de radiação de um átomo de césio quando não perturbado por campos exteriores.

(238-244) GOIÂNIA: fotos das vítimas de Goiânia. (245) menino passa substância brilhante em seu próprio rosto.

LOCUTOR

O césio é um material não orgânico encontrado no lixo em Goiânia.

RECAPITULAÇÃO: mesmas imagens já mostradas anteriormente, cada vez mais rápido: (246) tomate na plantação, (247) Toshiro, (248) prateleiras do supermercado, (249) caixa, (250) Avon, (251) fábrica, (252) molho, (253) área de serviço, (254) porco recusando, (255) pessoa catando lixo.

LOCUTOR

O tomate plantado pelo senhor Toshiro, trocado por dinheiro com o supermercado, trocado pelo dinheiro que dona Anete trocou por perfumes extraídos das flores, recusado para o molho do porco, jogado no lixo e recusado pelos porcos como alimento, está agora disponível para os seres humanos da Ilha das Flores.

(256-259) CATADORES DE LIXO: Slow. Imagens ao longe, em tele, de catadores de lixo no meio do lixão.

LOCUTOR

O que coloca os seres humanos da Ilha das Flores

numa posição posterior aos porcos na prioridade de escolha de alimentos é o fato de não terem dinheiro nem dono. Os humanos se diferenciam dos outros animais pelo telencéfalo altamente desenvolvido, pelo polegar opositor e por serem livres. Livre é o estado daquele que tem liberdade. Liberdade é uma palavra que o sonho humano alimenta, que não há ninguém que explique e ninguém que não entenda.

(260) Menino pega o tomate e come. Cam fecha em seu rosto.

FADE OUT

FIM

\*\*\*\*\*

(c) Jorge Furtado, 1989  
Casa de Cinema de Porto Alegre  
<http://www.casacinepoa.com.br>