

# Pedagogias Culturais e o Audiovisual

Produtividade da Cultura  
como Recurso Pedagógico

“Os vídeos como  
ferramenta pedagógica  
e didática: Criação e  
Produção de Recursos  
Educativos Digitais”

Cristiano Sousa



**...a mídia educa, que as crianças aprendem na mídia, de que a gente tem que olhar para as mídias” (HOLLANDA APUD DEPORTE, 2016, p.31)**

**...o conceito ajuda a pensar “ a trajetória de uma idéia ou reflexão teórica” (HOLLANDA APUD DEPORTE, 2016, p.107)**

Que espaços se adequam laboratorialmente às experimentações possíveis a partir desses fluxos imagéticos, tendo em vista as diversidades de técnicas, recursos, materiais e conceitos? Qual o papel da educação escolar nesse contexto? Quais as relações desse temas com o ensino de artes visuais?



*As pedagogias vão além do espaço que é a escola.*

**...a cultura é o elemento essencial no processo de ensino-aprendizagem e que a escola deve incorporar em seu contexto e, portanto esta deve ser inserida nos currículos escolares, nos projetos e outras atividades pedagógicas, para que haja a socialização do discente e docente**



**...a mídia educa, que as crianças aprendem na mídia, de que a gente tem que olhar para as mídias” (HOLLANDA APUD DEPORTE, 2016, p.31)**

**...o conceito ajuda a pensar “ a trajetória de uma idéia ou reflexão teórica” (HOLLANDA APUD DEPORTE, 2016, p.107)**

Que espaços se adequam laboratorialmente às experimentações possíveis a partir desses fluxos imagéticos, tendo em vista as diversidades de técnicas, recursos, materiais e conceitos? Qual o papel da educação escolar nesse contexto? Quais as relações desse temas com o ensino de artes visuais?



***As pedagogias vão além do espaço que é a escola.***



*"Os mecanismos e processos de criação  
no audiovisual, mídias alternativas*

# IDÉIA ? – ARGUMENTO - GUIÃO

Todo roteiro – assim como toda obra literária e toda obra de arte – começa sempre a partir de uma Idéia. Idéias valem ouro!

1. *Desenvolver uma Idéia. (vivência, inspiração etc)*
2. *Determinar uma Story Line. (conflito)*
3. *Criar uma Sinopse (ou Argumento). (quem?)*
4. *Elaborar uma Estrutura (ou Escaleta). (como?)*
5. *Elaborar o Pré-Roteiro (ou Roteiro Literário). (narrativa)*
6. *Participar do Roteiro Final (ou Roteiro Técnico). (realidade).*

*Compete ao diretor e à sua equipe, converter o roteiro literário em roteiro técnico... Elaborar o roteiro final significa converter o Primeiro Roteiro – um texto – em uma ferramenta de trabalho que será entregue à equipe de produção para ser traduzida em imagens e sons*



**Plano**, em cinema, é um trecho de filme rodado ininterruptamente, ou que parece ter sido rodado sem interrupção. É, portanto, um conjunto ordenado de fotogramas ou imagens fixas, limitado espacialmente por um enquadramento (que pode ser fixo ou móvel) e temporalmente por uma duração.

Fotogramas, planos, cenas e sequências constituem uma hierarquia de unidades do produto audiovisual, tanto para o planejamento e realização quanto para a recepção e análise do seu significado.





*"Escrever um roteiro é como se tivéssemos uma câmera atrás do olho e ainda mais, pois a câmera tem maior acuidade visual do que o olho e isso a aproxima da imaginação".*

**Doc Comparato**





O roteiro final é um trabalho de equipe que requer a interação do roteirista com o diretor, a equipe de produção e até com o elenco. É hora de corrigir imperfeições e trabalhar as imagens mais a fundo, incluindo os Movimentos de Câmera e Planos de Filmagem. Aqui também serão incluídos a Iluminação, a Trilha Sonora, o Elenco e outros detalhes de produção. Ao final deste trabalho o roteiro deve estar pronto para ser gravado.



- Escrever um roteiro (Celtx)
- Montar uma “Ordem do dia” – com toda a programação que será realizada para fazer o seu curta !; Storyboard ;
- Ter um espaço para reuniões e alimentação;
- Cuidar do figurino e da “arte”;
- Ter autorizações (definir set, elenco etc);
- Realizar uma “decupagem” de planos e cenas de acordo com o local e hora de filmagem;



## Quanto à distância entre a câmera e o objeto filmado (enquadramento)

- Plano geral: mostra uma paisagem ou um cenário completo.
- Plano de conjunto: mostra um grupo de personagens.
- Plano médio: mostra um trecho de um ambiente, em geral com pelo menos um personagem em quadro.
- Plano americano: mostra um único personagem enquadrado não de corpo inteiro (da cabeça até a cintura, ou até o joelho).
- Primeiro plano: mostra um único personagem em enquadramento mais fechado que o plano americano (em muitas situações, o *primeiro plano* é considerado sinónimo de *close-up*).
- Plano próximo, grande plano ou close up (ou apenas *close*): mostra o rosto de um personagem.
- Plano detalhe: mostra uma parte do corpo de um personagem ou apenas um objeto.

# PLANOS (SIGLAS)



**PD**



**PPP**



**PP**



**PMC**



**PM**



**PML**



**PA**



**PI**



**PG**



**GPG**

**PD** Plano Detalhe  
**PPP** Primeiríssimo Primeiro Plano  
**PP** Primeiro Plano  
**PMC** Plano Médio Curto

**PM** Plano Médio  
**PML** Plano Médio Longo  
**PA** Plano Americano  
**PI** Plano Inteiro

**PG** Plano Geral  
**GPG** Grande Plano Geral





## Quanto à duração:

- Plano relâmpago: dura menos de um segundo, correspondendo quase a um piscar de olhos.
- Plano-Sequência é um plano tão longo que se pode dizer que corresponde a uma sequência inteira do filme.
- Entre esses dois extremos, pode haver planos mais curtos (com duração de uns poucos segundos) ou mais longos (durando um ou vários minutos). Mas é claro que a percepção de um plano como curto ou longo depende não apenas de sua duração, mas também do que acontece no decorrer do plano.

## Quanto ao ângulo vertical:

- Plongê (do francês plongée, "mergulhado") ou Picado: a câmara está posicionada acima do seu objecto, que é visto, portanto, em ângulo superior. No exemplo mais simples, filma-se um personagem colocando-se a câmara acima do nível de seus olhos.
- Contra-plongê ou Contra-picado: a câmara colocada abaixo do objeto faz com que o espectador veja a cena de baixo para cima (por exemplo, abaixo do nível do olhar do personagem).
- Zenital (ou plongê absoluto): a câmara é colocada no alto do cenário, apontando diretamente para baixo. Seu nome provém da palavra zênite, que é o ponto central do céu quando olhamos diretamente para ele.
- Contra-zenital (contra-plongê absoluto): a câmara aponta diretamente para cima.





## Quanto ao ângulo horizontal:

- Frontal: é o plano em que a câmara filma o personagem ou objeto de frente.
  - Lateral (ou de perfil):
    - o personagem é visto de lado.
  - Traseiro: o personagem é visto por trás.
- Plano de 3/4: ângulo intermediário entre o frontal e o lateral (assim chamado porque mostra aproximadamente
  - 3/4 do rosto do personagem).
- Plano de 1/4: ângulo intermediário entre o lateral e o traseiro.

## Quanto ao movimento:

- Plano fixo: é aquele em que a câmera permanece fixa, sobre o tripé ou outro equipamento adequado, ainda que haja movimento interno no plano, de personagens, objectos, veículos, etc.
- Panorâmica: é o plano em que a câmara, sem se deslocar, gira sobre seu próprio eixo, horizontal ou verticalmente.
  - Travelling: é o plano em que a câmara se desloca, horizontal ou verticalmente, aproximando-se, afastando-se ou contornando os personagens ou objectos enquadrados, sendo para isso utilizado algum tipo de veículo (carrinho), sobre rodas ou sobre trilhos, ou com a câmara na mão ou ainda com algum tipo de estabilizador.
- Zoom: é um movimento aparente de aproximação (zoom in) ou de afastamento (zoom out) em relação ao que é filmado, provocado por uma manipulação das lentes da câmara, sem que a câmara em si execute qualquer deslocamento ou rotação.





# Equipe:

- Fotografia (cuidado com foco)
- Elenco
- Som
- Figurino e Maquiagem
- Cenografia
- Iluminação
- Continuista
- Assistentes de Produção
- Editor
- Distribuidor



# Baixo Custo !

- **Claquete** – facilitar edição;
- **Uso de 2 câmeras** ou não;
- **Criatividade** (essencial);
- **Intersecção de cenas, música e trilha sonora** – biblioteca Ex. [pond5.com/pt](http://pond5.com/pt) (pago) ou [freesfx.co.uk](http://freesfx.co.uk) (grátis);





- Planos e quadros devem ter sentido através das cores – que expressam sentimento – ex.tons frios e escuros;



- **Áudio – item essencial para se tornar assistível;** Faz parte de nosso cotidiano ir ao cinema esperando não somente uma boa construção e qualidade de imagem, como também ouvir o filme. Mesmo que o som ainda não receba a devida atenção de sua plateia, na sua ausência todos sairiam da sessão indignados e frustrados.



- Importante observar a consistência de luz e de acordo com a modelagem do contraste entre a luz e sombra. Sempre respeitando a narrativa e formato – direta (dura) ou suave. Pensar no: Direcionamento, Dispersão e Montagem.

- Windows Movie Maker
- Sony Platinum Vegas
- Adobe Premiere
- Filmora
- E muitos outros...

(inclusive no smartphone)



***É possível cortar cenas, evitar erros de continuidade, melhorar cor, definir qualidade... etc...***



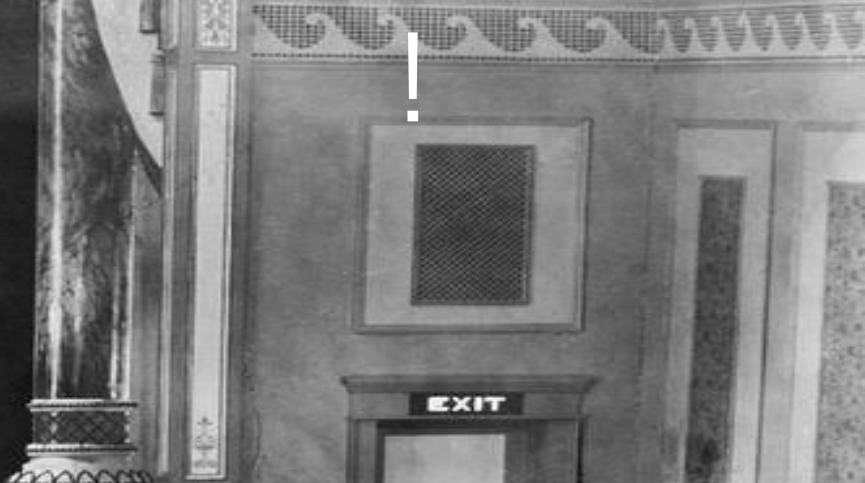
1. Não confie no que você vê no visor da câmera. Revisar sempre que gravar. Cuidado com foco, barulho e cortes indesejados;
2. Prepare os atores e converse com a equipe;
3. Use sempre figurinos e o máximo de veracidade na arte e na maquiagem;
4. Faça o storyboard, ordem do dia, decupagem para não se perder e usar todo o tempo disponível;
5. Iluminação e som é muito importante (use alguma luz disponível e grave o som separado para garantia);
6. Acompanhe a edição e refaça o que for necessário;
7. Estude e aprenda na internet !

- 2 anos de “vida” em festivais;
- Pós Pandemia -Não postar na internet;
- Alta qualidade e arquivo de visualização;
  - Autorizações e still;
    - Ficha técnica;
  - Trailer e Produção de Lançamento;
    - Pesquisa de editais;
    - Leis de Incentivo.





# Ação



Siga @cristianoosousa

@digofestival

@morcegovermelhofest

@gofilmfestival

