

* * * * *

**PRODUÇÃO AUDIOVISUAL
COMUNITÁRIA**



CRÉDITOS

Redação | Janaína Patrocínio, Almir Almas, Rafaela Lima e Letícia Lopes

Projeto Gráfico, Ilustrações e editoração | Bruna Lubambo

Concepção e Pesquisa | Cristiane de Souza Duarte, Samuel Rezende Quintero, Márcio Simeone Henriques

Colaboração | Delânzia Junho

SUMÁRIO

1. A LINGUAGEM	p.06
Formatos	p.06
2. ELEMENTOS DA NARRATIVA AUDIOVISUAL	p.08
Ferramentas para a produção de sentido	p.09
Elaboração consciente de uma percepção visual – quadro e montagem	p.09
Desconstrução e reconstrução de uma realidade – decupagem	p.10
Os planos: blocos de construção de uma cena	p.10
Definição e Nomenclatura dos Planos	p.11
Composição do quadro	p.22
Regras de composição	p.22
A regra dos terços	p.23
Montagem da câmera	p.23
Posicionamentos de câmera	p.24
Movimentos de câmera	p.24
Planos em Movimento	p.24
Dicas de luz e som	p.26
3. O PROCESSO DE PRODUÇÃO DE UM VÍDEO OU PROGRAMA DE TV	p.33
Visão geral: o processo	p.33
Visão geral: a equipe	p.35
4. PLANEJAMENTO DA PRODUÇÃO EM VÍDEO E TV	p.37
Pré-produção	p.37
Orçamento	p.37
Plano de Trabalho	p.38
Cronograma	p.40
Edição	p.41
ANEXOS	p.44
Anexo I - Modelo de Autorização de Uso de Imagem, Som e Nome	p.45
Anexo II – Roteiro de Vídeo	p.46
Anexo III – como compartilhar produções audiovisuais na internet	p.47

1. A LINGUAGEM

Toda arte possui uma linguagem. A pintura utiliza-se da composição, das cores, da luz; a música recorre ao ritmo e à harmonia, ao movimento e à matemática no arranjo dos sons. A literatura utiliza-se das palavras para se expressar; o teatro utiliza-se do texto, dos atores em cena, dos cenários e da iluminação. A fotografia pede emprestado à pintura os princípios de composição e iluminação. O cinema, a televisão e o vídeo incorporam a fotografia, a pintura, a música, a literatura e o teatro, acrescentando algo novo que é o desenvolvimento num tempo e espaço. Há ainda, na linguagem dessas três artes (e da fotografia, como originária delas), um dado a se levar em consideração, que é a intermediação pela câmera.

O que se vê na fotografia, no cinema, na TV e no vídeo é fruto da visão da câmera. Portanto, depende da distância em que essa se coloca em relação ao objeto, da posição que ela assume e da forma em que está sendo captada a imagem. Tais elementos estão na base do que podemos chamar de linguagem dessas artes.

Quando se fala em aprender a se expressar em qualquer arte, não há dúvida de que o sujeito deve aprender a sua linguagem. É assim com a pintura, com a música, com o teatro. Não poderia ser diferente com a televisão e com o vídeo. Assim, para nós que pretendemos nos expressar através desses meios, nada melhor que começarmos a reconhecer e decodificar sua linguagem. É disso que vamos tratar agora.

FORMATOS

Quem realiza um vídeo ou programa de TV, geralmente tem um objetivo em mente, que pode ser sensibilizar, mobilizar, informar, educar, entreter... Para alcançar um ou mais destes objetivos, uma escolha essencial é a do tipo de produto a ser criado, dentre as diversas possibilidades.

É fundamental que esse seja um ponto de muita atenção, pois é um fator determinante ao sucesso da expressão. Um exemplo: muita gente registra eventos, palestras, aulas, simplesmente porque “o tema é importante”. Mas, muitas vezes, o tema pode até ser importante, mas a produção tem um único destino: a gaveta. Isso porque uma aula ou palestra, quando é bem realizada, tem muito de seu poder de “cativar” relacionada ao contato e interação entre professor ou palestrante e o público, à performance dos envolvidos. Tudo isso se perde no registro de vídeo: a coisa “esfria”, fica longa, chata.

Eventualmente, para abordar um tema educativo, um desenho animado pode funcionar mais do que uma aula gravada na íntegra e apresentada sem edição. O importante é ter dinamismo, escolher um jeito de abordar que tenha identificação e gere empatia no público, usar bem os recursos de linguagem... E tudo isso começa com a escolha do tipo de produção a ser realizada.

Listamos, abaixo, algumas das possibilidades de formato para as produções, sejam de vídeo ou de TV1.

Formatos de Produções de Entretenimento: programa de auditório, culinário, desenho animado (animação), esportivo, filme, game show (competição), humorístico, infantil, interativo, musical, novela, quiz show (perguntas e respostas), reality show, revista, série, sitcom (comédia de situações), teledramaturgia (produções de ficção).

Formatos de Produções Informativas: reportagem, documentário, entrevista, debate, telejornal.

Formatos de Produções Educativas: vídeos instrucionais, produções em qualquer dos formatos acima que tenham como objetivo apoiar ou promover um processo formativo.

1 SOUZA, José Carlos Aronchi. *Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira*. São Paulo, Summus, 2004.

2. ELEMENTOS DA NARRATIVA AUDIOVISUAL

Chamamos de produção (ou obra) audiovisual aquela cujo conteúdo é composto por som e imagem, que alcançam simultaneamente os sentidos da audição e da visão de quem assiste. Esse tipo de produção possui uma linguagem específica. Por isso, o primeiro passo para quem quer se tornar realizador é buscar compreender a linguagem audiovisual.

Não estamos falando de um complicadíssimo conhecimento técnico. Não é nada disso. Mas também não se trata de uma atividade trivial, que pode ser realizada “de qualquer maneira”. Em algumas situações, à primeira vista, não parece necessário grande apuro técnico para a produção de imagens num contexto invadido por tecnologias de baixo custo e amigáveis para manuseios de amadores. Mas isso é só impressão.

Há uma série de conhecimentos e modos de fazer que vêm sendo construídos ao longo da história do cinema, do vídeo e da televisão. Por isso, quando iniciantes tentam fazer as coisas “da maneira como nunca se fez antes”, no afã de “experimentar por experimentar”, devemos nos lembrar da máxima: “é preciso conhecer as regras antes de quebrá-las”.

No caso do audiovisual, as regras básicas de produção existem por boas razões e são resultado de mais de 100 anos de experiência prática. São regras que moldam um padrão comunicativo que é compartilhado entre público e realizadores e visam possibilitar que as obras comuniquem de forma eficaz.

Você que quebrar regras? Ótimo! Grandes realizadores fazem isso a todo momento. Depois que você não só conhece as regras, mas entende por que elas existem, é possível quebrá-las e, assim, contar com uma ferramenta poderosa.

Por isso, a ênfase dessa cartilha não é apenas explicar as regras, mas,

também, as razões pelas quais elas existem. Assim, o fazer audiovisual, a construção narrativa que os grupos venham a criar a partir desse conhecimento será, de fato, uma elaboração consciente dos recursos tecnológicos e de linguagem, dando profundidade e qualidade ao seu trabalho.

FERRAMENTAS PARA A PRODUÇÃO DE SENTIDO

Um vídeo ou programa de TV faz bem mais que expor visualmente um assunto. Ele apresenta uma narrativa visual ao espectador. Portanto, é preciso compreender que o material visível produzido proporciona ao olhar de quem assiste diversas “chaves de leitura”, somando significados que vão de aspectos informacionais mais diretos a elementos muitas vezes sensoriais e mais sutis.

Para a elaboração do discurso visual de uma obra, existem diversas ferramentas. A seguir, trataremos de algumas delas.

ELABORAÇÃO CONSCIENTE DE UMA PERCEPÇÃO VISUAL – QUADRO E MONTAGEM

Durante uma gravação, a câmera de vídeo é posicionada de determinada forma, em determinado ambiente, e registra imagens. O quadro é a parte da imagem do ambiente que é “recortada” e registrada pela câmera de vídeo. O enquadramento, por sua vez, é o posicionamento da câmera, delimitando o que vai ser registrado, o que “vai aparecer” e o que vai ficar de fora.

O quadro é, portanto, a ferramenta essencial que temos para direcionar o olhar do público. Escolher um quadro é uma operação consciente de como apresentar a narrativa.

O primeiro passo é ter consciência de que a forma como percebemos o mundo a partir de um filme ou vídeo é fundamentalmente diferente da forma como vivenciamos o mundo diretamente com nossos olhos e ouvidos. Todo produto audiovisual é uma reconstrução de uma realidade, encenada ou não, verdadeira ou não.

Por isso, há métodos e técnicas para adicionar camadas de significados ao conteúdo. Conteúdo, a propósito, é tudo aquilo que gravamos: cenários, personagens etc. As técnicas e métodos são utilizados para alterar a percepção dos espectadores diante desses conteúdos.

DESCONSTRUÇÃO E RECONSTRUÇÃO DE UMA REALIDADE – DECUPAGEM

Se partirmos do pressuposto de que nossa percepção visual do mundo é diferente da percepção visual que um filme ou vídeo nos oferece, qual é essa diferença?

Fundamentalmente, a diferença é que percebemos o mundo como um todo, num fluxo contínuo e ininterrupto de imagens e sons. Já em obras audiovisuais, percebemos o todo a partir de “partes”, de fragmentos visuais e sonoros. Entretanto, ainda que composto por “partes”, o fluxo de uma obra ainda é compreendido e apreendido como um todo, como um fluxo coerente e significativo em seu encadeamento.

Justamente aí utilizamos o que se denomina “linguagem audiovisual”. Nossa capacidade de desconstruir e reconstruir uma realidade nos possibilitou codificar e compartilhar formas de comunicação que são as ferramentas básicas de elaboração de nossos discursos audiovisuais.

Numa cena típica, onde duas pessoas estão sentadas à mesa tomando café, podemos ir além de “registrar” a cena. Podemos registrá-la de longe, mas, também gravar cenas mais próximas de cada um dos personagens, imagens dos objetos sobre a mesa etc. Esta é a prática de “desconstruir” a cena, tomando-a por “partes” menores e significativas.

Sempre que selecionamos uma porção de imagem, estamos dividindo-a em pequenas partes. Depois, vem a segunda fase: precisamos reconstruí-la. É aí que operamos a montagem ou edição.

Por isso, é muito importante que as possibilidades de edição sejam previstas por quem planeja e executa as gravações, de modo a dividir a cena em partes menores que, juntas, façam sentido. Há sempre uma montagem implícita numa cena registrada por partes e é ela que norteia as decisões do realizador ao tomar a cena por partes.

OS PLANOS: BLOCOS DE CONSTRUÇÃO DE UMA CENA

Desconstruir e reconstruir uma cena a partir de porções de tempo e espaço não é uma tarefa muito simples. Para começo de conversa, é preciso distinguir essas ações numa produção de dramaturgia (ficção) e numa produção informativa.

Numa obra de dramaturgia, todo o trabalho de desconstrução de uma cena pode ser previamente desenhado e ensaiado, pois todo o conteúdo das cenas já está literalmente descrito no roteiro: falas e movimentação de atores, por exemplo.

Já num documentário ou reportagem, não há como ensaiarmos uma cena ou mesmo antever a movimentação de um personagem em sua vida cotidiana. Por isso, pode parecer um esforço inútil se dedicar à desconstrução das cenas. Entretanto, o profundo entendimento do cinegrafista sobre o vocabulário da linguagem visual pode lhe render um repertório útil que irá utilizar durante as gravações. Assim, mesmo que aos olhos de todos a ação do realizador pareça fruto de improviso, na verdade, ele está se valendo de seu conhecimento sobre montagem e poderá agir com maior perspicácia ao registrar momentos e partes significativas para a narrativa.

Na linguagem audiovisual, os planos são o vocabulário e a maneira como montamos seria a sintaxe. Portanto, como apresentamos anteriormente, todo o trabalho ao delimitar planos está relacionado às possibilidades de encadeamento que estas imagens terão na edição.

Dessa forma, quando elencamos os diversos tipos de planos que compõem a gramática audiovisual, estamos de fato identificando blocos de construção do discurso visual que serão agrupados posteriormente. Por isso, é fundamental compreender as relações que podem ser estabelecidas entre os diversos tipos de planos.

DEFINIÇÃO E NOMENCLATURA DOS PLANOS

O plano é uma imagem gravada sem cortes. Como são várias as possibilidades de gravar a imagem, há diversos planos possíveis. Para complicar um pouco, existem diversas nomenclaturas de planos. Não existe uma única regra a ser aplicada. Algumas nomenclaturas são mais genéricas e outras específicas ao registro de ações entre personagens, por exemplo. O importante é compreender a função narrativa de cada plano e como ele contribui para a construção de uma narrativa. Abaixo, exemplificamos algumas nomenclaturas e suas especificidades.

Estabelecer a *geografia de uma cena* é oferecer ao público planos

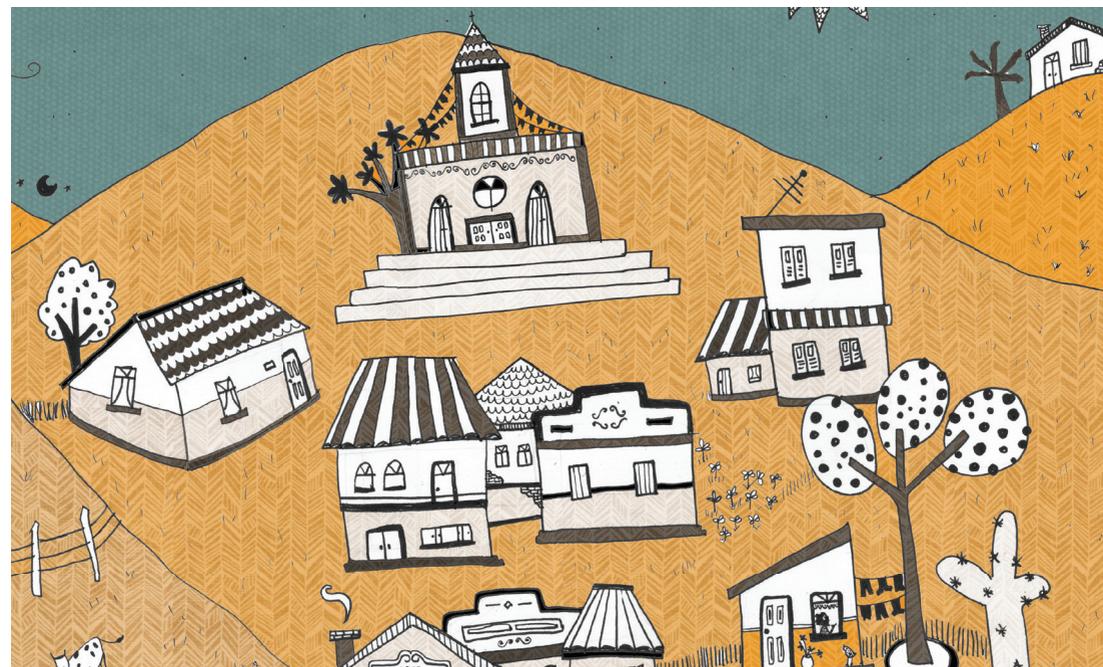
suficientes para que ele consiga se situar em relação à ação, aos personagens e ao espaço. É claro que há momentos em que se pretende manter o mistério ou mesmo produzir confusão no espectador, mas é preciso dominar os elementos que podem nos auxiliar na reconstrução de um espaço. Para além dos planos que citamos abaixo, um recurso eficiente para estabelecer a geografia de uma cena é o movimento da câmera, como detalharemos posteriormente. Afinal, à medida que a câmera se desloca pelo espaço, ela apresenta ao espectador as relações entre objetos e personagens ali dispostos.

A nomenclatura está relacionada à proporção do assunto em relação ao quadro, designando um valor de plano. Daí, uma nomenclatura baseada em tamanhos e escalas como:

PLANO GERAL EXTREMO (PGE): Plano bastante aberto. Serve principalmente para situar o espectador em relação a que local a cena se desenvolve.



PLANO GERAL (PG): abrange toda a área da ação. O lugar, as pessoas e os objetos de cena se mostram num plano aberto, apresentando um espaço suficiente para o movimento dos atores.



PLANO DE CONJUNTO (PC): uma denominação bastante comum para designar quando se mostra mais de uma pessoa num mesmo plano, seja num enquadramento mais aberto que mostre o corpo inteiro de todos ou um plano que mostre o grupo apenas da cintura para cima.



PLANO AMERICANO (PA): a pessoa é geralmente mostrada do joelho para cima. Tem origem nos westerns americanos, com a função de mostrar a cartucheira do revólver na cintura, especialmente para as cenas de duelo.



PLANO MÉDIO (PM): pode ser definido como um plano intermediário entre o geral e o primeiro plano, mas o tamanho do enquadramento pode variar bastante. Geralmente, os sujeitos são enquadrados da cintura para cima.



PRIMEIRO PLANO OU CLOSE UP (PP): a pessoa é enquadrado do busto para cima. Ele serve, normalmente, para mostrar características, intenções, atitudes e a emoção de um personagem.





PRIMEIRÍSSIMO PLANO (PPP): enquadra o rosto ou parte do rosto, mostrando principalmente sua carga dramática.



PLANO DETALHE (PD): enquadra apenas pequenas partes do corpo humano, animais ou objetos em cena.

COMPOSIÇÃO DO QUADRO

Vamos pensar no quadro como mais do que uma imagem, pois ele é uma informação. A composição do quadro nos permite organizar as informações visuais para que sejam percebidas numa determinada ordem.

Por meio da composição, informamos ao espectador para onde / o que olhar dentre os elementos que compõem a imagem.

A composição seleciona e enfatiza elementos como tamanho, forma, ordem, dominância, hierarquia, de modo a transmitir sentidos às coisas e pessoas que são retratadas.

REGRAS DE COMPOSIÇÃO

Existem muitas regras de composição que são compartilhadas. A primeira e mais evidente é de não produzir cortes “estranhos” nos objetos e assuntos importantes do quadro.

Ouvimos repetidamente: “Não corte os pés, pois um quadro deve terminar em algum lugar perto dos joelhos, ou incluir os pés.” E ainda outras máximas como “preste atenção às cabeças das pessoas em pé ao fundo do quadro”.

De fato, há diversas “regras”, mas, muitas delas são apenas convenções estabelecidas pela indústria televisiva e cinematográfica. Na verdade, não há nada no campo da composição da imagem que seja uma regra absoluta e intransponível. E, como regras existem para serem quebradas, tais premissas acabam se enfraquecendo diante da vontade de experimentar de novos realizadores.

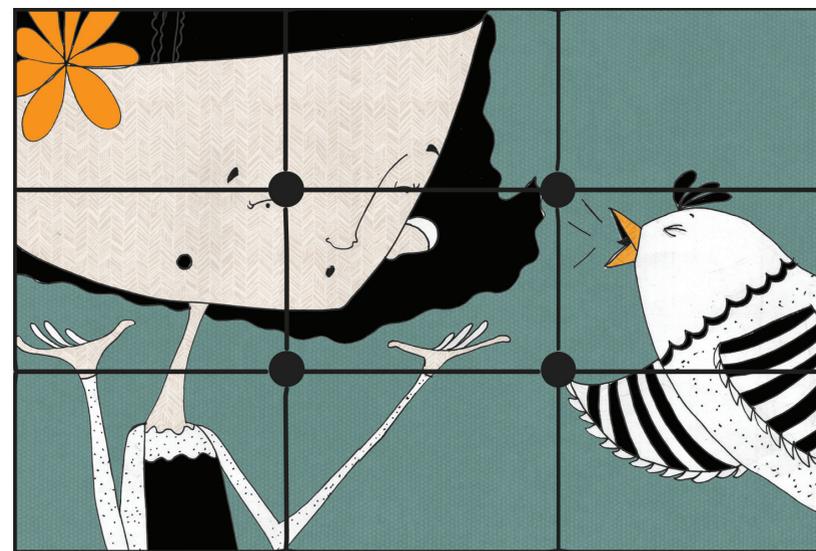
Entretanto, cabe ressaltar que há algo em comum a todas as regras que são proferidas no campo da composição. Sempre há uma afirmação no sentido de chamar a atenção do cinegrafista para o “todo” da imagem. Muitas vezes, o operador da câmera concentra-se no assunto ou personagem em evidência e não se preocupa com a “periferia” da imagem, se esquecendo de que toda a imagem é percebida pelo espectador. Portanto, como boa prática, é bom se manter atento a toda a *superfície* da imagem, conferindo se os elementos estão sendo enquadrados de forma consciente, não se esquecendo das informações

ao fundo e nas bordas do quadro.

Existe ainda uma regra bastante simples que se aplica para composição: a regra dos terços, da qual trataremos a seguir.

A REGRA DOS TERÇOS

A regra dos terços começa dividindo o quadro em três partes. Ela propõe que um ponto de partida aproximado e útil para qualquer composição é posicionar os principais pontos de interesse na cena em qualquer uma das quatro interseções das linhas internas. É uma diretriz simples e rudimentar, mas eficaz para a composição de qualquer quadro.



Esquema da Regra dos terços

MONTAGEM DA CÂMERA

CÂMERA NA MÃO: Quando o operador registra as imagens com a câmera na mão, produz uma sensação de proximidade que dificilmente encontramos noutro tipo de montagem do equipamento. Esta forma de registro sugere uma abordagem documental, por evidenciar a presença do operador, já que é inevitável registrar trepidações e

movimentos orgânicos relacionados ao deslocamento corporal do cinegrafista.

MONTAGEM EM TRIPÉ: A montagem de uma câmera sobre um tripé demanda sua acoplagem a uma "cabeça". "Cabeças" tornam possíveis movimentos suaves e regulares.

POSICIONAMENTO DE CÂMERA

É sempre importante fazer escolhas conscientes em relação ao posicionamento da câmera, pois eles também expressam algo. Veja nos exemplos abaixo.

A **CÂMERA FRONTAL** geralmente é usada para se gravar pessoas. A **CÂMERA BAIXA** (de baixo para cima) enfatiza as pessoas, dando uma impressão de poder. A **CÂMERA ALTA** (de cima para baixo) dá uma impressão de inferioridade.

MOVIMENTOS DE CÂMERA

PANORÂMICA: O termo pan, abreviação de panorâmica, se aplica ao movimento horizontal da câmera que pode ser realizado a partir de uma base fixa (tripé) ou em movimento (dolly).

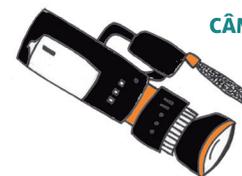
INCLINAÇÃO: A panorâmica vertical (tilt) é o movimento para cima ou para baixo sem mudar a posição do eixo da câmera.

APROXIMAÇÃO/AFASTAMENTO: A câmera se move para perto ou longe do tema. A terminologia comumente empregada é aproximar (push in) ou afastar (pull out).

Zoom: O Zoom aproxima ou afasta o ponto de vista com o uso das lentes da câmera, sem movê-la.

PLANOS EM MOVIMENTO

TRACKING OU TRAVELLING: Os movimentos de câmera mais simples e mais claramente motivados são aqueles que acompanham a mesma direção do personagem ou assunto em foco. Na maioria das vezes, o movimento é paralelo e acompanha lateralmente o tema.



CÂMERA ALTA



CÂMERA FRONTAL



CÂMERA BAIXA



CONTRAMOVIMENTO: Se a câmera se mover junto com o tema, só acompanhando sua direção e velocidade, isso pode se tornar entediante. Nesse caso, a câmera fica “amarrada” ao tema. Já se a câmera às vezes se deslocar independente do tema, ela pode adicionar um contraponto à cena.

DICAS DE LUZ E SOM

BREVES DICAS DE ILUMINAÇÃO

Embora entender a luz seja um estudo para toda uma vida e haja maneiras quase infinitas de se iluminar uma cena, quando pensamos nos princípios básicos, na verdade há apenas algumas variáveis com que lidamos na iluminação. Esses são alguns aspectos da luz nos quais devemos nos basear para trabalhar uma cena.

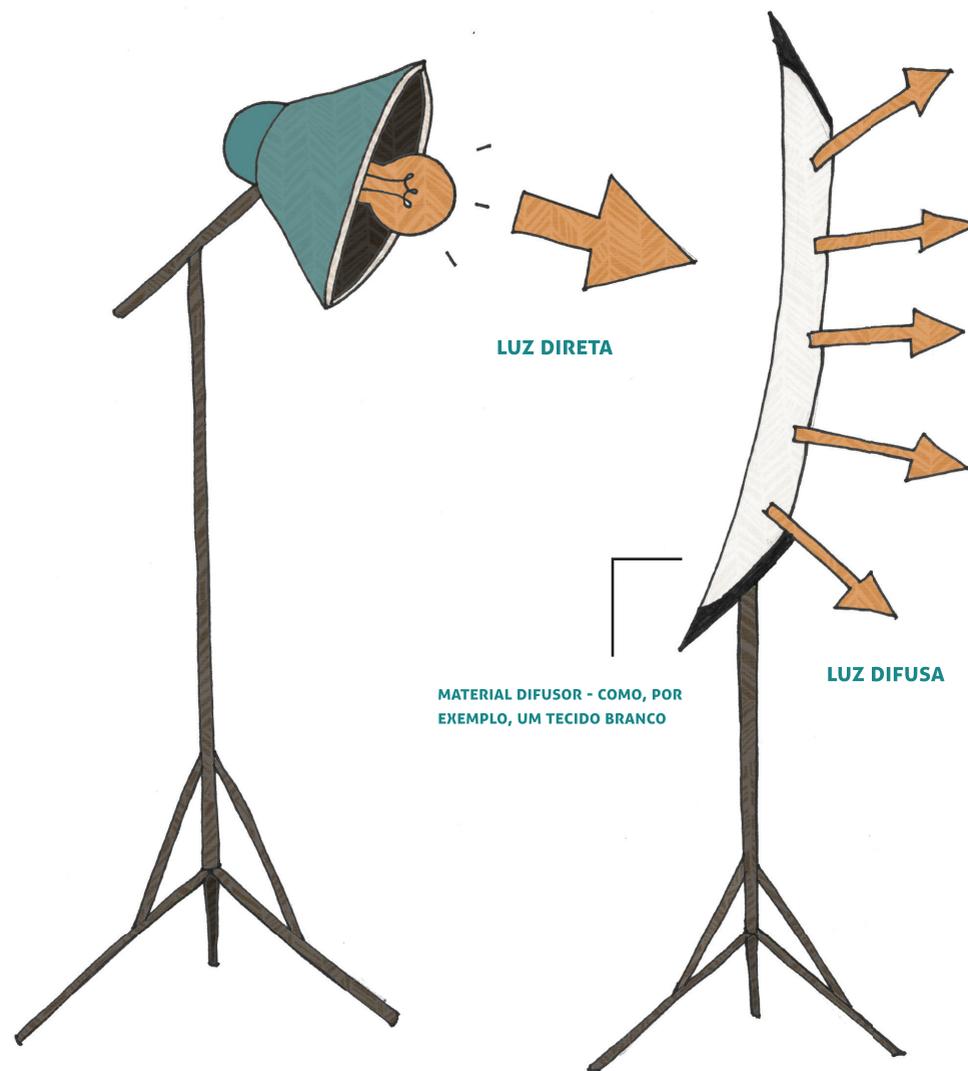
Há uma grande variedade de estilos e técnicas de iluminação. Mas podemos identificar dois tipos essenciais de luz (em termos do que chamamos de qualidade da luz): luz dura e luz suave.

A luz dura projeta uma sombra clara e nítida. Ela faz isso porque os raios de luz viajam em paralelo, como um laser. O que cria um feixe de luz com raios praticamente paralelos? Uma fonte de luz muito pequena. Quanto menor é a fonte de luz, mais dura a luz será. Esse é o ponto crucial: o grau de rigidez ou de suavidade de uma luz está diretamente relacionado com o tamanho da fonte.

Em um lugar aberto, em um dia claro e ensolarado, olhe para sua sombra: ela estará nítida e bem definida. Embora o sol seja uma estrela enorme, ele está tão distante que aparece como um pequeno objeto no céu – o que torna sua luz relativamente dura.

A luz suave é o oposto; é a luz que projeta apenas uma sombra vaga, indistinta. O que torna uma luz suave? Uma fonte de luz muito grande. Saia em um dia nublado e você terá pouca sombra. Isso ocorre porque, em vez de termos uma fonte pequena de luz dura (apenas o sol), o céu inteiro agora é uma enorme fonte de luz.

Como podemos criar uma luz suave numa situação de gravação? Há duas maneiras: uma delas é uma luz que reflete de um grande objeto branco. Chamamos esta luz de rebatida e podemos utilizar



rebatedores profissionais ou uma folha de isopor. Quanto maior o rebatimento, mais suave será a luz.

Outra maneira é direcionar a luz por meio da difusão. Materiais difusores podem ser conectados diretamente nos refletores ou fixados em uma moldura na frente da luz.

BREVES DICAS DE CAPTAÇÃO DE SOM

Som Direto

É o som que se registra diretamente no momento da gravação. Também se conhece como som sincrônico ou som de produção (production sound). O som direto contém o que está soando no momento em que se grava. Neste sentido, pode conter – em teoria – tudo o que se necessita de som em um plano: entrevistas, ambiente, incidentais, efeitos e até música.

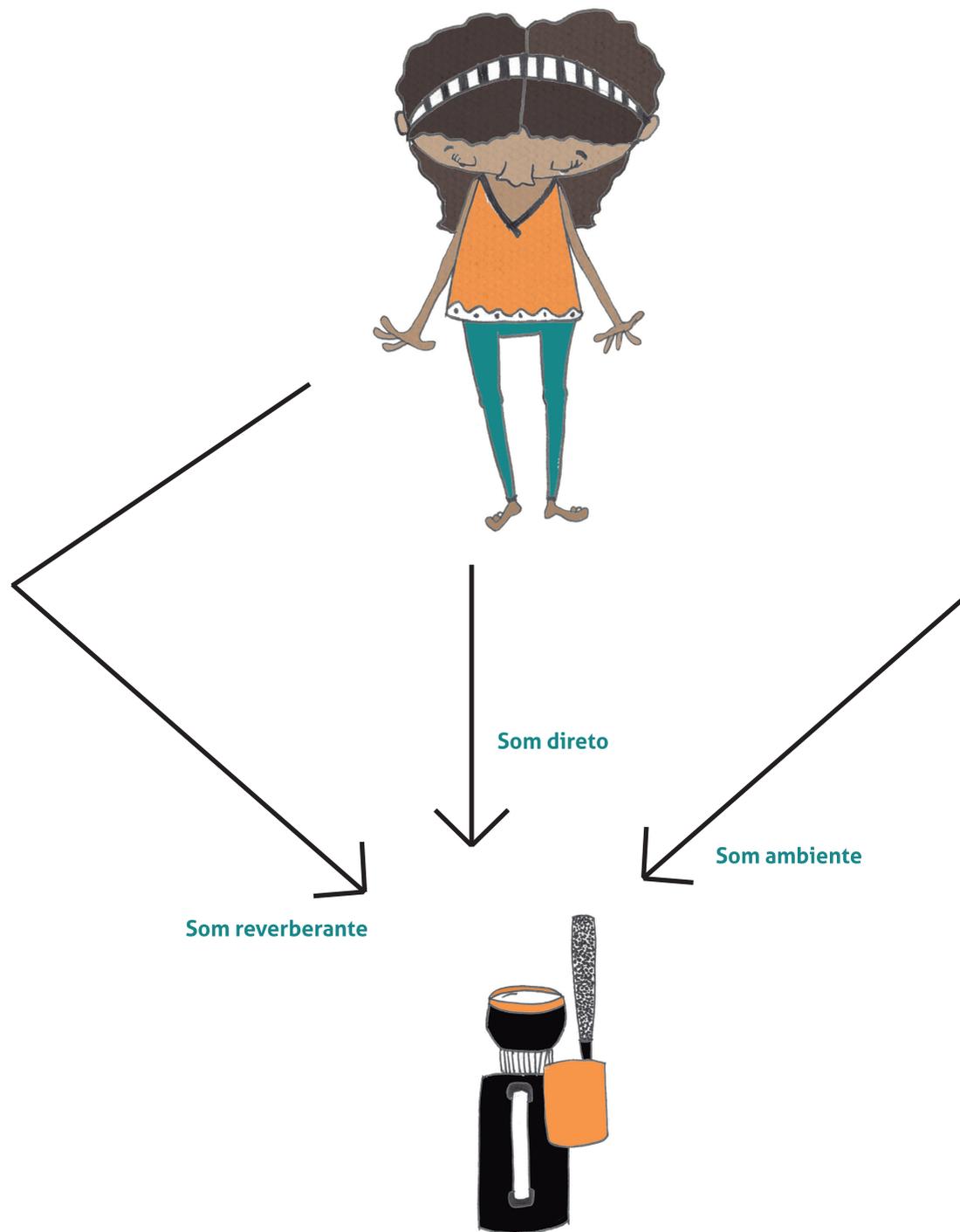
O som direto também costuma conter sons não desejados, como o tráfego de uma avenida movimentada ou os latidos do cachorro do vizinho. E também pode não ter alguns sons desejados, como, por exemplo, o ruído de um trovão. Por isso, muitas vezes, o som de um produto audiovisual é uma mescla entre o som direto e sons adicionais, gravados antes ou depois da filmagem ou retirados de um arquivo.

Captação de som direto

Imagine a captação de uma entrevista em uma sala. A voz é o sinal e o que a acompanha é o som refletido ou reverberante (figura a seguir).

Na figura, está representada essa situação de entrevista e os três tipos de som presentes em qualquer situação de gravação: direto, reverberante e ambiente.

Portanto, parte da voz é captada diretamente pelo microfone, mas parte dela se irradia e reflete no chão, no teto, nas paredes e naquela mesa antes de alcançar o microfone. Som reverberado, percorrendo uma distância maior, chega mais tarde, de uma maneira fracionada. Sons diretos e reverberados combinam-se



então no microfone e estragam a clareza do som original. Além de captar o sinal do som direto e o som de reverberação, o microfone capta também o som de presença de fundo ou som ambiente. Também chamado de atmosfera, ele pode incluir o tráfego distante ou o zumbido de uma geladeira, por exemplo. Muitas pessoas pensam: “Ah, depois corrigimos!”. Mas, depois de misturados, os sons não se separam mais.

As gravações IDEAIS de cenas com som direto devem ter grande quantidade de sinal (aquilo que você quer ouvir de fato) e bem pouco ruído (tudo o mais).

Mesmo em situações como a ilustrada, há sempre alguns procedimentos que podem melhorar a situação.

O microfone pode ser aproximado do personagem que fala: movê-lo não vai afetar tanto os níveis de ambiência e reverberação, mas intensificará drasticamente o nível do sinal de som direto em relação a eles. Por isso, é importante não utilizar os microfones embutidos nas câmeras, mas sim microfones shotguns em boom (haste longa que projeta o microfone à frente).

Ambientes de som e a relação SINAL-RUÍDO (S:R)

Se você gravar alguém falando num grande ambiente acarpetado, com cortinas pesadas e isolamento de som, terá uma excelente relação sinal-ruído. Grave essa pessoa em um banheiro de tamanho médio com paredes e piso de azulejo e sem decorações, e você terá uma relação sinal-ruído horrível.

Na pós-produção, você pode sempre adicionar atmosfera ou reverberação a uma gravação limpa, mas, apenas sob circunstâncias especiais você pode subtrair o ruído misturado com o sinal que lhe interessa.

A produção audiovisual baseada em som direto, portanto, exige uma gravação cuidadosa. Há dois cuidados fundamentais:

- Escolher o microfone que tenha o melhor padrão de captação para as circunstâncias (veja dicas no próximo item);

- Obter uma alta relação sinal-ruído, posicionando cada microfone o mais próximo possível do sinal pretendido;

Microfones

Existem diferentes microfones para diferentes formas de captação do som. Eles diferem basicamente quanto às suas fontes de alimentação e padrões de captação.

Fontes de alimentação

Muitos microfones exigem energia de uma bateria ou Phantom, que é uma alimentação de pequena tensão realizada a partir do gravador através do cabo.

Padrões de captação

O mais importante em relação aos microfones é conhecer os padrões de captação de som de cada tipo.



Diagrama de padrões de captação de microfones

Microfones cardioides (1) são direcionais com padrão de captação em forma de “coração”. Ajudam a diminuir o tempo de reverberação fora do eixo de captação e os ruídos de fundo. Em termos práticos, significa que apontar o eixo do microfone para uma pessoa falando melhora a relação Sinal / Ruído.

O microfone omnidirecional (2) é o mais simples deles – ele capta o som igualmente em todas as direções.

O microfone hipercardióide, ou shotgun (3) (“espingarda” em inglês) executa o melhor trabalho de discriminação de ruído. Um dos preferidos em documentários e em trabalhos de captação de som direto, ele é especialmente prático para ambientes ruidosos. Mas exige um manuseio inteligente para que permaneça fora de cena, não projete sombras e seja apontado de forma adequada para a fonte sonora.

Técnicas de manuseio de Microfone Shotgun

O microfone shotgun pode ser posicionado por cima da ação, com o uso de um acessório denominado *vara de boom*. Há muita confusão em relação ao nome correto do microfone, pois, o termo “boom” designa apenas a vara.

Microfone shotgun com acessórios



Microfone shotgun montado em vara boom



O posicionamento preferencial do shotgun com o boom é por cima da cena, pois a voz será mais alta do que som dos passos e dos movimentos do corpo da pessoa que está falando. Se isso causar problemas por conta da sombra projetada pela vara de boom, tente entrar a partir da lateral de quadro. Se ainda não funcionar, aponte o microfone de baixo para cima. Essa é a posição menos desejável porque privilegia o som dos passos e ruídos do chão em relação à voz.

4. O PROCESSO DE PRODUÇÃO DE UM VÍDEO OU PROGRAMA DE TV

VISÃO GERAL: O PROCESSO

Várias fases são necessárias para que o público veja um programa de televisão ou assista a um filme: houve uma ideia, um desenvolvimento dessa ideia, essa ideia foi escrita, houve um planejamento para transformá-la da escrita em algo visual, houve um trabalho de transformação da ideia escrita em imagens, logo depois houve o trabalho de dar ordem às imagens gravadas e/ou filmadas, foi preciso acrescentar elementos que destacassem mais essas imagens, como por exemplo ruídos e efeitos, e, finalmente, houve a exibição dessas imagens. De forma simplista, esse é o processo da linguagem de televisão, cinema e vídeo. Agora, dando um pouco de caráter técnico a essas palavras, vamos nomear cada uma dessas fases.

Uma ideia: é a pauta e/ou argumento. Argumento é um resumo contendo as principais indicações do desenrolar da história a ser contada: os personagens, a localização, o percurso da ação. Já a pauta é a descrição do que uma equipe de reportagem deve fazer. Nas reuniões de pauta e nas preparações dos argumentos, são decididos os temas que serão abordados e os formatos que serão adotados.

O desenvolvimento e a escrita dessa ideia: é a estruturação de um roteiro. Depois do argumento ou da pauta, é preciso organizar as ideias em um segmento lógico e coerente para contar a história ou

passar uma notícia. O roteiro é a estrutura da história. É um trabalho de engenharia. Nele, devemos colocar a descrição detalhada das imagens que queremos gravar, os sons (ruídos, diálogos, música), os enquadramentos, as posições e as movimentações de câmeras. Em resumo, o roteiro consiste em escrever tudo aquilo que você pretende colocar na produção, sob a forma de anotações, com indicação das imagens e dos sons (veja um exemplo e uma página padrão de roteiro no Anexo II dessa cartilha).

Planejamento para transformar a ideia escrita em algo visual: a pré-produção. Após o roteiro, antes de sair para a gravação, é preciso passar por uma etapa de preparação, que é chamada de pré-produção. A pré-produção é quando uma série de tarefas são realizadas, como por exemplo: agendar as gravações, escolher a equipe técnica e atores (quando houver), selecionar os locais de gravação, providenciar equipamentos, transporte, alimentação, hospedagem, solicitar autorizações, providenciar cenários, figurinos etc. É uma infinidade de tarefas, mas de importância fundamental para que a próxima etapa aconteça. Na pré-produção, é elaborada uma lista de coisas que precisam ser feitas e checadas para que nada dê errado durante a gravação. Essa lista é chamada de check-list.

É bom que a lista contenha dados como: exploração do local, contatos prévios com pessoas, checagem de previsão do tempo, listagem das sequências a serem trabalhadas, relação das tomadas de cena, checagem da eletricidade dos locais de gravação e/ou de baterias para equipamento, do equipamento de som e dos equipamentos especiais, autorização para gravação (de locais e de pessoas), agenda de gravação, caminhos que devem ser percorridos e mapas para chegar aos locais de gravação, locais de água e estacionamento.

Transformação da ideia escrita em imagens: produção. A fase de produção é a gravação propriamente dita. É o momento em que tudo que estava previsto no roteiro e que foi preparado na pré-produção passa a ser registrado. As gravações podem acontecer em estúdio e/ou em locações (externas e internas). Na gravação, não é preciso seguir de forma rígida a ordem dos planos que estão no roteiro. Aliás, recomenda-se até, por questão de economia, que se grave sempre tudo que está definido para um determinado

local e posição de câmera e que se passe a outro, sem que haja a necessidade de voltar depois.

Além disso, grava-se tudo, muito mais do que é preciso para o produto final. Esse material gravado se chama “material bruto”. Do material bruto é que se fará a edição do vídeo. Mas um planejamento evita gastos desnecessários e traz economias de verba e tempo.

Trabalho de dar ordem às imagens gravadas: é o processo de edição. Depois de ter recolhido todo o material para o vídeo, chega a hora de organizar esse material. Ou seja: é o momento de selecionar as melhores imagens e agrupá-las na sequência pretendida para o produto final.

Acréscimo de elementos de destaque: é a pós-produção. Na pós-produção realiza-se a finalização do produto, acrescentando efeitos visuais e sonoros (ruídos), uma eventual locução, a trilha sonora (música tema, música incidental, etc.), os letreiros e as logomarcas dos realizadores e parceiros e/ou patrocinadores.

Exibição e transmissão das imagens: é o processo de transmissão (no caso da TV) e exibição (no caso do vídeo e do cinema). Este é o último processo. Para alguns o trabalho termina aqui, mas, para muitos, o mais difícil está apenas começando. Fazer um trabalho para deixar na gaveta, depois de tanto esforço, não é o objetivo de ninguém. É preciso que alguém mais o veja. Para isso, as possibilidades são diversas: exibição de TV de rua; distribuição de cópias para entidades educativas, culturais e sociais; realização de sessões comentadas do vídeo nessas instituições; postagem do vídeo na internet (como no Youtube), em redes sociais... O importante é sempre pensar com qual público o grupo realizador deseja dialogar e planejar uma estratégia de exibição para que o vídeo ou o programa de TV chegue a esse público.

VISÃO GERAL: A EQUIPE

O trabalho de televisão, vídeo e cinema é coletivo. Não é possível fazer tudo sozinho. Daremos, a seguir, noções gerais sobre a constituição de uma equipe para a produção de vídeos ou programas televisivos. Mas vale ressaltar que, para cada tipo de produção, há diferenças na forma de

compor a equipe. Seu tamanho e complexidade dependem da proposta e dos recursos de que o grupo realizador dispõe.

Em linhas gerais, as funções são:

Diretor: Articula todo o trabalho, sendo responsável pelas concepções estéticas e técnicas, bem como pela orientação / coordenação de toda a equipe.

Roteirista: Responsável por dar uma linguagem televisiva ou videográfica à ideia inicial.

Diretor de Fotografia: Responsável pela iluminação e pela concepção fotográfica do vídeo ou programa. Procura realizar em imagens as ideias do diretor e roteirista.

Produtor: É a pessoa responsável pelo processo de viabilizar o vídeo ou programa. É de fundamental importância que o produtor seja eficiente, organizado e bem articulado. Exige-se que o produtor organize e planeje a produção, preveja problemas, antecipe os fatos e resolva os problemas com eficiência. É importante, ainda, que o produtor seja uma pessoa de relacionamento fácil, pois ficará em contato direto com a direção e a equipe.

Câmera: Técnico especializado em captação das imagens. É dele a responsabilidade pelos enquadramentos e os movimentos de câmera. Trabalha em conjunto com o diretor de fotografia. Há casos em que as funções de câmera e diretor de fotografia são realizadas por um só profissional.

Diretor de arte: Responsável pelo visual do filme ou programa.

Cenógrafo e cenotécnicos: Responsáveis pelos cenários, objetos de cena e mobiliário.

Editor: É o profissional responsável pela edição do filme ou programa. No processo de finalização, realiza o acabamento de imagem e som, trilha sonora, efeitos visuais e sonoros e letreiros.

Ator: É o profissional que interpreta um ou mais personagens.

Em caso de jornalismo, pode-se compor uma equipe básica. Além

de diretor, produtor, câmeras e assistentes, tal equipe precisa de um repórter – que é o responsável pelo trabalho de reportagem – e, eventualmente, por um apresentador – responsável pela apresentação de um documentário ou de uma produção jornalística.

5. PLANEJAMENTO DA PRODUÇÃO EM VÍDEO E TV

A produção de um programa de TV ou vídeo é o trabalho de planejamento e gerenciamento de tudo que é necessário para que a ideia e o roteiro se tornem realidade. O produtor deve organizar o trabalho dos diferentes profissionais da equipe da forma mais econômica e eficaz para que o produto final esteja o mais próximo possível da concepção original. Este trabalho é dividido em duas etapas: a pré-produção e a produção.

PRÉ - PRODUÇÃO

Como já falamos anteriormente, na pré-produção é que vamos elaborar as listas (check-lists) de toda a infraestrutura e materiais necessários para que nada dê errado na fase de gravação.

ORÇAMENTO

O orçamento é a previsão de todos os gastos necessários para a realização do programa. Deve-se levar em conta a necessidade real X disponibilidade de recursos. É imprescindível elaborar uma previsão dos custos / orçamento e controlar os gastos ao longo de toda a produção.

Deverão fazer parte do orçamento os custos dos seguintes itens:

Contratação da Equipe	Roteirista, Diretor, Câmera, Cenógrafo, Assistentes, Atores e/ou Apresentadores, Editor, etc.
EQUIPAMENTOS: Locação de equipamentos de gravação e edição (caso não se disponha destes equipamentos).	Câmera, tripé, baterias, iluminação, estúdio para gravação, ilha de edição, equipamentos para sonorização, computação gráfica etc.
Despesas de Produção	Transporte, alimentação, alojamento etc.
Material de Consumo	Fitas de vídeo e de áudio, lâmpadas para equipamentos de iluminação, material para cenário, fita crepe, pilhas etc.

PLANO DE TRABALHO

O produtor realiza uma análise de tudo que será necessário para as gravações e a edição. Todos os planos do roteiro são organizados sistematicamente, com indicações de equipamentos, equipe, transporte, alimentação e tudo mais que for necessário. Deve fazer parte desta análise uma indicação do custo que implica cada item para a produção, e as possibilidades de se concentrar o trabalho de acordo com os locais, tipos de equipamentos ou disponibilidade dos atores e/ou entrevistados. É com a soma destas informações que o produtor organizará seu trabalho. A seguir, listamos algumas tarefas que o produtor deve realizar antes de se ligarem as câmeras.

Locações

- Verificar os locais e estabelecer as condições de gravação.
- Estar atento para possíveis problemas que poderão surgir com a equipe no campo, principalmente com a iluminação e com o som. Exemplo: luz escassa e possíveis ruídos que podem influir na gravação.
- Deve visitar as locações e definir os equipamentos que serão necessários para o momento da gravação.
- Providenciar com antecedência autorização para gravação em locais privados e/ou públicos. Caso seja necessário, solicitar o isolamento da área junto aos órgãos municipais.
- Verificar as condições elétricas do local, no caso de uma locação interna. Verificar se o sistema suporta a iluminação a ser utilizada.
- Em locações externas, o produtor deve pesquisar as fontes de energia mais próximas e, se for preciso, improvisar alguma ligação provisória, solicitar o apoio da companhia elétrica local. É importante se preparar para possíveis imprevistos, mesmo que esteja usando baterias nos equipamentos.

Atores e/ou Entrevistados

- Programar com os atores os dias e horários das gravações, condições de transporte e alimentação.
- Agendar com os entrevistados antecipadamente e solicitar autorização de uso de imagem (vide modelo no Anexo I).

Equipamentos

O produtor deve garantir as condições técnicas para cada gravação. Além da câmera, são necessários: microfones, iluminadores, rebatedores, extensões para tomada e tripé. A partir da análise técnica do roteiro, o produtor organiza uma lista dos equipamentos para cada dia de trabalho.

É também muito útil para o produtor manter listas atualizadas com locais e telefones de:

- onde alugar equipamentos dos mais diferentes tipos e formatos;
- onde comprar fitas, lâmpadas e material de reposição;
- locais e serviços públicos que poderão ser acionados para facilitar a produção (eletricidade e segurança, por exemplo);
- serviços de apoio que possam ser necessários antes e durante a produção (técnicos de manutenção, aluguel de carros, lojas de material elétrico etc).

CRONOGRAMA

O cronograma serve, principalmente, para baratear os custos. As gravações, quase sempre, não são realizadas na ordem em que está descrita no roteiro. Elas devem ser agrupadas em uma sequência que facilite o trabalho e economize recursos. Por exemplo: programar todas as cenas que estão previstas para um mesmo local, no mesmo dia, para economizar nos gastos com alimentação, transporte e aluguel de equipamentos.

A análise das distintas variáveis permite que o produtor organize a gravação por dia de trabalho, através de boletins distribuídos para toda a equipe. Nestes boletins, deve constar a data, o número dos planos, sequências, personagens e duração dos planos que serão gravados, bem como a ordem em que serão gravados.

Exemplo de cronograma de uma produção de ficção:

DATA:		DIA DA SEMANA:		
horário	Locação	sequência	plano	duração do plano

EDIÇÃO

A edição é uma das mais importantes etapas na realização de um vídeo. É nela que os planos são organizados um a um e o vídeo ou programa adquire sua forma final. Harris Watts, no seu livro *On Camera*, afirma que “a melhor forma de abordar este estágio do processo de produção é pensar nele como um método de seleção”. Pois bem: vamos falar um pouco dos procedimentos para a seleção do material gravado e sua organização em uma sequência que articula a narrativa do vídeo.

Vale mencionar que, assim como hoje há equipamentos de gravação mais acessíveis ao “cidadão comum”, é possível editar um vídeo num computador simples. Há diversos softwares disponíveis ao usuário comum. Deixamos aqui duas sugestões: se você usa o sistema Windows, pode fazer toda a edição do seu vídeo no Windows Live Movie Maker, em qualquer versão. Caso você utilize um software livre, um editor de vídeo interessante é o Kino.

A preparação para a edição

- 1 - Revisar todo o material (esta revisão deve ser feita logo após cada gravação).
- 2 - Minutar o material gravado.
- 3 - Fazer um roteiro detalhado para a edição, de modo a aperfeiçoar o tempo dispendido nessa fase.
- 4 - Selecionar o material de arquivo (filmes, fotos, trechos de outros programas), e deixá-lo já mapeado.
- 5 - Produzir a trilha sonora, quando houver.
- 6 - Listar os créditos: profissionais envolvidos, atores, entrevistados, trilha sonora, realização, patrocinadores, etc.
- 7 - Conferir, nomear e numerar todas as fitas necessárias para a edição.

Minutagem

As fitas que vão ser utilizadas na edição devem ser minutadas:

O mapeamento deve ser feito em tempo real (hora, minuto e segundo). Ou seja, as imagens são descritas como no exemplo a seguir:

Minutagem início	Descrição das imagens	Minutagem final	Observações
1: 02' : 22"	Plano geral da rua	1: 02' : 40"	imagem tremida
1: 02': 41"	Depoimento de Sr. Joaquim sobre os buracos na rua	1: 04': 25"	trecho selecionado
1: 03': 50"	" nossa rua está ... do bairro."		

Lembramos mais uma vez que o parâmetro utilizado é hora:minuto:segundo. Assim, na coluna 1, por exemplo, os pontos marcados estão em:

1: 02': 22" = uma hora, dois minutos e vinte e dois segundos.

1: 02': 41" = uma hora, dois minutos e quarenta e um segundos.

1: 03': 50" = uma hora, três minutos e cinquenta segundos

Mapa de Edição

O mapa de edição deve indicar as cenas que vão ser editadas, na ordem em que vão entrar, e as inserções de áudio (som direto, locuções, dublagens, trilhas sonoras).

Veja a seguir um modelo de mapa de edição:

Número da Fita	Trecho Selecionado	Descrição das cenas e planos	Áudio	Efeitos
fita 1	0: 22': 30" - 0: 22': 45"	Plano médio do ator dançando	Inserir trilha sonora	Tirar cor (preto e branco)

ANEXOS

ANEXO I - MODELO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, SOM E NOME

Autorização de Uso de Imagem, Som e Nome

Eu, abaixo assinado e identificado, autorizo o uso de minha imagem, som da minha voz e nome por mim revelados em depoimento pessoal concedido e, além de todo e qualquer material entre fotos e documentos por mim apresentados, para compor o vídeo

, bem como que estas sejam destinadas à divulgação ao público em geral e/ou para formação de acervo histórico.

A presente autorização abrange os usos acima indicados tanto em mídia impressa (livros, catálogos, revista, jornal, entre outros) como também em mídia eletrônica (programas de rádio, podcasts, vídeos e filmes para televisão aberta e/ou fechada, documentários para cinema ou televisão, entre outros), Internet, Banco de Dados Informatizado Multimídia, "home video", DVD ("digital video disc"), suportes de computação gráfica em geral e/ou divulgação científica de pesquisas e relatórios para arquivamento e formação de acervo sem qualquer ônus ao _____, ou

terceiros por esses expressamente autorizados, que poderão utilizá-los em todo e qualquer projeto e/ou obra de natureza sociocultural ou educativa em todo território nacional e no exterior.

Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos a minha imagem ou som de voz, ou a qualquer outro, e assino a presente autorização.

Cidade de _____, ____ de _____ de 20____

Assinatura: _____

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____

RG N°: _____

CPF N°: _____

Telefone para contato: _____

Nome e dados do Representante Legal (se menor): _____

ANEXO II – ROTEIRO DE VÍDEO

ROTEIRO DE VÍDEO (lauda com orientações de preenchimento)

Nome do vídeo:	
Realizadores:	
Data:	

Cena (numerar seqüencialmente)	Imagem	Áudio	Pós-produção
<p>Insira aqui o número da cena. As cenas devem ser indicadas em ordem sequencial linear - da primeira até a última.</p> <p>Indique se a cena é EXT ou Externa (filmada ao ar livre) ou se é INT ou Interna (gravada em estúdio).</p> <p>Caso a gravação tenha que ser num horário específico, indicar ('Dia', 'Noite', 'Pôr do sol', 'Amanhecer' etc.)</p> <p>Descreva o tipo físico, características, idade, cor, enfim, todas as informações possíveis sobre personagens ou elementos de cena.</p> <p>• Dê orientações quanto à performance dos atores (atitude corporal).</p> <p>Indique o enquadramento e os movimentos de câmera.</p> <p>Alinhe sempre a descrição da imagem com a do áudio correspondente na coluna à direita.</p>	<p>Descreva, sempre do lado esquerdo da folha, todas as informações que deverão compor o visual de cada cena do seu vídeo.</p> <p>Indique se a cena é EXT ou Externa (filmada ao ar livre) ou se é INT ou Interna (gravada em estúdio).</p> <p>Caso a gravação tenha que ser num horário específico, indicar ('Dia', 'Noite', 'Pôr do sol', 'Amanhecer' etc.)</p> <p>Descreva o tipo físico, características, idade, cor, enfim, todas as informações possíveis sobre personagens ou elementos de cena.</p> <p>• Dê orientações quanto à performance dos atores (atitude corporal).</p> <p>Indique o enquadramento e os movimentos de câmera.</p> <p>Alinhe sempre a descrição da imagem com a do áudio correspondente na coluna à direita.</p>	<p>Insira aqui os diálogos e ruídos a serem gravados.</p> <p>Indicar, nos diálogos, a entonação do personagem com marcações como 'ríspido', 'alegre', 'surpreso' etc.</p> <p>Alinhe sempre a descrição do áudio com a da imagem correspondente na coluna à esquerda.</p>	<p>Caso a cena tenha trilha sonora, ruídos e/ou efeitos sonoros a serem acrescentados no momento da edição, indique aqui.</p> <p>Caso a cena tenha locução em off (quando não aparece a imagem de quem está falando), indique. Nesse caso, informar sempre se a locução deverá ser masculina ou feminina, o timbre e o tipo de voz (adulto, jovem, criança, idoso, etc.) e a entonação (formal, alegre, entusiasmada, sóbria, solene, triste, etc.) - enfim, dê toda a informação que possa contribuir para a ambientação sonora.</p> <p>Caso a cena tenha legendas, letreiros ou efeitos a serem acrescentados à imagem no momento da edição, indicar aqui.</p> <p>Alinhe sempre a descrição dos elementos a serem acrescentados na edição às descrições do vídeo e do áudio das colunas ao lado.</p>

ROTEIRO DE VÍDEO

Nome do vídeo:	
Realizadores:	
Data:	

Cena (numerar seqüencialmente)	Imagem	Áudio	Pós-produção

ANEXO III:

COMO COMPARTILHAR PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS NA INTERNET

Para compartilhar produções audiovisuais na internet, é importante pensar em formas de facilitar o envio dos arquivos e também o acesso aos vídeos. Arquivos muito “pesados” (com altos números de megabits – MB – ou gigabits – GB) podem demorar horas (até mesmo dias!) para serem enviados aos servidores no momento de *upload* (transferência de dados do computador para a internet). Além do mais, você deve considerar que nem todas as pessoas que vão acessar o seu vídeo dispõem de uma internet rápida ou de uma boa conexão. Por isso, um arquivo mais “leve” também ajudará o *download*.

Pensando assim, como fazer para garantir que o seu vídeo será um arquivo adequado para circular na rede mundialde computadores?

1. RESOLUÇÃO

A primeira dica está na resolução. Quando falamos sobre resolução, estamos nos referindo aos pequenos pontos (chamados de pixels) que formam uma imagem digital. Quanto maior o número de pontos (pixels) uma imagem tiver, maior será a sua nitidez e, portanto, a sua qualidade. Para termos uma ideia, as TVs comuns têm um padrão de definição de 512 x 492 pixels, enquanto as imagens de DVD geralmente são de 720 x 480 pixels e as TVs de alta definição chegam a 1920 x 1080 pixels.

Porém, altas resoluções geram arquivos pesados, já que há muita informação a ser salva naquele arquivo. Como a maioria das pessoas que acessa vídeos na internet utiliza monitores com até 20 polegadas ou mesmo pequenas telas de smartphones, um vídeo de resolução média será suficiente para ser assistido com uma qualidade razoável.

É comum que os projetos de vídeo gerados pelos editores de imagem sejam configurados automaticamente pelos programas para a resolução 640x480 pixels. Sendo assim, ao criar um novo projeto de vídeo, vale atentar para isso e uma possibilidade é alterá-lo para o formato 320x240 pixels. Isso vai diminuir o tamanho da imagem do

seu vídeo, o que reduzirá a sua qualidade (principalmente quando assistido em tela cheia), mas, como dissemos anteriormente, essa variação pode nem ser percebida caso a tela utilizada para assisti-lo seja pequena.

De toda forma, quando se precisa postar alguma produção com agilidade, nada impede também que se forneça o vídeo em duas versões, de maior e de menor qualidade, à escolha de cada usuário.

2. FORMATO

Uma outra possibilidade está na escolha do formato em que o vídeo será salvo. O formato é aquela extensão que determina que tipo de programa abre cada arquivo. Por exemplo, imagens podem ter formatos “.jpeg” ou “.gif”, que direcionam esses arquivos para os programas que leem esse tipo de dado, transformando-o em uma imagem. Além disso, cada formato prioriza algo em um arquivo. Por exemplo: nos formatos de imagem, o jpeg não perde a nitidez da imagem como acontece no gif, embora seja mais “pesado” que o outro.

Da mesma forma, os vídeos podem ser salvos em diversos formatos, como “.avi”, “.mp4”, “.wmv”, “.rmvb”, entre outros, que serão escolhidos de acordo com o que é prioridade. Como estamos pensando em maneiras de criar arquivos “leves”, a melhor opção é o formato “.mp4” ou “.mpeg-4”.

O “.mp4” ou “.mpeg-4” é um formato de compressão, ou seja, é um arquivo com dados que ocupam espaços menores na memória do computador ou nos servidores que armazenam os arquivos online. A compressão incide em uma perda de qualidade no vídeo, mas esse formato garante que o desvio seja o menor possível. O mpeg-4 também apresenta outras vantagens: ele é aceito para postagem em diversos sites de compartilhamento de vídeo (como o YouTube e o Vimeo) e ainda é compatível com dispositivos móveis.

Como criar, então, arquivos em formato “.mpeg-4”? Uma forma de fazer isso é escolhê-lo na hora de salvar o seu projeto, ao final da edição do vídeo. Essa opção geralmente está nos editores de vídeo nas abas de “Configurações” ou “Arquivo”. Na hora de salvar,

é importante observar se existem as alternativas “Salvar como” ou “Exportar Formato” e escolher dentro delas o formato H.264 (MP4).

Se o seu vídeo já estiver salvo em outro formato, é possível ainda convertê-lo para o mp4. Há diversos programas gratuitos que fazem este trabalho. Indicamos abaixo alguns deles:

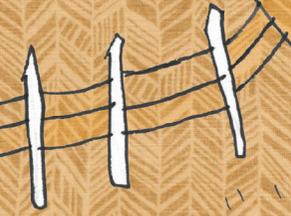
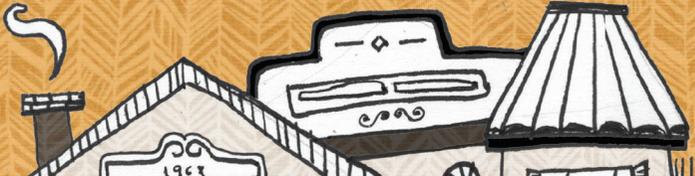
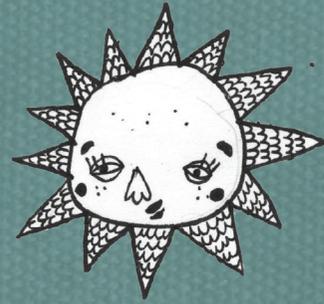
Format Factory – <http://pcfreetime.com/pt/index.html>

Any Video Converter - http://www.any-video-converter.com/products/for_video_free/

Sothink Video Converter - <http://www.sothinkmedia.com/video-converter/>

3. TAXA DE QUADROS

Outra maneira de diminuir um arquivo audiovisual é alterar a taxa de quadros. Um vídeo, na verdade, é uma sequência de imagens que, exibidas em certa velocidade, criam uma ilusão de ótica que nos faz enxergar o movimento. Essa característica é chamada de taxa de quadros por segundo ou “frames per second”, abreviado em programas de edição para “fps”. As TVs, por exemplo, têm uma taxa de 30 fps, enquanto os filmes de cinema são mostrados normalmente em 24 quadros por segundo. Diminuir a taxa de quadros reduz as informações que são armazenadas nos dados, criando arquivos mais leves. Portanto, pode ser uma solução baixar esse número para 10 ou 15 fps. Isso afeta a suavidade da reprodução, por isso é importante testar várias velocidades para encontrar o mais baixo valor aceitável.



Realização:

