



Ensinar e Aprender

NO MUNDO DIGITAL

Arte e Cultura:
o audiovisual

2



Iniciativa

Cenpec – Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária

Diretora Presidente

Maria Alice Setubal

Superintendente

Anna Helena Altenfelder

Coordenação Técnica

Maria Amabile Mansutti

Gerência de Projetos Locais

Claudia Petri

Coordenação

Regina Inês Villas Bôas Estima

Organização

Eloisa De Blasis

Regina Inês Villas Bôas Estima

Autores

Fundamentos para a prática pedagógica na cultura digital – Anna Helena Altenfelder; Claudemir Viana, Eloisa De Blásis; Regina Inês Villas Bôas Estima; Sonia Bertocchi

Arte e Cultura: o audiovisual – Marcia Coutinho R. Jimenez

Sujeitos, espaço e meio ambiente: redes sociais – Claudemir Viana

Resolução de problemas: interpretação de dados – Heloisa Amaral

Línguas e linguagens: blogs – Sonia Bertocchi

Leitura crítica

Adriana Vieira

Anna Helena Altenfelder

Edna Aoki

Eloisa De Blasis

Heloisa Amaral

Milada Tonarelli Gonçalves

Priscila Gonsales

Regina Inês Villas Bôas Estima

Consultoria

Maria da Graça Moreira Silva

Maria Aparecida José Basso

Editoração

Adriana Vieira

Ivana Boal

Colaboração

José Carlos Antonio

Mariana Ludgeri Gusmão

Edição de texto

Denise Lotito

Revisão

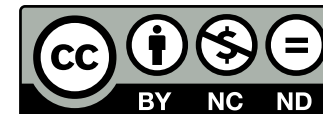
Cristina Fernandes de Souza

Fernanda de Andrade Santos

Projeto Gráfico

Alba Cerdeira

Guilherme Santos de Oliveira



Esta obra foi licenciada com a Licença Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Brazil. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/br/> ou envie um pedido por carta para Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

Agradecimentos

Ao Grupo de Discussão sobre Tecnologia da Informação e Comunicação do CENPEC

Ensinar e Aprender

NO MUNDO DIGITAL

Arte e Cultura: **2**
o audiovisual

Cenpec, São Paulo, 2011

APRESENTAÇÃO	6
A ESTRUTURA DO FASCÍCULO	7
PARA ENTENDER	8
A linguagem do cinema	8
Cinema, TV e vídeos	9
De receptor passivo a produtor de conteúdo audiovisual	11
NA PRÁTICA	14
Prepare-se	16
Conversa sobre gêneros audiovisuais	17
Publicação na internet	18
Escolha sua atividade	22
1. Vídeo interativo – Lendas	23
2. Videoclipe – Nosso olhar	31
3. Documentário – O teatro na escola	37
REFERÊNCIAS	43
Bibliografia	43
Sites	44
GLOSSÁRIO	45

Os fascículos **Ensinar e Aprender no Mundo Digital**, especificamente voltados para a inserção das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na prática pedagógica, passam, em 2011, a integrar a *Coleção Ensinar e Aprender do Programa Aceleração da Aprendizagem* (6º. ao 9º. ano), desenvolvida pelo Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária (CENPEC).

As propostas didáticas contidas nos fascículos buscam incorporar as tecnologias digitais a uma abordagem interdisciplinar a fim de:

- aproximar a cultura digital e o currículo escolar, tendo como interlocutores e parceiros os gestores, os professores e os alunos;
- contextualizar a cultura digital contemporânea;
- fomentar ações e reflexões entre os educadores acerca do que estas tecnologias digitais representam no cotidiano de todos, educadores e alunos;
- refletir sobre a necessidade e as possibilidades de uma efetiva presença das TIC no universo da escola e suas implicações para o currículo escolar, considerando-as nas esferas social, humana e conceitual.

Os fascículos estão organizados em quatro eixos temáticos - *Arte e Cultura; Sujeitos, Espaços e Meio Ambiente; Línguas e Linguagens; e Resolução de Problemas* - que se apresentam metodologicamente alinhados entre si e trabalham com o conjunto de habilidades básicas necessárias para ensinar e aprender na internet: pesquisar, comunicar-se, publicar e trabalhar utilizando a internet como instrumento e suporte.

Arte e Cultura: o audiovisual é o segundo fascículo e apresenta propostas para que os professores trabalhem com seus alunos a produção audiovisual na escola. O objetivo é que, ao vivenciar como autor a produção de um vídeo para internet, com tecnologias acessíveis, de forma colaborativa, o jovem aprenda não só a técnica, mas perceba os valores, as atitudes e as condutas éticas necessários para exercitá-la em diferentes situações.


Espera-se, com essa iniciativa, ampliar as possibilidades de atuação dos educadores frente às demandas da sociedade contemporânea e contribuir para a efetiva aprendizagem de seus alunos.

Boa leitura!



Esta publicação está organizada em duas partes: *Para Entender*, com informações sobre os conceitos, as noções e os temas tratados; e *Na Prática*, com as propostas de atividades. Ao longo do texto, há termos e conceitos cuja definição julgamos necessário destacar. Esses termos estão reunidos ao final do fascículo, no *Glossário*. Também ao final encontra-se a seção *Referências*, organizada em bibliografia, sites vídeos e podcast. Os *links* citados foram acessados em agosto de 2011. Há também referências à seção *Recursos digitais*, do Portal Cenpec, que traz indicações atualizadas de tutoriais, *softwares*, *sites*, acessível através do link <http://cenpec.org.br/tic-e-educacao>.

Uma vez que o fascículo está disponível na internet, além de poder ser lido linearmente como uma publicação impressa, ele dispõe de alguns recursos de leitura interativa; tais como:

- Sumário interativo: clique no número da página e vá direto ao conteúdo;
- Para voltar ao Sumário interativo, clique no ícone  no cabeçalho;
- Nas setas localizadas no rodapé, é possível navegar para a página anterior ou para a próxima;
- No alto das páginas, encontra-se a “migalha” (do inglês “*breadcrumb trails*”, “caminho de migalha de pão”), na qual você pode navegar pela estrutura dos capítulos.





O cinema surge em 1895, em Paris, com uma tecnologia inventada pelos irmãos Louis e Auguste Lumière, o cinematógrafo. Esta máquina projetava imagens em uma tela grande, com uma velocidade de 16 quadros por segundo. Os primeiros filmes eram registros do cotidiano: um trem chegando à estação, trabalhadores saindo de uma fábrica etc. A câmera ficava posicionada em frente à cena e o enquadramento geralmente era um plano geral.

Aos poucos o cinema ultrapassou os aspectos técnicos e tornou-se uma linguagem para a expressão artística, ganhando status (ou condição) de arte. A arte, até o início do século XX, era o conjunto formado pela música, dança, pintura, escultura, literatura e teatro. Quando o cinematógrafo passou a ser usado como tecnologia para a expressão artística, o cinema passou a fazer parte desse grupo e a ser chamado de sétima arte.



Primeiro filme Lumière

<http://www.youtube.com/watch?v=4nj0vE04Q6s>

Visão humana

O cinematógrafo e a persistência retiniana

Graças a uma característica do olho humano, a persistência retiniana, nós, seres humanos, vemos as imagens em movimento quando sua projeção tem uma velocidade acima de 12 quadros por segundo. A nossa retina retém a imagem por alguns segundos e, quando vemos outra imagem em seguida, temos a sensação do movimento. Antes do cinematógrafo já existiam máquinas que brincavam com a ideia de projeção de várias imagens em sequência, numa velocidade que dava a ilusão de movimento.





Figuras em movimento

Para que os alunos compreendam o conceito de persistência retiniana, solicite que olhem para a luz da sala de aula por um segundo e em seguida fechem os olhos. Pergunte o que eles veem, mesmo com os olhos fechados. Reflita com eles sobre o fato de retermos por alguns segundos uma imagem vista.

Solicite ainda que façam, no canto das páginas do caderno, um desenho simples, e que este seja desenhado novamente na página seguinte, na mesma posição, porém, com pequenas modificações. Eles devem desenhar por 15 páginas seguidas o mesmo desenho com pequenas modificações (ex: um martelo batendo em um prego). Peça então que os alunos segurem a ponta das folhas, folheando-as de forma a parecer que as figuras estão em movimento.

Na sala escura do cinema, cuja tela iluminada não disputa a nossa atenção com nenhuma outra fonte de luz, vemos imagens captadas em diferentes ângulos, com diversos movimentos de câmera, em ritmos cuidadosamente alternados pela edição; ouvimos dos personagens narrativas envolventes, sonorizadas com ruídos e músicas; vemos atores encenando, com iluminação adequada ao cenário e ao figurino, além dos textos escritos em geradores de caracteres. Assim, a linguagem cinematográfica utiliza-se de vários signos das outras linguagens artísticas, portanto, suas formas e movimentos têm intenções, representam pensamentos e sentimentos. A arte do cinema trabalha a sensibilidade do espectador, ou seja, a organização expressiva da linguagem audiovisual explora todos os sentidos do ser humano, privilegiando a audição e a visão, mas estimulando paladar, olfato e tato. Não é à toa que uma propaganda de chocolate, por exemplo, nos provoca a sensação do gosto e do cheiro deste alimento.

Cinema, TV e vídeos ← - - - - -

Com o surgimento da TV e do videoteipe, a produção e a circulação da arte cinematográfica passaram por mudanças. Assistir a um filme na TV, vídeo ou DVD pressupõe uma série de alterações: o tamanho da tela é menor; a imagem não é tão nítida, em função de a tela ser constituída por linhas de pontos luminosos; a recepção é fragmentada, ou seja, assistimos a uma peça audiovisual na TV com intervalos comerciais. No vídeo e no DVD, podemos retroceder as imagens, rever capítulos, enfim, todas essas alterações nos fazem perceber que não é só a imagem que muda, mas sim as tecnologias de produção e o contexto da circulação das peças audiovisuais.





Jesus Martin-Barbero afirma que “a cultura é menos a paisagem que vemos do que o olhar com que a vemos”; portanto, as formas de representações se modificam com o contexto social e tecnológico.

A tecnologia do vídeo, por ser mais barata e acessível, proporcionou experimentações, desenvolvidas principalmente pela videoarte, com estratégias e perspectivas próprias, que potencializaram a linguagem cinematográfica. Muito se discutiu sobre as diferenças entre produções audiovisuais cinematográficas e de vídeos, por conta das tecnologias particulares empregadas em umas e outras. Essas discussões perderam força com a transição do analógico para o digital, pois o cinema e o vídeo

tornaram-se digitais e suas linguagens, híbridas.

Antes, as peças audiovisuais eram produzidas em rolos de películas de filme (35 mm, 16 mm e 8 mm), depois em fitas magnéticas (VHS, BETA, UMATIC etc.) e hoje transformaram-se em “bits”, que circulam pelas tecnologias digitais, provocando novas formas de representação da realidade. Essas novas formas de representação fazem parte do que se conhece como **cultura digital**.

A-Z

Cultura Digital

Refere-se à cultura decorrente dos usos da internet e outros aparatos digitais que intermedeiam as relações e as produções humanas, favorecendo trocas e interações entre as pessoas e novos modelos de aprendizagem e meios de expressão.



Uma nova maneira de ver televisão,

Arlindo Machado.

“O diálogo com o vídeo foi um momento decisivo, de embate, ‘crise’, reação e deriva no campo do cinema. Transformações, virtualização e desterritorialização das imagens culminaram na constituição de um novo campo: o do audiovisual,” ou seja, os “territórios particulares” das diferentes artes visuais, antes bem definidos, passaram a confundir-se pelo uso comum da tecnologia digital, compondo o que se conhece por audiovisual.





As novas formas de produzir e perceber as produções audiovisuais modificaram o modo como as diferentes artes visuais são vistas e compreendidas. Isso acontece não só com as produções digitalizadas, mas também quando vemos filmes antigos, por exemplo. Eles são vistos de modo diferente porque os vemos com “outros olhos”, o olhar orientado pela presença das tecnologias de informação e comunicação. Esta diluição das fronteiras nas artes visuais se reflete na educação. Em muitas universidades não existe mais um curso de cinema e outro de TV, é tudo audiovisual (digital). O importante aqui é compreendermos que a linguagem audiovisual é uma forma de expressão, que tem uma “gramática” e que nela há uma organização de signos.

De receptor passivo a produtor de conteúdo audiovisual ← - - - -

Gêneros de filmes e vídeos

Os grandes gêneros cinematográficos, ficção e documentários, se subdividem. Por exemplo, os filmes que se enquadram no gênero ficção são narrativos, isto é, sua finalidade é apresentar histórias inventadas que podem ser comédias, dramas, policiais, de terror, românticos, de guerra, musicais etc. Os documentários saem do campo da ficção para buscar o que se convencionou chamar de “cinema verdade”, ou seja, um modo de filmar que “retrata a realidade”. Atualmente, essa divisão pretendida entre ficção e realidade é questionada por estudiosos do assunto, que concluíram que tanto o modo de ver do diretor quanto respostas dadas por entrevistados, por exemplo, apresentam, no máximo, um ângulo da realidade e não sua expressão completa.

Um diretor de documentário, ao procurar retratar a verdade, não planeja detalhadamente as cenas, procura aproximá-las ao máximo da naturalidade com que ocorrem. Mesmo assim, terá que considerar a posição da câmera, a posição das pessoas no cenário natural (uma rua, uma casa, por exemplo), a luz do ambiente. Caso esses elementos não contribuam para definir os aspectos que o diretor quer mostrar, certamente haverá modificações na luz, no enquadramento, na posição das pessoas etc., transformando o cenário original.





Muitas vezes, a escola utiliza o vídeo em atividades de sala de aula, às vezes até realiza uma leitura crítica, o que é fundamental para a compreensão das obras audiovisuais com maior profundidade. Contudo, para que o jovem compreenda a linguagem e se torne um criador de vídeos e filmes, é preciso criar condições de transformá-lo em sujeito capaz de se expressar por meio de peças audiovisuais digitais.

Não é preciso ter equipamento de última geração para se expressar por meio da tecnologia digital, cada vez mais acessível. Hoje muitos alunos possuem celulares e acessam a internet em *lan houses*, na escola ou em casa. A facilidade de acesso a essas tecnologias democratizou o planejamento, a produção e a circulação dos produtos audiovisuais. Hoje, o cidadão comum pode produzir e publicar conteúdos culturais com essa tecnologia e assim contribuir com as representações simbólicas de seu grupo social.

Hoje, o cidadão comum pode produzir e publicar conteúdos culturais com essa tecnologia e assim contribuir com as representações simbólicas de seu grupo social.

Quando oferecemos ao aluno a prática da produção audiovisual na escola, ampliamos suas possibilidades de se expressar nesta linguagem em diferentes âmbitos, seja para projetos pessoais, seja para realizar intervenções em ações comunitárias. Ao criar as condições para que o jovem vivencie uma produção audiovisual como autor, com tecnologias acessíveis, de forma colaborativa, ele aprenderá não só a técnica, mas perceberá os valores, as atitudes e as

condutas éticas necessários para exercitá-la em diferentes situações. A expressão audiovisual permite ao aluno ser um agente criador de novas formas culturais e, em última instância, de exercer sua cidadania.

Durante muito tempo, os pesquisadores em comunicação entendiam que os meios eram os responsáveis pelo comportamento dos receptores, isto é, diziam que as pessoas não dialogavam com os meios de forma ativa. Pensavam que elas eram passivas, atuando como recipientes (ou seja, espécie de vasilhas onde se acumulavam mensagens sem oposição de resistência). Os teóricos acreditavam que as mensagens dos meios provocavam o efeito esperado se estivessem em sintonia com os processos psicológicos do receptor e com os grupos sociais em que ele estivesse





inserido. Por outro lado, havia estudiosos que acreditavam que os meios de comunicação veiculavam ideologias das classes dominantes e alienavam a população. Em decorrência dessas críticas, muitas atividades com vídeos na escola se relacionam com a leitura crítica dos meios, na intenção de ampliar a percepção dos alunos sobre a compreensão das ideologias contidas na obra.

Entretanto, as recentes pesquisas em comunicação acreditam que o público (ou receptor, na linguagem da *Teoria da Comunicação*) é ativo no processo comunicacional. É ele quem troca significados sobre as mensagens em suas práticas cotidianas. Em última instância, são os receptores que atribuem diferentes sentidos para o conteúdo veiculado pela mídia. Como as trocas simbólicas acontecem em diferentes âmbitos, inclusive na escola, o professor exerce um importante papel de mediador dessas trocas, isto é, interpreta a linguagem simbólica presente nas produções audiovisuais e cria espaços para que a troca de sentidos entre todos aconteça. Por isso, seu papel é de fundamental importância na formação crítica dos alunos.





A produção de uma peça audiovisual é sempre um trabalho em equipe (direção, câmera, roteiro, produção etc.), entretanto, para que tenha êxito como atividade pedagógica, sugerimos que seja realizada de forma **colaborativa**, o que não significa “cada aluno fazendo a sua parte para juntar tudo ao final”.



A importância do áudio

Projete uma peça audiovisual abaixando o som completamente. Discuta com seus alunos a importância do áudio para a organização expressiva da linguagem audiovisual.

Trocando a trilha sonora

Apresente as imagens de um videoclipe com outra música. Discuta a importância das imagens e da música neste gênero.

É importante que cada integrante sinta a importância do seu trabalho para o sucesso da obra. Quando a expressão por meio do audiovisual é vivida como resultado de um trabalho colaborativo, os alunos compreendem a importância da participação de cada um: o posicionamento da câmera, o cuidado com o som como elemento da narrativa, a edição, a luz. Eles se apropriam da organização colaborativa como forma privilegiada de conhecer e expressar-se por meio dos signos e da “gramática” desta linguagem.

A linguagem audiovisual é um fenômeno cultural que está muito presente na vida dos jovens. Eles possuem uma relação íntima com programas, filmes e vídeos que circulam na TV e na internet, com os quais se identificam. A busca pelo novo e as relações afetivas, de prazer e de pertencimento a grupos etários são determinantes na escolha das produções a que assistem. O resultado da interação com esses diversos meios de comunicação se estende a conversas com familiares, amigos e ambiente escolar. Os alunos usam em seu cotidiano o vocabulário, expressões, gestos e músicas que permeiam seus hábitos culturais de consumo midiático.



Produção colaborativa:

formas de trabalho em que os alunos constroem coletivamente o conhecimento através da troca de informações, pontos de vista, questionamentos e soluções.





Por que não aproveitar este material cultural e dar-lhe novos sentidos e significados? Entre as aprendizagens possíveis com esse tipo de trabalho, destacamos as seguintes:

- Entender o audiovisual como linguagem;
- Appreciar criticamente peças audiovisuais compreendendo a organização de seus signos.
- Narrar uma história por meio de imagens;
- Perceber a diferença entre gêneros audiovisuais (animação, ficção, documentário etc.) e seu hibridismo no contexto digital;
- Utilizar adequadamente alguns signos presentes na linguagem audiovisual (luz, enquadramento, som, movimento de câmera etc.), explorando seu potencial expressivo;

A-Z

Hipertexto:

Texto em formato digital que remete a outras páginas na internet, baseado em associações de ideias (*links*). A diferença entre o hipertexto e o texto linear, feita nos suportes impressos, é a possibilidade de diferentes escolhas para leituras e interferências online. Ele pode articular textos de linguagens diferentes: fala, escrita, desenho, foto, gráficos, som, música etc.



Interdisciplinaridade

Embora a realização de peças audiovisuais esteja prevista nas aulas de Arte, este é um trabalho interdisciplinar. O professor de Língua Portuguesa, por exemplo, pode colaborar orientando a produção escrita do roteiro que será solicitado. O professor de História pode contextualizar os momentos de produção original das lendas que serão trabalhadas etc.

- Perceber a importância do roteiro para a organização e planejamento da obra;
- Perceber que o contexto de desenvolvimento tecnológico se reflete na criação, produção, circulação e recepção da obra audiovisual;
- Captar imagens digitais com câmeras de vídeo, celular ou máquinas fotográficas;
- Editar áudio e vídeo por meio de *softwares*;
- Publicar vídeos na internet e organizá-los de forma **hipertextual**;
- Compreender condutas éticas, valores e atitudes que envolvem a captação e a publicação de imagens alheias;
- Interagir com usuários e compreender diferentes valores simbólicos nas interpretações das obras;
- Perceber as diferentes formas de representação humana no contexto digital;
- Compreender as diferenças entre a linguagem audiovisual e a linguagem do teatro.



O professor deve identificar os hábitos de consumo audiovisual dos alunos, valorizar as preferências e evitar atitudes de julgamento ou condenação estética sobre esse universo cultural.

É importante conversar sobre as diferenças entre as produções audiovisuais e seus diferentes espaços de circulação (cinema, TV, internet etc.). Vale também apresentar alguns gêneros do cinema: filme de animação, ficção e documentário.

Algumas perguntas podem orientar uma discussão que trará elementos importantes para o trabalho com o audiovisual:

- O que é um documentário?
- No documentário geralmente existe ator?
- Em que gênero audiovisual há maior planejamento do conjunto dos elementos das cenas e dos posicionamentos de câmeras: em uma peça de ficção ou em um documentário?
- Como você concluiu isso?
- Como se faz um filme de animação?
- Qual a diferença entre um filme de animação e os outros gêneros?





Conversa sobre gêneros audiovisuais ←

É importante realizar uma conversa com os alunos sobre gêneros televisivos para que percebam diferenças entre eles.

Telenovela ←

Discuta, para iniciar, os elementos de uma peça ficcional como a telenovela: como os atores representam seus papéis, quais são os enredos típicos desse gênero televisivo, como é sua estrutura narrativa. Comparem o desempenho dos mesmos atores em uma novela e em um filme para o cinema: há diferenças? Por quê? Depois de mostrar algumas diferenças, como, por exemplo, processos mais demorados de filmagem no cinema do que nas novelas, a divisão em capítulos destas últimas, atente para os tipos de público que veem um e outro desses gêneros audiovisuais. Observe, também, que em alguns casos, a transposição para o cinema de séries televisivas aproxima o modo de produzir séries e filmes, o que interfere na sua formatação final, deixando ambos parecidos.

A-Z

Elipses e metáforas:

Figuras de linguagem muito usadas em peças publicitárias. A elipse ocorre quando uma palavra é suprimida e pode ser entendida pelo contexto. A metáfora acontece quando palavras são substituídas por expressões de sentido figurado. Um exemplo comum de metáfora na publicidade é utilizar mulheres loiras, para representar a cerveja.

Peças publicitárias ←

Explore as diferenças entre as estratégias usadas em novelas, videoclipes e peças publicitárias. Observe que estas últimas, em trinta segundos de duração, devem transmitir uma mensagem atrativa de consumo. Para obter os resultados esperados junto ao público, os diretores tomam grande cuidado com a qualidade das imagens, a luz, o uso de **elipses e metáforas**, posicionamento da câmera etc.





Videoclipe ←

Proponha que os alunos observem o ritmo das imagens e sua relação com o ritmo da música. Peça que observem especialmente se há fragmentação da narrativa, ou seja, personagens que entram e saem aleatoriamente da trama, ou imagens que se mesclam, às vezes, em ritmo alucinante.

Publicação na internet ←



Bens artísticos acessíveis

Converse com seus alunos sobre como era a circulação de bens artísticos antes da existência da internet, quando as produções culturais ficavam restritas às grandes mídias. Hoje, o número de pessoas que consegue publicar suas produções é muito maior. Discuta a importância deste momento para a história da comunicação e as implicações sociais decorrentes deste fenômeno.

A publicação na internet envolve uma série de valores que merecem ser discutidos. A possibilidade de publicar o trabalho dos alunos para que qualquer pessoa possa acessar é uma forma de democratizar o acesso à produção e favorecer a circulação artística.

Por outro lado, tornar público um trabalho implica algumas **responsabilidades**, como direitos autorais e direito de imagem. É interessante aproveitar o momento para conversar sobre a exposição das pessoas na internet.

Para publicar o vídeo dos alunos na internet, é preciso escolher um site de hospedagem de vídeos. Geralmente os sites de publicação de vídeos solicitam que o usuário faça um cadastro, com *login* e senha. Você pode fazer um **cadastro** só para a classe toda, porém, é importante que todos participem para que aprendam a se cadastrar quando quiserem.



Ver Portal Cenpec, seção “Recursos digitais”, “Uso responsável da internet”.



Ver no fascículo “Sujeitos, Espaço e Meio Ambiente: Redes Sociais”, Atividade 2, “Preenchimento de formulários”.





A escolha do site de hospedagem deverá levar em conta:

- O tamanho do arquivo: alguns sites recebem vídeos com tamanhos que variam de 1 a 100 MB;
- O tempo: alguns sites não aceitam vídeos com um tempo maior que cinco a dez minutos por vídeo;
- A extensão: alguns sites aceitam apenas alguns tipos de extensão, sendo preciso checar para salvar o vídeo na extensão certa.

Conheça as extensões mais usadas

- .avi** – Audio Vídeo Interleave File – é o formato mais utilizado. Pode vir associado com vários tipos de codecs (dispositivo que codifica/decodifica sinais de áudio e imagem), como o DivX e o XviD.
- .mov** – Apple Quick Time Movie – arquivo Quick Time, um programa da Apple. Ultimamente, é um dos padrões mais utilizados para vídeos em alta resolução.
- .wmv** – Windows Media Video – com boa qualidade, roda no Windows Media Player. Apareceram novas versões do formato, em alta resolução.

Para publicar o filme produzido, é preciso escolher o formato, ou extensão, em que ele será transformado. Só depois de o filme finalizado é que será gravado com a extensão desejada. Existem várias extensões. Geralmente as opções de extensão estão disponíveis no item “Mais opções” do *software* de gravação. A escolha da extensão vai depender das necessidades de tamanho final do arquivo e da qualidade da imagem a ser gravada.

Defina com os alunos se o vídeo poderá ser compartilhado por todos os internautas. Conversem sobre a possibilidade de o trabalho poder ser visto mundialmente e a responsabilidade que isto traz.

Na hora de publicar o vídeo, não se esqueça de definir um título esclarecedor, uma descrição detalhada do seu conteúdo e, principalmente, definir as **tags**.

A-Z

Tag:

Palavra-chave, que sintetiza os principais temas abordados pelo material. É por ela que seu vídeo, texto, foto ou qualquer publicação na internet será localizada pelos internautas.





Antes de iniciar o processo de captação de imagens, é bom fazer um treino prévio com alunos com a câmera. Para isso, sugerimos alguns cuidados simples que podem ajudar muito.

Novos ângulos: o Plano Detalhe é um bom recurso de captação em que não é preciso a autorização da pessoa. Sugira que seus alunos procurem novos ângulos e que fujam dos planos tradicionais.



Vídeo para celular e internet

Solicite que os alunos pesquisem vídeos na internet ou produzidos com o celular e que observem as criações próprias para esses meios. Como são as personagens, a luz, a trilha sonora, as cores, o enquadramento da câmera? Os detalhes aparecem com nitidez ou ficam insignificantes quando assistidos em telas pequenas? Observaram o uso de metáforas e elipses? Quando isso ocorreu e como?

Posicionamentos de câmera: mostre alguns exemplos de imagens cuja câmera está acima do nível do olho humano, ou abaixo. Converse sobre os diferentes enquadramentos. Solicite que pesquisem alguns vídeos e desconstruam as imagens percebendo os diferentes planos.

Luz: explique que a imagem a ser captada precisa estar iluminada e que um dos problemas mais comuns é gravar uma imagem com uma janela iluminada ao fundo. A câmera faz um balanço da quantidade de luz que está entrando e fecha rapidamente o **obturador**. A imagem que está em primeiro plano acaba saindo escura interferindo na qualidade.

Autorização de imagem: oriente seus alunos para que não capturem ou publiquem imagens de sem autorização por escrito em que conste o nome, número do RG e assinatura do fotografado. Se o fotografado for menor de idade, é preciso que o pai ou responsável assine o termo autorizando a publicação na internet. Para criar um formulário de autorização, pesquise na internet modelos disponíveis de autorização para uso de imagem.

A-Z

Obturador:

É um dispositivo mecânico que abre e fecha, controlando o tempo de exposição do filme (ou do sensor das câmeras digitais) à luz em uma câmera fotográfica. Quanto mais tempo aberto, mais luz entra.





Câmera firme: na hora de filmar, deve-se segurar firme a câmera, mesmo que esta seja um celular. Se for preciso ter mais firmeza e tremer menos, sugira aos alunos que segurem a câmera com as duas mãos. Se os alunos forem gravar cenas em movimento, devem estar atentos para fazer movimentos suaves, a não ser que haja outra intenção. Quando possível, usem tripé para fixar a câmera e evitar que as imagens fiquem tremidas.

Mobilidade e conectividade digital: com o universo da mobilidade e da conectividade digital, será muito mais fácil o registro e o armazenamento das informações que serão usadas no produto final.

Facilitando a edição: deixe alguns segundos a mais no início e final das tomadas para facilitar o processo de edição. Para cada minuto final, poderemos ter até dez vezes mais minutos de material bruto.

Tipos de enquadramento

Plano – é o enquadramento do objeto filmado, com a dimensão humana como referência.

Plano Geral (PG) – abrange uma vasta e distante porção de espaço, como uma paisagem. Os personagens, quando presentes no PG, não podem ser identificados.

Plano de Conjunto (PC) – um pouco mais próximo que o PG. Pode mostrar um grupo de personagens, já reconhecíveis, e o ambiente em que se encontram.

Plano Médio (PM) – enquadra os personagens por inteiro quando estão de pé, deixando pequenas margens acima e abaixo.

Plano Americano (PA) – um pouco mais próximo que o PM, corta os personagens na altura da cintura ou das coxas.

Primeiro Plano (PP) – enquadra o busto dos personagens.

Plano Detalhe (close-up) – enquadra e destaca partes do corpo (um olho, uma mão) ou objetos (uma caneta sobre a mesa).

Fonte: Site Memória e Cinema - www.mnemocine.com.br



Para trabalhar a produção audiovisual com os alunos, são propostas três atividades. A seguir apresentamos um quadro-síntese de cada uma delas. A ideia é que o professor realize as três, mas é possível desenvolvê-las separadamente. Clique sobre o título da atividade para acessá-la.

1. <u>Video Interativo – Lendas</u>	
Noções e conceitos	interatividade <i>stop motion</i> (tipo de animação) roteiro
Habilidades	produção de imagens para animar edição de imagens publicação em site de hospedagem
Recursos digitais	celular câmera fotográfica computador <i>software</i> para edição de vídeo

2. <u>Videoclipe – Nosso olhar</u>	
Noções e conceitos	videoclipe produção colaborativa
Habilidades	captação de imagens edição de vídeo edição de som publicação em site de hospedagem
Recursos digitais	câmera fotográfica câmera de vídeo celular computador <i>software</i> de edição de áudio <i>software</i> de edição de vídeo

3. <u>Documentário – O teatro na escola</u>	
Noções e conceitos	documentário edição roteiro
Habilidades	captação de imagens com som edição de vídeo publicação em site de hospedagem
Recursos digitais:	celular câmera filmadora computador <i>software</i> para edição de vídeo





1. Vídeo interativo – Lendas ← - - - - -

Tendo em vista que a produção audiovisual no contexto da **cultura digital** deixa, cada vez mais, de ser contemplativa para ser interativa, sugerimos o seguinte projeto: a produção de um vídeo de animação interativo. Em um vídeo interativo, o espectador poderá escolher um final clicando em um *link*.

A proposta é que os alunos produzam uma peça audiovisual interativa, a partir de alguma lenda que aprenderam com os pais, avós ou pessoas mais idosas. É importante salientar que esta atividade poderá ser realizada durante um semestre inteiro ou durante algumas aulas, o que vai depender do desenvolvimento cognitivo da classe e dos recursos disponíveis.

A-Z

Filme interativo:

Existem vários tipos de interatividade com audiovisual. O termo está sendo usado neste exercício para definir um tipo de filme que se assemelha a um hipertexto, ou seja, que permite ao espectador assistir/navegar de forma não linear. O vídeo vai sendo apresentado conforme as escolhas do espectador, que clica nos links do filme para escolher os caminhos.

Reúna a classe e faça a proposta da produção de um **filme de animação interativo** a partir de alguma lenda aprendida.

Explique o que é um filme de animação interativo e que ele pode ser feito por diversas técnicas: a sugestão aqui é a realização por **stop motion**.

Apresente para a classe um exemplo de filme de animação e de filme interativo. Conduza a escolha da lenda de forma democrática e certifique-se de que todos conheçam a história detalhadamente. Se for possível, solicite a presença de alguém que possa contar a lenda.

Primeiro momento: Roteiro ←

A-Z

Stop motion:

Montagem de uma série de imagens que retratam diferentes momentos de um movimento, a partir de fotos de uma série de desenhos da figura a ser animada ou de bonecos feitos de massa de modelar ou papel machê.





Divida a sala em grupos e proponha que cada grupo crie outro final para a lenda escolhida. Combine com a classe qual será o ponto de virada, ou seja, até onde a lenda terá uma sequência comum para todos os grupos e o ponto em que será incluída a escolha dos diferentes finais. Esclareça que, como em um vídeo de animação as imagens são construídas, eles poderão criar elementos diversos. Poderão, por exemplo, criar um final para o vídeo com elementos do Renascimento, ou poderão finalizá-lo com elementos futuristas. Enfim, permita que eles tenham tempo para pesquisar materiais, como ilustrações, desenhos, fotos e documentos, e, a partir desse material, construir o enredo do final da história. É importante nesse momento que os alunos anotem suas ideias e organizem a narrativa em um roteiro, que deve ser dividido em planos (veja um exemplo de roteiro no *link* www.bit.ly/exemploroteiro).

Quanto mais detalhado for o roteiro, mais eficiente será o processo da produção.

Os roteiros devem ter a história descrita de forma bem detalhada. Quanto mais informações presentes, melhor. Eles podem ser feitos de diversas formas, porém,



Cultura local

A valorização da cultura local fortalece a autoestima do aluno. Se a região da escola possui lendas locais, peça que os alunos escolham uma delas para o trabalho.

geralmente, são divididos em duas colunas: uma onde se registra as anotações referentes à imagem, e outra com as anotações referentes ao som. Na coluna da imagem, em cada plano, deve haver a descrição das personagens (suas expressões e sentimentos, suas roupas etc.), do cenário, se a ação se desenvolve de dia ou à noite, enfim, tudo o que envolve o visual. Os diálogos e as músicas ficam na coluna do som. É preciso que o grupo todo participe e que esteja em sintonia quanto ao resultado da criação coletiva. Quanto mais detalhado for o roteiro, mais eficiente será o processo da produção.



Sobre a animação,

ver *O cinematógrafo e a persistência retiniana*.





Segundo momento: criação de imagens para animação



Como fazer *stop motion*

Se desejar aprofundar o conhecimento de seus alunos sobre o assunto, antes de começar a produção, pesquise em algum site de busca, como o Google ou Altavista, “Como fazer animação em *Stop Motion*” ou “Tutorial *Stop Motion*”, e veja as diferentes formas de produção e apresente para a turma. Escolha com a classe a forma que melhor se adaptar à disponibilidade de equipamento e tempo para a realização do projeto (massinhas, barbante, areia, giz na lousa etc.).

A animação poderá ser feita em *stop motion*, por exemplo. Para os elementos das cenas, proponha que usem areia, barbantes, embalagens *etc.* As imagens são fotografadas em várias posições, dando sequência a um movimento. Para um boneco movimentar a mão, por exemplo, mexe-se a mão dele um pouquinho e tira-se uma foto. Mexe-se a mão mais um pouquinho e tira-se outra foto, e assim sucessivamente. Porém, as imagens precisarão ser digitalizadas para entrar no vídeo, caso a máquina não seja digital. Para isso, é preciso escanear todas as fotos ou as imagens, no caso de os alunos resolverem desenhar as cenas com os personagens.

Lembre-se de que, nesse momento, estamos pensando na produção das imagens, porque a animação mesmo será feita depois que as imagens estiverem produzidas e digitalizadas. Deixe claro para a classe que você também está aprendendo e que todas as descobertas devem ser socializadas.

Reserve várias aulas para que os grupos possam fotografar suas imagens de acordo com o roteiro prévio. Para que uma imagem seja animada e aparente movimento, são necessárias mais de 13 imagens por segundo. Imaginem quantas fotos seriam necessárias para finalizar o trabalho?

Para que uma imagem seja animada e aparente movimento, são necessárias mais de 13 imagens por segundo. Imaginem quantas fotos seriam necessárias para finalizar o trabalho?



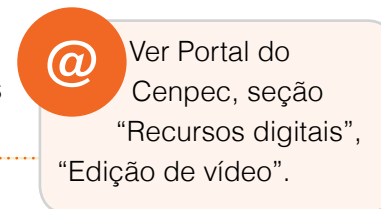


Neste primeiro exercício, não se preocupe muito com a quantidade de imagens para animar. Parece contraditório, mas o vídeo poderá conter imagens estáticas, ou seja, o grupo poderá criar somente uma imagem para cada cena, dependendo do desempenho da turma. O importante é que a narrativa tenha lógica e fluidez, e que haja ligação entre as várias cenas. Contar uma história por meio de imagens já é um grande exercício e exige diferentes competências.

Recorde com os alunos os elementos presentes em um filme: cenário, figurino, personagens etc. Recupere os roteiros produzidos e incentive a elaboração das imagens conforme as decisões do grupo. Os alunos irão produzir as imagens, fotografá-las e salvá-las de forma cuidadosa para que seja fácil recuperá-las posteriormente. Depois que cada grupo criou as imagens que ilustram os diversos finais da história, é hora de transformá-las em vídeo, em um *software* de edição.

Terceiro momento: animação e edição de imagens

Nessa fase é preciso salvar fotos, desenhos ou imagens produzidas digitalizadas em uma pasta no computador, num CD ou *pen drive*, para serem usados no vídeo. Certifique-se de que os alunos salvem as imagens com nomes/números sequenciais para facilitar a montagem. Para apoiar o trabalho dos alunos, você pode **pesquisar softwares de edição** na internet. Atualmente existem várias câmeras de vídeo e até modelos mais modernos de celular que vêm com programa de edição.



O *software* Windows Movie Maker, que acompanha o Windows, pode ser utilizado e é encontrado na internet. É simples e possui basicamente três funções: importar imagens, editar imagens e salvar vídeos. Pesquise um tutorial na internet (para isso digite em algum site de busca “Tutorial *Movie Maker*”). Apresente o tutorial com as explicações aos alunos, em formato de vídeo ou texto. Explique que eles montarão a sequência das imagens e incluirão áudio e legendas, conforme a decisão do grupo registrada no roteiro.





Os alunos irão:

- Importar as fotos ou desenhos escaneados, conforme planejado no roteiro.
- Inserir efeitos entre as imagens.
- Gravar o áudio e importar uma música de fundo. Certifique-se de que os sons de cada cena estejam sincronizados com as imagens. Cuidado para não utilizar materiais sem autorização do autor. Na internet, existem **acervos de imagens** e áudios de uso gratuito com direitos autorais flexíveis, disponíveis gratuitamente.
- Incluir legendas. Lembre-se de que é preciso editar o vídeo levando em consideração o tempo de leitura dos textos. É muito importante que o espectador consiga ler as informações das legendas. Tenha cuidado com a sincronia entre a cena e o texto da legenda.
- Colocar os créditos, ou seja, incluir o nome de toda a equipe que trabalhou e suas funções.



Outros softwares

Existem outros softwares gratuitos na internet que fazem a animação em *Stop Motion* como, por exemplo, o Animator DV.



Ver Portal Cenpec seção “Recursos Digitais”, “Materiais digitais abertos”.

Lembre-se que, enquanto o vídeo não estiver finalizado, você deverá salvar o trabalho na opção “salvar projeto” e só depois de o filme finalizado é que será gravado com a extensão desejada.

Solicite a participação de todo o grupo para discutir a organização do vídeo. Ele deverá ser publicado em um site de hospedagem de vídeos que permita “linkar” vídeos (Youtube, por exemplo). O internauta que estiver assistindo poderá escolher um final do filme. Os finais serão “lincados” com uma pequena legenda criativa que estimule o internauta a escolher aquele caminho.





O início do vídeo pode lembrar a estética de um documentário, ou seja, a entrevista em vídeo, ou fotos do contador com áudio autêntico. Portanto, a história original é inicialmente contada com a fala do entrevistado, com seu linguajar, suas marcas gestuais, enfim, com o registro histórico necessário. A ideia é que a história seja interrompida antes do final e o internauta possa escolher entre as opções (uma original, e outras criadas pelos grupos). Portanto, decidam como serão as legendas dos *links* dos finais produzidos, a ordem de apresentação. Decididos esses pontos fundamentais, é hora de os grupos montarem seus vídeos. Depois de pronto, é hora de decidir em que site será publicado na internet.

Quarto momento: publicação do vídeo na internet e construção dos links

A-Z

Upload:

“Fazer *upload*” significa enviar um arquivo, seja música, vídeo, texto etc., de uma máquina para um site na internet. *Upload* é o contrário de *download*, quando se baixa um arquivo da internet para o computador.

Escolhido o site de hospedagem de vídeo, pesquise um tutorial (para isso digite em um site de busca, por exemplo, “Como publicar vídeos no *Youtube*?”).

Geralmente, depois que o usuário fez seu *login*, basta clicar no botão “enviar vídeo”, indicar a pasta em que o seu vídeo está salvo no seu computador e fazer ***upload***.

Publique inicialmente todos os vídeos separadamente e depois “linque” os vídeos conforme o combinado com a classe. Para “lincar” os vídeos, o processo é muito simples: pesquise um tutorial na internet (para isso digite em algum site de busca ***vídeo interativo***) e apresente-o com as explicações aos alunos.



Ver Portal Cenpec, seção “Recursos Digitais”, “Edição de vídeo”.

Entre no vídeo que contém a parte inicial da história e, no ponto combinado, “linque” os vídeos com os finais. Existem algumas formas de construir estes *links* para que o vídeo seja interativo. Geralmente é preciso clicar em “anotações” > “anotações de pausa” > descrever o nome da opção (ex: final da lenda 1). Depois, informar o time line inicial e





final, ou seja, o tempo do filme onde ficará a pausa, informar o **URL** salvar e publicar.

Faça isso com a participação de toda a classe e garanta que todos entendam o processo. O vídeo interativo estará pronto!

Publique uma solicitação para que os internautas comentem as criações e incentive-os a escrever outros finais possíveis nos comentários.

A-Z

URL:

Os endereços que utilizamos para achar qualquer página na internet são chamados URL. Em português, a sigla URL (*Uniform Resource Locator*) significa localizador uniforme de recursos. O URL do Cenpec é www.cenpec.org.br.



Foca Rosa, animação interativa produzida por professores
http://www.youtube.com/watch?v=VLm4sDpQsBc&annotation_id=annotation_544140&feature=iv



La Linea Interactive, outro exemplo de vídeo interativo
<http://www.youtube.com/watch?v=RZzlezxLu7s>





Finalizando o projeto

Faça uma divulgação da obra na escola reforçando o nome do vídeo. Convide alunos de outras classes para irem ao laboratório de informática conhecer a obra.

Por último, converse com seus alunos sobre a diferença entre apreciar uma obra de arte de forma contemplativa e apreciá-la de forma interativa. Converse sobre a possibilidade de organizar informações, inclusive vídeos, de forma hipertextual e o que esta possibilidade altera no processo de criação e de recepção. Discuta os comentários postados e a possibilidade de conhecer os sentimentos provocados por uma criação artística. Estimule que eles reflitam sobre como foi o processo: o que aprenderam, quais as maiores dificuldades, quais as maiores conquistas.





2. Videoclipe – Nosso olhar ← - - - -

Esse projeto tem como estímulo gerador a representação da figura humana por meio da linguagem audiovisual em contexto digital. A proposta é exercitar a representação humana no contexto digital, produzindo um videoclipe colaborativo.

Videoclipe

O videoclipe é uma forma de materializar a música por meio da imagem e, no Brasil, se disseminou pela emissora MTV, que é direcionada ao público jovem. A linguagem do videoclipe engloba a montagem, o ritmo, os efeitos especiais (visuais e sonoros), os grafismos, os movimentos de câmera, entre outros. Ela geralmente é caracterizada por uma montagem fragmentada e acelerada, com narrativa não linear, imagens justapostas com forte carga emocional. Em geral os jovens gostam muito do gênero videoclipe, e trabalhar com este formato na escola aproxima os conteúdos curriculares do universo jovem.

Fonte: Definição baseada na wikipédia (www.wikipedia.org.br)

O objetivo aqui é que os alunos dividam-se em grupos e criem uma nova versão de uma música. Esta criação servirá de base para um videoclipe, cujas imagens, sobre a representação do corpo humano, serão captadas por câmeras fotográficas ou celulares.

Primeiro momento: conversa sobre videoclipe ←

Converse com seus alunos sobre o que é um videoclipe, sua estrutura e a diferença entre a narrativa em vídeo de uma história como uma lenda, com começo, meio e fim, e a de um videoclipe. Solicite que eles descrevam ou, se possível, que apresentem os videoclipes que eles mais gostam. Juntos, discutam a narrativa, os recursos e o hibridismo com diferentes gêneros. Por exemplo, há videoclipes que são animações (*Segredos* do Frejat), outros parecem um documentário (*Minha Alma*, do Rappa), outros apresentam uma narrativa tradicional da ficção (*Amor I Love You*, da Marisa Monte). Estimule a reflexão sobre a importância da música na construção audiovisual e seu protagonismo no gênero





videoclipe. Proponha perguntas como: em um videoclipe as imagens ilustram a letra da música? Servem para fazer um antagonismo? Instigue-os a pensar sobre os diferentes processos criativos, sobre a liberdade de expressão desse gênero, lembrando que a linguagem audiovisual trabalha com os signos da música e da imagem.

Segundo momento: criação musical ←

Divida a classe em grupos e explique aos alunos que a música do videoclipe será uma paródia de alguma música que eles escolherão. Ou seja, os alunos irão escolher uma música conhecida e farão uma nova versão da letra para a melodia. Essa letra fará uma alusão ao nosso olhar sobre a representação do corpo humano. Permita que eles **pesquisem na internet** e que tenham tempo para compor. É importante que os alunos se envolvam e usem seu repertório para criar a letra. Esta criação não pode prescindir da percepção de que eles mesmos irão captar imagens para complementar a obra.



Ver Portal Cenpec, seção “Recursos digitais”, “Sites de busca”.

Terceiro momento: captação de imagens ←



Ver neste fascículo:
Publicação na internet.

É hora de **captar imagens** para compor o videoclipe. Discuta com os alunos a importância de produzir as imagens com recursos próprios (câmera de vídeo, máquina fotográfica ou celular) e não aproveitar imagens disponíveis na internet. Converse sobre a possibilidade de fazer o vídeo só com fotos, caso não tenham filmadora.

Nesta atividade, as imagens serão captadas a partir da letra de uma música criada. Os alunos devem produzir um roteiro em que relacionem a letra da música à imagem. Lembre que as imagens não precisam ser filmadas/fotografadas na sequência da letra da música, mas devem ser salvas em pastas organizadas, com nomes significativos das etapas para facilitar a edição.





Discuta com os alunos estratégias para captação de imagens de representação do corpo humano, lembrando que a beleza delas está no olhar único de quem está gravando.

Cada aluno deve captar imagens para compor o videoclipe do grupo. Lembre seus alunos de que a criatividade não tem limite e relembre as diversas representações do corpo humano ao longo da História da Arte. Se houver oportunidade, mencione as características mais marcantes de cada período e as diferentes representações do corpo humanos nas obras artísticas.

Quarto momento: gravação do áudio

AZ

Software livre:

São programas de computador que podem ser usados, copiados, estudados, modificados e redistribuídos sem restrição, embora resguardem os direitos autorais do programador. É diferente de *software* em domínio público, que renuncia a qualquer forma de direito autoral.

Vamos cantar! É o momento de gravação da música.

No laboratório de informática, organize uma pasta para cada videoclipe. Pesquise com seus alunos a melodia da música escolhida e salve-a na pasta do grupo. Pesquise também na internet um **software livre** de **edição de áudio** e um tutorial sobre ele na internet. Estes *softwares* são geralmente muito simples e possuem recursos necessários para esta atividade.

@

Ver Portal Cenpec, seção “Recursos Digitais”, “Edição de áudio”.

Apresente o videotutorial e depois o *software* para seus alunos.

Deixe-os brincar livremente durante um bom tempo. Nesse momento, seria importante que houvesse um fone de ouvido com microfone para cada computador.

Oriente-os para importar a melodia que está salva na pasta do grupo. Depois os alunos devem gravar o áudio da letra que compuseram. Organize a turma para que cada grupo grave o áudio





A-Z

MP3:

Formato de arquivo digital que permite armazenar áudio (som) com boa qualidade usando pouca memória.

separadamente, evitando assim ruídos indesejáveis. Ajuste a gravação da letra à melodia com os recursos disponíveis no *software*. Lembre-se de que, assim como no vídeo, durante o desenvolvimento da atividade é preciso gravar sempre os trabalhos como projeto e, só ao final, quando a letra estiver sincronizada com a melodia, salvá-los no formato **MP3**.

Deixe claro para a classe que você também está aprendendo e que todas as descobertas devem ser socializadas.

Salve a gravação de cada grupo em sua respectiva pasta.

Quinto momento: edição de imagens e áudio

Nessa fase, é preciso selecionar as fotos e os vídeos captados. Este processo deve ser realizado necessariamente com todo o grupo. Os alunos podem ter captado imagens com celulares e ao salvar, é preciso checar se a extensão pode ser importada no *software* de edição escolhido. Existem muitos *softwares* de conversão de arquivo na internet (um exemplo é <http://vixy.net/>). Certifique-se de que os alunos salvaram as imagens com nomes/números para facilitar a montagem.

A edição do vídeo poderá ser feita com o *software* *Movie Maker*.

Explique que eles incluirão o áudio e montarão a sequência das imagens conforme decisão do grupo.





Os alunos irão:

- Importar o áudio finalizado de seu clipe, que já deve estar no formato MP3;
- Importar as imagens captadas (ao menos uma imagem produzida por aluno do grupo);
- Inserir efeitos entre as imagens (opcional) e sincronizá-las com a música;
- Colocar os créditos, ou seja, incluir o nome de todos que foram fotografados ou filmados, da equipe que trabalhou e os agradecimentos necessários.

Sexto momento: publicação do videoclipe

Publique todos os videoclipes na internet em um site de hospedagem, criando um canal exclusivo para estas atividades.

Ao publicar o videoclipe, não se esqueça de definir junto com os alunos títulos esclarecedores, descrição detalhada do conteúdo dos vídeos e do processo colaborativo em que todos os alunos criaram a letra e captaram imagens.

Defina **tags** significantes.





Animação x videoclipe

Se o projeto de Vídeo Interativo também foi realizado, solicite que façam uma comparação entre eles. Peça para identificarem as diferenças entre os dois gêneros audiovisuais trabalhados (animação e videoclipe) e as diferentes formas de produção. Também peça que registrem quais as maiores dificuldades e conquistas.

Faça uma apresentação dos videoclipes na escola e a divulgação dos nomes dos vídeos para localização na internet.

Discuta com os alunos como foi o processo e o que aprenderam.

Por último, converse com seus alunos sobre o processo de criação colaborativa. Explique que qualquer vídeo é resultado de um trabalho de equipe, mas, geralmente, cada um tem uma função específica. Aqui todos contribuíram em todas as fases e, principalmente, todos puderam expressar seu olhar sobre a representação do corpo humano. Discuta com os alunos os comentários postados pelos internautas e a possibilidade de disponibilizar um *e-mail* para receber imagens, como colaboração de internautas.





3. Documentário – O teatro na escola ← - - - -

Tendo em vista que o teatro é uma arte efêmera e que normalmente não guardamos registro do seu processo de construção e da apresentação teatral, a nossa proposta é que os alunos possam realizar um documentário sobre uma produção teatral feita na escola. A proposta desta criação audiovisual é que o documentário esteja interligado ao projeto de teatro para que sirva de registro e contribua para complementar as reflexões sobre a arte de criação e encenação.

Há uma grande polêmica sobre a definição do que é um documentário, visto que os filmes de ficção também podem se basear na realidade.

O documentário é um gênero cinematográfico que se caracteriza pelo compromisso com a exploração da realidade. Há uma grande polêmica sobre a definição do que é um documentário, visto que os filmes de ficção também podem se basear na realidade. É preciso que os alunos entendam que um documentário não representa a realidade tal como ela é. O documentário, assim como o cinema de ficção, é uma representação parcial da realidade. Ou seja, os alunos precisarão discutir os diferentes enfoques que pretendem dar à obra.

O exercício criativo com gêneros diferentes amplia as reflexões sobre os conceitos da linguagem audiovisual e potencializa o exercício de expressão nesta linguagem.

Primeiro momento: conversa sobre documentário ←

Em uma roda de conversa, reflita com os alunos: O que é um documentário? Descubra se eles já assistiram a uma peça audiovisual deste gênero e peça que deem exemplos. Pergunte: como acham que se cria um roteiro para documentário? Como envolver o público? Como criar uma sequência narrativa que tenha coesão dramática, ou seja, como planejar a relação das cenas com toda a história em um documentário?





A pessoa é para o que nasce de

Roberto Berliner, está disponível no site www.portacurtas.com.br.

Assista com eles ao vídeo **A pessoa é para o que nasce**. Conte a eles que o documentário de seis minutos (curta metragem) teve importante repercussão e acabou se tornando um longa-metragem sobre os mesmos personagens. Qual seria o motivo de tamanha aceitação? Qual a relação do título com a obra? Como o tema “Necessidades Especiais” foi abordado? É importante assistir uma vez, discutir, depois assistir novamente e aprofundar as reflexões. É interessante também assistir a outras obras disponíveis na internet e perceber que não existe uma estrutura predefinida para um documentário.

Segundo momento: roteiro de um documentário



Sobre roteiro de ficção, ver atividade “Vídeo interativo – Lendas”, apresentada anteriormente.

Após as reflexões, é hora de pensar no roteiro e na equipe que irá trabalhar. Diferentemente do roteiro para a ficção, em que é preciso pensar nos cenários, personagens, diálogos etc., no documentário é preciso planejar as intenções de gravação, as abordagens na captação e os materiais necessários. O roteiro do documentário deve descrever uma série de cenas que possam ser filmadas, inclusive com planejamento de materiais como fotografias, áudios etc.. É importante registrar as intenções em texto.

A classe pode ser dividida em cinco grupos e cada um ficará responsável por um tópico da filmagem da peça teatral: ensaios, personagens, recursos (cenários e figurinos), encenações e aprendizagens (estes tópicos são sugestões, mas poderão ser totalmente distintos). O grupo deverá pensar na abordagem a ser adotada, ou seja, o que se pretende mostrar sobre os ensaios, por exemplo: as improvisações, as brigas, os erros, as inseguranças, as risadas, os lanchinhos - enfim, qual o olhar que será usado. No documentário *A pessoa é para o que nasce*, apesar de contar a história de três irmãs cegas (o que poderia ser um melodrama), a abordagem teve um tom otimista.





É lógico que esta abordagem poderá sofrer alterações no decorrer da captação, porque em um documentário nunca sabemos exatamente o que vai acontecer. Deixe que os alunos conversem longamente e decidam em grupos o foco narrativo, se terá ou não um narrador ou uma voz em *off* (quando a pessoa não aparece) etc. Pensem também em um título para a obra. Combine com eles o tamanho do documentário em termos de tempo. Um vídeo para a internet deve ser conciso e o ideal é que não ultrapasse 10 minutos; desse modo, se a classe foi dividida em 5 grupos, cada grupo terá 2 minutos para criar seu registro (micrometragem). Parece pouco, mas é possível produzir coisas maravilhosas com esse tempo de filmagem. Decidam se haverá apenas uma equipe de captação de imagens ou se todos os alunos poderão participar.

Terceiro momento: captação de imagens

O documentarista que capta imagens precisa estar atento, porque às vezes uma cena só acontece uma vez, e não se pode perdê-la. Ou seja, imagine uma cena em que os alunos estão em um ensaio e, de repente, uma aluna conta para o grupo sobre a emoção de estar vencendo o medo de falar em público. O câmera não terá outra oportunidade de gravar o frescor e a emoção desta conversa. É possível até solicitar uma entrevista em particular, mas a imagem mais importante é o momento da revelação. Portanto, converse com os alunos sobre a importância do cuidado que a gravação exige, por exemplo, com o áudio. O ambiente escolar é barulhento e a acústica é, muitas vezes, comprometida; assim, cuidado com ruídos no momento da gravação. Conversas no corredor, o sinal entre as aulas, barulho na quadra, enfim, qualquer ruído pode atrapalhar seriamente a captação de áudio, principalmente se a câmera for de um celular ou máquina fotográfica. Tente conseguir um microfone da escola. Com um microfone externo, haverá mais chances de gravar os diálogos com nitidez. Se não conseguir, aproxime a câmera do personagem a ser gravado.





Lembre-se de que, quando assistimos ao teatro, a cena acontece na nossa frente e nós escolhemos em que vamos prestar atenção. Em um filme, a câmera é que nos mostra onde devemos olhar. Portanto, as imagens contribuem para aumentar a identificação do espectador com a obra.

Na captação de imagens, é preciso obter registros visuais que darão apoio ao argumento apresentado no documentário, ou seja, todos os alunos que irão captar imagens precisam ter claro o foco narrativo a ser explorado. É preciso que fique claro também para os alunos que nesse gênero, apesar de o documentário registrar uma realidade que não pode ser controlada previamente por um roteiro, há uma grande preocupação com os elementos da linguagem audiovisual (planos, enquadramento, áudio, ritmo/edição etc.).

O ambiente escolar é barulhento e a acústica é, muitas vezes, comprometida; assim, cuidado com ruídos no momento da gravação.





Quarto momento: edição de um documentário

Cada grupo vai trazer o material captado sobre o seu tópico (fotos, imagens, áudios, vídeos) e a **edição** será coletiva, pois é preciso que haja sequência narrativa e coesão dramática mediante o que foi planejado. Como o documentário é da classe toda, é importante que todos os alunos opinem sobre este processo, mas é preciso eleger uns dois alunos responsáveis para coordenar a tarefa de edição. Crie um clima de confiança e exercite a argumentação. Permita que os alunos discutam a sequência narrativa levando em consideração suas aprendizagens nas atividades anteriores.



Ver no Portal Cenpec, seção Recursos digitais”, “Edição de vídeo”.

Na edição é que vamos determinar o ritmo do documentário. Não existe uma fórmula. É preciso montar uma estratégia para manter o público interessado do início ao fim da obra; no início, geralmente é preciso levantar a expectativa do público, apresentar o tema. Depois, é possível introduzir um conflito dramático ou explorar algum impasse, e assim deixar expectativa de como será o fim. Ao final, pode-se amarrar os pontos soltos e encaminhar o tema. Criar um final surpreendente deixará o trabalho mais interessante.

Criar um final surpreendente deixará o trabalho mais interessante.

É na edição que vamos descartar o que não iremos usar. A seleção do material vai depender da qualidade de áudio e imagem e da importância para a narrativa. É possível montar e desmontar a ordem das imagens, testando as melhores possibilidades e o melhor ritmo para a sequência narrativa escolhida e dentro do tempo combinado. O importante é que o documentário fique interessante e o público tenha prazer em descobrir o final. Inclua músicas de fundo e equalize o som, ou seja, não deixe a música de fundo impedir o entendimento das falas. Deixe o vídeo todo com um nível de áudio homogêneo.





Quinto momento: publicação dos documentários <

Publique o documentário em um site de hospedagem definindo título, descrição e as **tags**.

Finalizando o projeto <

Faça uma apresentação do documentário na escola e divulgue o nome do vídeo para possível localização na internet.

Discuta com seus alunos como foi o processo e o que aprenderam. Pensem sobre quais foram as maiores dificuldades e as maiores conquistas.



BENTES, Ivana. “Vídeo e Cinema: rupturas, reações e hibridismo”. In: MACHADO, Arlindo (orgs.). *Made in Brasil. Três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

BERNARDET, Jean Claude. *O que é cinema*. 11ª Ed. São Paulo: Brasiliense, 1991.

CANCLINI, Nestor Garcia. *Leitores, espectadores e internautas*. Coleção Observatório Itaú Cultural. São Paulo: Iluminuras, 2008.

LIPOVETSKY, Gilles & SERROY, Jean. *A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MACHADO, Arlindo. “Uma nova maneira de ver televisão”. In: FIGUEREDO, Vera Lucia F.(org.). *Mídia e Educação*. Rio de Janeiro: Gryphus, 1999.

MARTIN, Marcel. *A Linguagem Cinematográfica*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MARTIN-BARBERO, Jesús e REY, Germán. *Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2001.

RAMOS, Fernão Pessoa. *Mas afinal...o que é mesmo um documentário?* São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.



Sites ← - - - -

Academia de Animação e Artes Digitais - www.academiadeanimacao.com.br

Associação Brasileira de Cinema e Animação - www.abca.org.br

Cinemateca Brasileira - www.cinamateca.com.br

Claro Curtas - www.clarocurtas.com.br

Festival Anima Mundi - www.animamundi.com.br

Festival do Minuto - www.festivaldominuto.com.br

Memória e Cinema - www.nemocine.com.br

Porta Curtas da Petrobrás - www.portacurtas.com.br

Videolog - www.videolog.tv

Vídeos ← - - - -

Amor I Love You, Marisa Monte - <http://www.youtube.com/watch?v=5TdTacizYdA>

A pessoa é para o que nasce - <http://www.portacurtas.com.br/Filme.asp?Cod=1010>

Minha Alma, Rappa - <http://www.youtube.com/watch?v=vF1Ad3hrdzY>

Primeiro filme de Lumière - <http://www.youtube.com/watch?v=4nj0vE04Q6s>

Segredos, Frejat - <http://www.youtube.com/watch?v=DrXa82roFS0>



Cultura digital 2, 4, 9, 23, 45

Trata-se de um conceito em constituição, relacionado aos conceitos de sociedade da informação, cibercultura e era digital. Refere-se à cultura da época pós-internet, em que as relações humanas são fortemente mediadas por tecnologias e comunicações digitais, favorecendo trocas e interações entre as pessoas e novos modelos de aprendizagem e meios de expressão. Essa forma de cultura acarreta mudanças de sensibilidades traduzidas em novas formas de ler, escrever, expressar e sentir.

Elipses e metáforas 16, 45

Figuras de linguagem muito usadas em peças publicitárias. A elipse ocorre quando uma palavra é suprimida e pode ser entendida pelo contexto. A metáfora acontece quando palavras são substituídas por expressões de sentido figurado. Um exemplo comum de metáfora na publicidade é utilizar mulheres loiras para representar a cerveja. Dependendo do tipo de metáfora ou elipse, o diretor do filme conseguirá provocar no público efeitos de humor, de ironia, de compaixão, de solidariedade e outros. Algumas vezes esses recursos podem configurar-se como formas mais ou menos veladas de preconceito.

Filme interativo 23, 45

Existem vários tipos de interatividade com audiovisual. O termo está sendo usado aqui para definir um tipo de filme que se assemelha a um hipertexto, ou seja, que permite ao espectador assistir/navegar de forma não linear. O vídeo vai sendo apresentado conforme as escolhas do espectador, que clica nos *links* do filme para escolher os caminhos.

Hipertexto 45

Texto em formato digital que remete a outras páginas na internet, baseado em associações de ideias (*links*). A diferença entre o hipertexto e o texto linear, feita nos suportes impressos, é a possibilidade de diferentes escolhas para leituras e interferências *online*. Ele pode articular textos de linguagens diferentes: fala, escrita, desenho, foto, gráficos, som, música etc.



MP3 _____ pp.34-35

Formato de arquivo digital que permite armazenar áudio (som) com boa qualidade usando pouca memória.

Obturador _____ p.19

É um dispositivo mecânico que abre e fecha, controlando o tempo de exposição do filme (ou do sensor das câmeras digitais) à luz em uma câmera fotográfica. Quanto mais tempo aberto, mais luz entra.

Produção colaborativa _____ p.21

Processo em que todos os participantes discutem, opinam e trabalham de forma complementar, de maneira que todos aprendem sobre todos os aspectos do tema.

Site de busca _____ pp.26, 28

São *softwares* que servem para auxiliar os internautas a encontrarem as informações que desejam na internet a partir de palavras-chave. Exemplo: www.google.com.br; www.altavista.com

Software livre _____ p. 33

São programas de computador que podem ser usados, copiados, estudados, modificados e redistribuídos sem restrição, embora resguardem os direitos autorais do programador. É diferente de *software* em domínio público, que renuncia a qualquer forma de direito autoral.

Stop motion _____ pp.23, 25

Montagem de uma série de imagens que retratam diferentes momentos de um movimento, a partir de fotos de desenhos da figura a ser animada ou de bonecos feitos de massa de modelar ou papel machê.



Tag _____ pp.16, 33, 40

Palavra-chave. É por ela que um vídeo, texto, foto ou qualquer publicação na internet será localizada pelos internautas.

Upload _____ p.26

"Fazer *upload*" significa enviar um arquivo, seja música, vídeo, texto etc., de uma máquina para um *site* na internet. *Upload* é o contrário de *download*, quando se baixa um arquivo da internet para o computador.

URL _____ p.27

Os endereços que utilizamos para achar qualquer página na internet são chamados URL. Em português, a sigla URL (*Uniform Resource Locator*) significa localizador uniforme de recursos. O URL do Cenpec é www.cenpec.org.br.

