

KIT DE

MEDIAÇÃO

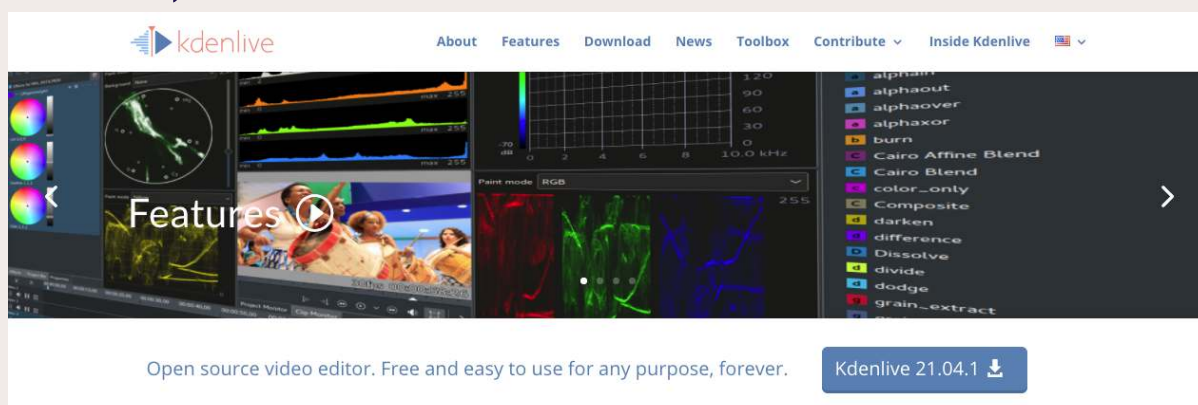
TELAS

AMIGÁVEIS

CURSO 2

- **RECURSO 2 CURADORIA** Uma linha curatorial de pensamentos, conteúdos e propostas criadas por outras iniciativas e pessoas que nos inspiram. Os materiais irão ampliar nossos olhares sobre a educação audiovisual, com uma seleção de texto para ler, filmes para assistir, dinâmicas para praticar, iniciativas para conhecer e pessoas para se conectar.

Material A) Para Praticar



Você tem interesse em aprender a editar vídeos em um programa de computador gratuito? A internet dispõe de diversos vídeos tutoriais que ensinam a editar em programas livres como o *Kdenlive*. Baixe o programa no link a seguir.

Baixe o programa Kdenlive:

<https://kdenlive.org/en/download/>

Conheça alguns tutoriais no youtube:

https://www.youtube.com/results?search_query=como+editar+no+kdenlive

ROTEIRO DE MEDIAÇÃO AUDIOVISUAL

Abertura) Você pode aprender a editar filmes por conta própria. Lembre-se que a edição é uma etapa importantíssima, como cozinhar sua refeição no forno. É onde você poderá equilibrar o *tempo* das imagens (como o tempo de cozimento dos alimentos). Não vamos deixar nossa linda receita passar do ponto e queimar, ou então

alguns casos, porém, o contraluz pode ser utilizado como recurso estilístico, e pode render quadros belíssimos.

Ato 2: Cuidado com os movimentos de câmera e “Ouça” melhor o seu vídeo

Geralmente, os dispositivos móveis permitem uma liberdade de movimentação muito atrativa, o que nos impele a sair gravando com a câmera na mão. No entanto, vários dos celulares e câmeras fotográficas disponíveis hoje no mercado não possuem ainda estabilizadores devidamente eficientes e, em muitos casos, a gravação pode ficar muito instável e tremida. Como a câmera na mão é um recurso de extrema potencialidade artística, sobretudo em documentários, é óbvio que não recomendamos abandoná-lo, mas é bom prestar atenção numa fixação eficiente da câmera nas mãos, ou até mesmo construir suportes alternativos para minimizar as “tremidas”. Hoje em dia existem tripés e suportes de mão para câmeras móveis, mas a criatividade pode sugerir soluções esteticamente únicas.

Audiovisual é, como todos sabem, 50% imagem, 50% som. A divisão é realmente, meio a meio, se levarmos em consideração os aspectos expressivos dos diálogos, depoimentos, sons ambientes e trilhas. É comum também, por não sabermos onde o microfone fica, o abafarmos com as mãos, às vezes prejudicando irremediavelmente as gravações. Identifique onde fica o microfone do seu celular/câmera digital e tome cuidado para não segurar o aparelho bem onde fica o microfone.

Outra dica interessante é, se possível, desvincular a gravação da imagem da do som, utilizando dois dispositivos móveis diferentes (um para cada finalidade). Enquanto uma câmera grava a imagem, utilizando o enquadramento ideal esteticamente, outra câmera capta o som, direcionando o microfone do aparelho para o depoente, ou ator, no caso de uma ficção. Lembre de, logo após gravar o som, escutar a gravação com um fone de ouvido para ver se não há ruídos na captação.

Se nada disso der certo, use sua criatividade. Todas as dicas acima foram por água abaixo quando você decidiu gravar seu primeiro documentário autoral com uma câmera de celular. Certamente a sua agenda não contribui, ou então, faltou um pouquinho de sorte, afinal, você escolheu o dia errado e tudo saiu exatamente conforme o não-planejado: estava muito nublado, aquele depoimento super importante que você precisava captar teve que ser gravado no hall da rodoviária em pleno horário de pico, sua mão tremeu muito e, ainda por cima, você derrubou o celular na hora de guarda-lo no bolso e ameaçou perder todo o material, porque o “bichinho” insistiu em não querer carregar quando você chegou em casa, ansioso para descarregar as imagens no computador. Acostume-se! Toda gravação independente, ainda mais utilizando instrumentos não profissionais, é sempre muito atribulada, incerta e cheia de surpresas, boas ou ruins. É possível perder

inteiramente um material bruto por causa de um “bug” qualquer no seu computador, assim como é fácil sair para uma gravação sem nenhum tipo de planejamento e voltar cheio de imagens épicas, captadas na hora certa e da melhor forma possível. Essa imprevisibilidade é, por incrível que pareça, uma das coisas mais ricas e estimulantes da produção audiovisual independente. Quando aprendemos a fazer “na raça”, com poucos recursos e baseados quase que exclusivamente em uma boa ideia, a probabilidade de fazermos um trabalho interessante é imensa. Com muito esforço e experiência, aprendemos a contornar os obstáculos e transformar muitas das restrições em soluções criativas.

E aí você pergunta: “Ok, deu tudo errado ... e agora?”. Como dizemos acima, criatividade e jogo de cintura são a grande saída para contornar os imprevistos, e certas soluções realmente só surgem após algumas experiências. É preciso ter em mente, no entanto, que às vezes os erros e “acidentes” das gravações podem ser tão grosseiros que se torna impossível “salvar” o conteúdo. Outras vezes, é possível, com um pouquinho de esforço e conhecimento técnico, reverter algumas situações no momento da edição. É importante dizer que, ao desbravar os softwares de edição, descubrem-se efeitos, filtros e pequenos “truques” que podem minimizar os “danos” de uma gravação insatisfatória. Além disso, é sempre bom recorrer a recursos estéticos básicos, como a inserção de trilhas para mascarar sons ambientes muito ruidosos, efeitos de aceleração da imagem, ou de câmera lenta, etc. O mais importante desta “lição”, no entanto, é estarmos sempre abertos para a experimentação e para o erro, mesmo quando seguimos à risca as dicas apresentadas.

Fim: Edição básica

A edição de um filme ou vídeo é geralmente feita, na produção independente, utilizando-se softwares como por exemplo o Adobe Premiere (profissional), *Kdenlive* (freeware) e o Windows Movie Maker (que na maioria das vezes já vem instalado em computadores com Windows). Estes programas possibilitam o recorte minucioso e preciso de arquivos de vídeo (clips), e todos eles também têm um recurso chamado *timeline* (ou linha do tempo), onde nós literalmente podemos encadear os arquivos de vídeo recortados, juntando os cortes e criando sentido para um filme a partir da justaposição desses cortes.

Transições: O corte é a forma mais comum e simples de combinar os clips de vídeo. Mas, para suavizar o corte de uma imagem para outra, ou produzir uma elipse temporal (ou até mascarar algum defeito), podemos usar o recurso das *transições*, presente em todos os softwares indicados. As transições podem ser estilosas (como um crossover, que literalmente funde uma imagem à outra) ou narrativas (como aqueles *fades to black*, geralmente utilizados para encerrar um filme fazendo uma

• DESAFIO PRÁTICO - CHECKLIST DE PRODUÇÃO

Preparamos um checklist de produção mais que especial para você colocar em prática tudo aquilo que precisa para realizar um filme educativo, seja uma videoaula, um documentário, uma ficção ou até mesmo uma entrevista. Segue abaixo os itens que fazem parte das etapas 1) Desenvolvimento; 2) Pré-produção; 3) Produção; 4) Pós-produção; 5) Difusão; 6) Celebração e siga as instruções abaixo para participar deste desafio prático.

DESENVOLVIMENTO

- Foi identificada a intenção pedagógica do filme educativo?
- O tema ganhou um recorte para se tornar mais objetivo?
- Qual formato de linguagem o filme propõe (documentário, ficção, experimental, caseiro, afetivo, entrevista, videoaula)?
- O Roteiro já está pronto?

PRÉ-PRODUÇÃO

- Como será organizada a equipe de filmagem?
- Qual o local ou cenário de filmagem?
- Calculou quanto tempo irá levar as filmagens?
- Providenciou uma autorização de Som e Imagem?

Providenciou os objetos, figurino e outros detalhes?

PRODUÇÃO

Preparou o Kit de Filmagem (Câmera, Cartões de Memória, Carregadores, Pen Drive, Tripé ou estabilizador para câmera).

Checou a iluminação do local?

A equipe está bem organizada? (Diretor, Câmera, Produção, Arte, Som)

Todos os arquivos filmados estão sendo descarregados em Backup em um computador e HD Externo (ou pendrive)?

PÓS-PRODUÇÃO

Você já fez o mapeamento das melhores imagens? Todos os arquivos estão organizados em pastas no computador?

Vai precisar de algum conversor de imagem livre como o MPEG Streamclip para converter os vídeos?

Definiu como será o som do filme, trilha sonora livre ou música autoral, tratamento das imagens e efeitos?

DIFUSÃO

Onde será a exibição pública dos vídeos produzidos em seu espaço de aprendizagem? Vocês possuem infra-estrutura básica para projeção como projetores multimídia, tela ou parede branca e caixa de som?

CELEBRAÇÃO

Como irão compartilhar as experiências de aprendizagem geradas com o filme?

Início) Compreendendo as etapas de produção de um filme

Pesquise na internet um pouco mais sobre as etapas de produção com as quais você mais se identifica - Exemplo: Se você gosta de planejar bem as coisas, sua etapa é a “Pré-produção”. Com isso, crie a ideia de um filme educativo que poderia ser feito junto com seus alunos e descreva em uma folha como seria o filme.

Meio) Planejando a ideia de um filme educativo

Qualquer que seja a sua etapa escolhida como preferencial (Pré-Produção, Produção ou Pós-Produção), prepare um vídeo de até 3 minutos contando tudo que iria fazer na etapa escolhida para que seu filme educativo saia do papel. Exemplo: Narre diante da câmera a explicação de cada item do checklist acima relacionado à sua etapa de produção.

Fim) Enviando seu vídeo descritivo

Poste o vídeo no YouTube e copie o link do vídeo. Você pode optar por fazer upload do vídeo de forma pública ou privada (ou como vídeo “não-listado” - *unlisted*), e nos enviar na sequência o link no final do Curso 2, disponível no site www.oquequeremosparaomundo.com.br. Lá no final do curso haverá uma atividade escrita “Desafio Prático” e então você poderá incluir o link com seu desafio. Basta fazer o *Login* no site, entrar em: 1) Educação Audiovisual > 2) Curso 1: O Mundo das Telas Amigáveis > 3) Assista > Iniciar aprendizagem. No final das atividades do curso, clique em **Desafio Prático** e siga as orientações de envio.

FIM