

02

IDEIA, ARGUMENTO

E ROTEIRO

I D E I A

De onde vem?

- Pode surgir de qualquer lugar/situação
- De experiências humanas
- Da ideia, a história

ARGUMENTO E ROTEIRO

O que Gravar?

- Escolha o tema
- Faça um recorte
- Prepare uma sinopse

Qual é a Finalidade?

- Qual o seu ponto de vista?
- Por que é importante?
- Que mensagem quer passar?

Para Quem?

- Público-alvo
- Perfil
- O que dizer e o que não dizer sobre o tema

COMO GRAVAR?

FORMATOS E LINGUAGENS

FICÇÃO, DOCUMENTÁRIO,
QUAL A MELHOR FORMA?

PERSONAGENS

ADULTOS, CRIANÇAS, ENTREVISTA,
D R A M A T I Z A Ç ã O ?

ONDE SE PASSA A HISTÓRIA

NA ESCOLA, NA RUA, NA CASA DE
ALGUÉM?

ARGUMENTO

Tudo deve ser escrito para ser visto ou ouvido, ação e imagem

É a ideia trabalhada sobre a qual se desenvolverá uma sequência de atos e acontecimentos

Manhã ensolarada. Calor escaldante. Pedestres transitam pelo calçadão do centro da cidade. O rosto de uma mulher de mais ou menos 40 anos invade a tela. Olhos vidrados e a palidez do rosto indica que ela está morta. Os pés das pessoas que pararam ao lado do corpo apontam para outra direção. Do outro lado da rua dois homens bem vestidos, ambos em torno de 30 anos.

ENREDO

Estruturar

- Início – apresentação
 - Meio – desenvolvimento
 - Fim – desfecho
 - Organização das ideias
 - Definição e características dos personagens
 - Pensar por imagens e ações
 - Situação inicial – os personagens e espaço são apresentados
 - Quebra da Situação Inicial – um acontecimento modifica a situação apresentada
 - Conflito – Surge uma situação a ser resolvida, que quebra a estabilidade de personagens e acontecimentos
 - Clímax – ponto de maior tensão na narrativa
 - Desfecho – solução do conflito
- Obs.: essa solução não significa um final feliz.

ESCALETA

Pré-formatação do roteiro.

Divide a história em cenas.

Cena 1:

Manhã de calor. Centro da Cidade.

No chão, o rosto de uma mulher, 40 anos, surge invadindo a tela.

Cena 2:

Rua do centro. Dois homens de cerca de 30 anos brigam a socos e pontapés. Um de terno e outro de camisa e gravata.

Pessoas assistem e gritam.

ROTEIRO

O roteiro é uma história contada em imagens.

Guia de ação visual e sonora.

Se origina no argumento, mas adaptado com falas e cenas, para ser filmado. É basicamente a transcrição da história de uma forma que possa ser montada e encenada.

Faz parte do processo, resultado final sempre será a obra audiovisual.

ROTEIRO

Ato I é o contexto dramático conhecido como apresentação.

Ato II é o meio do seu roteiro.

Ato III é o final, ou resolução, do seu roteiro

Transcrição de um argumento para um roteiro

[argumento] Alan vive triste e agora quer sua mulher novamente.

[roteiro] Alan entra na sala, com uma expressão triste. Dirige-se até o sofá. Conseguimos ver uma fotografia sobre o sofá. Alan agacha-se e pega a fotografia, trazendo sobre seu tórax. Depois olha a fotografia, enquanto chora. Vemos que a foto é de sua mulher.

ROTEIRO

STORYBOARD

São desenhos que formam um “roteiro” em quadrinhos.

AUDIOVISUAL

SOM + IMAGEM

GÊNEROS BÁSICOS AUDIOVISUAIS

FICÇÃO

Narrativa imaginária, irreal

DOCUMENTÁRIO

Compromisso com a exploração da realidade

Representação parcial e subjetiva da realidade.

FOTOGRAMA(FRAME/QUADRO)

É cada uma das imagens fotográficas estáticas captadas.

Cinema – 24 quadros por segundo.

Vídeo Comum – 30(29,976) quadros por segundo.

HD – até 60 quadros por segundo.

PLANO

- o intervalo que há entre dois cortes
- a menor unidade fílmica
- um trecho de filme rodado ininterruptamente, ou que parece ter sido rodado sem interrupção
- um conjunto ordenado de fotogramas ou imagens fixas, limitado espacialmente por um enquadramento

ENQUADRAMENTO

ato de selecionar ou recortar a parte do mundo que queremos registrar



CENA

- menor unidade fílmica com significado completo ou o conjunto de planos.
- o conjunto de planos situados num mesmo local ou num mesmo cenário, e que se desenrolam dentro de um tempo determinado

CLASSIFICAÇÃO DOS PLANOS

PLANO GERAL

Enquadramento de um grande cenário ou de uma paisagem, no qual é difícil identificar a presença dos personagens de imediato.

Serve para contextualizar o local onde ocorrerá a cena seguinte.



PLANO CONJUNTO

É mostrado um enquadramento de um cenário, no qual um ou mais personagens podem ser vislumbrados e identificados facilmente

Mostra a ação do personagem em relação ao espaço.



PLANO AMERICANO

Mostra o personagem dos joelhos para cima.
Chama atenção à cintura. Revela expressões.

PLANO MÉDIO

Mostra um trecho de um ambiente, em geral com pelo menos um personagem em quadro, de corpo inteiro.



PRIMEIRO PLANO

Mostra um único personagem em enquadramento mais fechado que o plano americano.



PRIMEIRÍSSIMO PLANO (CLOSE-UP)

Rosto do personagem ocupa a tela inteira. Enfoca a expressão facial e emoção.



PLANO DETALHE

Mostra detalhes do rosto, de uma parte do corpo, de um objeto, etc.
Possui a função de mostrar algo importante, tem grande impacto visual



SIGLA DOS PLANOS



ÂNGULOS DE CÂMERA

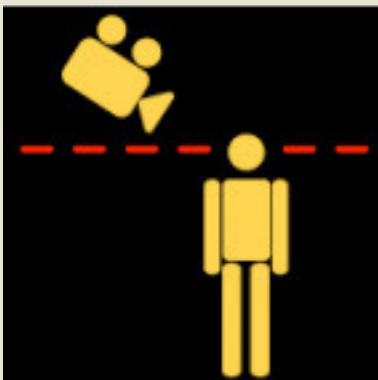
CÂMERA NORMAL

Câmera está situada na mesma altura do olho do ator ou personagem.



CÂMERA ALTA OU PLONGÊ

Câmera está posicionada acima do seu objeto, que é visto, portanto, em ângulo superior. Enquadra a pessoa de cima para baixo dando a impressão de achatamento ou inferioridade.



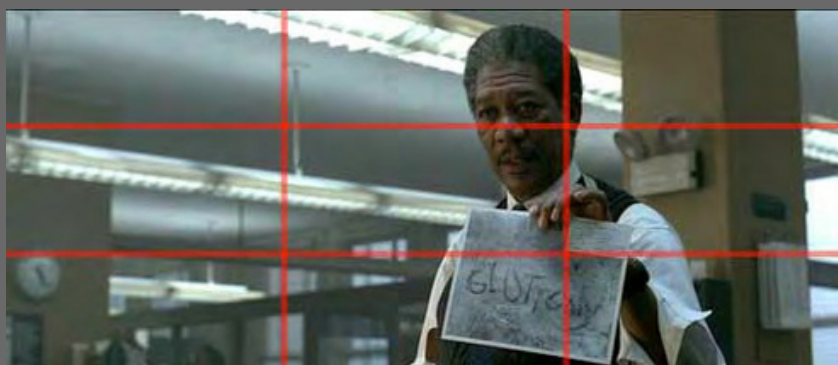
CÂMERA BAIXA OU CONTRA-PLONGÊ

Câmera está posicionada abaixo do seu objeto, que é visto, portanto, em ângulo inferior. Enquadra a pessoa de baixo para cima dando a sensação de poder, aumento de força ou crescimento.



REGRA DOS TERÇOS

É uma técnica de composição de imagem que auxilia no enquadramento e numa disposição harmônica dos elementos na tela.





MOVIMENTOS DE CÂMERA

CÂMERA FIXA

Câmera permanece fixa, sobre o tripé ou outro equipamento adequado.

PANORÂMICA (OU PAN)

A câmera se move em seu próprio eixo, na horizontal. Semelhante a uma pessoa que mexe sua cabeça de um lado para o outro.

TILT (OU PANORÂMICA VERTICAL)

Feito no eixo vertical, semelhante a uma pessoa que mexe a cabeça de cima para baixo ou vice-versa.

DOLLYING / TRAVELLING

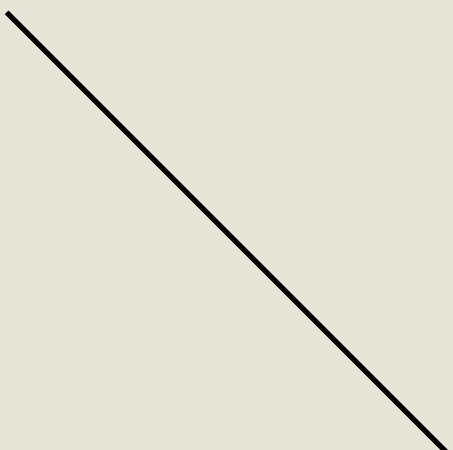
Quando a câmera desloca-se sobre um carrinho de rodas. O movimento pode ser lateral, de avanço ou de recuo.

ZOOM-IN

Aproximação do elemento que está sendo filmado.

ZOOM-OUT

Afastamento do elemento que está sendo filmado.

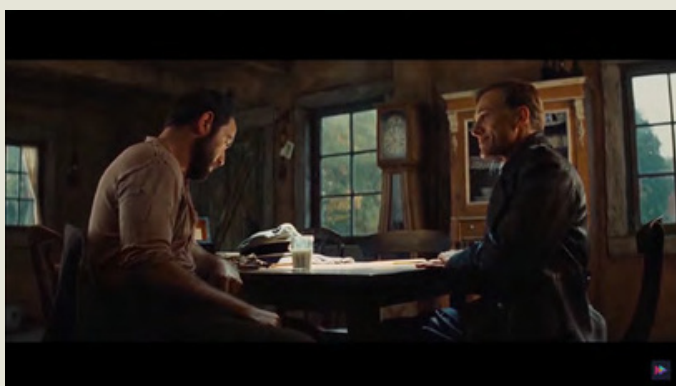


MATERIAL DE APOIO



Fotografia: Tipos de Planos

<https://youtu.be/qtd-ymOzCgE>



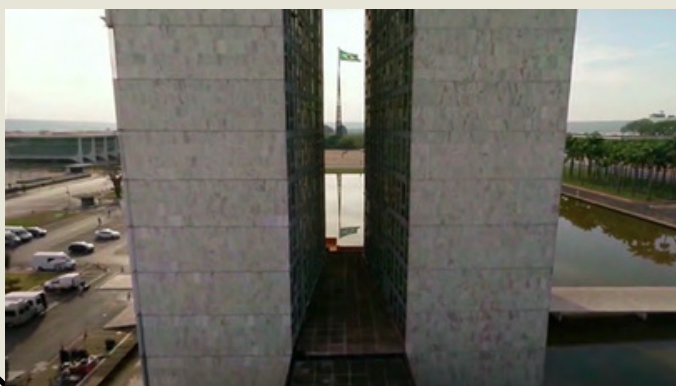
Fotografia: Movimentos de Câmera

<https://youtu.be/QSPODOX9kXw>



One-Point Perspective - Stanley Kubrick

https://youtu.be/_0dp2-i7PpU



As 10 regras de fotografia criada para a série "Felizes Para Sempre?"

<https://vimeo.com/129682996>



04

FOTOGRAFIA

ILUMINAÇÃO PARA CINEMA E VÍDEO

QUALIDADE DA LUZ

Referência de iluminação: o SOL

- 1) Quando a luz do sol atinge um assunto diretamente, podemos dizer que é uma luz “dura”, ou seja, luz direta.
- 2) Quando a luz do sol atinge um assunto indiretamente, podemos dizer que é uma luz “suave”, difusa.

DIRECIONAMENTO

- a) Iluminação direta quando a fonte é apontada para o assunto sem nenhuma intervenção que modifique suas características originais.
- b) Iluminação transmitida (filtros, difusores, telas, etc...) ou refletida (rebati-mento da luz), quando alterada em seu percurso promovendo uma modifica-ção de qualidade, geralmente difusão.



MONTAGEM DA LUZ

1) Luz Principal ou KeyLight

Trata-se da luz que irá dar maior ênfase ao assunto principal da cena, que na maioria dos casos coincide com a luz mais forte do set, embora isso não seja uma regra. A luz principal tem como característica o fato de ser a partir dela que as demais são criadas, se houver necessidade (muitas vezes uma única fonte de luz já é suficiente).

2) Luz de Enchimento, ou Fill Light

É uma luz geral que permeia todo o ambiente, ou parte dele, mas que apenas mantém a estabilidade dos contrastes nos assuntos enquadrados, ou seja, preenche espaços escuros e ameniza as sombras. Por vezes a Luz Principal e a Luz de Enchimento, se bastante difusa, são suficientes para ambientes mais neutros e sem contrastes excessivos.

3) Contra-Luz ou BackLight

É também chamada de luz delineadora, pois é a luz que “recorta” um determinado personagem ou objeto do fundo do cenário, pois esta luz está geralmente colocada de frente para a câmera.





TEMPERATURA DE COR



Variação de temperatura do sol: do amanhecer (esquerda), ao crepúsculo (direita), o sol varia de 2.000°K a 15.000°K.

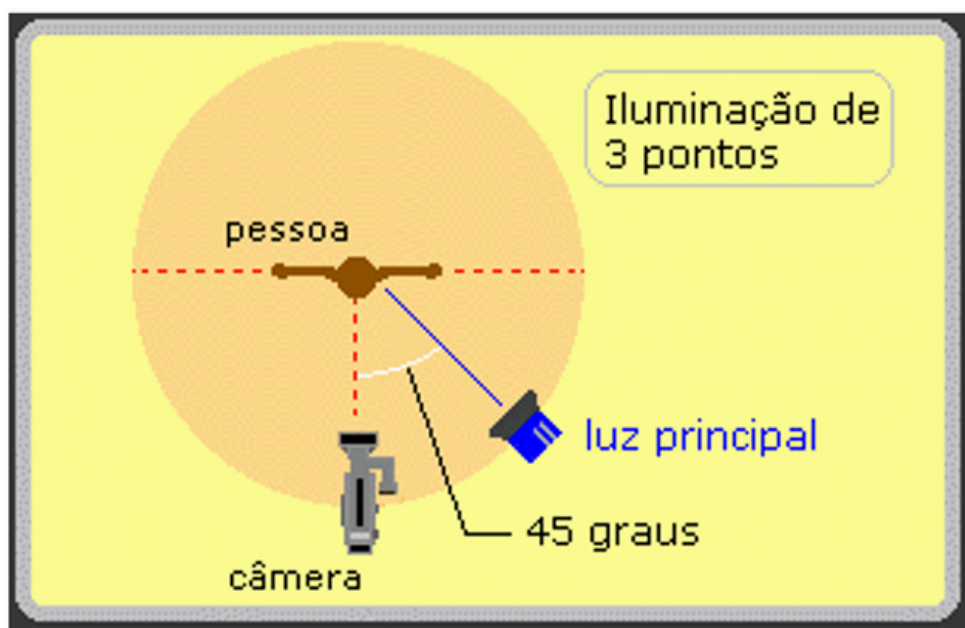
TEMPERATURAS DE CORES POR FONTES DE LUZ		
	CHAMA DE VELAS	1.000 A 2.000 (K)
	LÂMPADA COMUM	2.500 A 3.500 (K)
	NASCE E PÔR DO SOL	3.000 A 4.000 (K)
	LUZ SOLAR E FLASH	5.000 A 6.000 (K)
	CÉU LIMPO	6.000 A 6.500 (K)
	CÉU NUBLADO E SOMBRA	6.500 A 8.000 (K)
	ANOITECER E CÉU CARREGADO	9.000 A 10.000 (K)
		



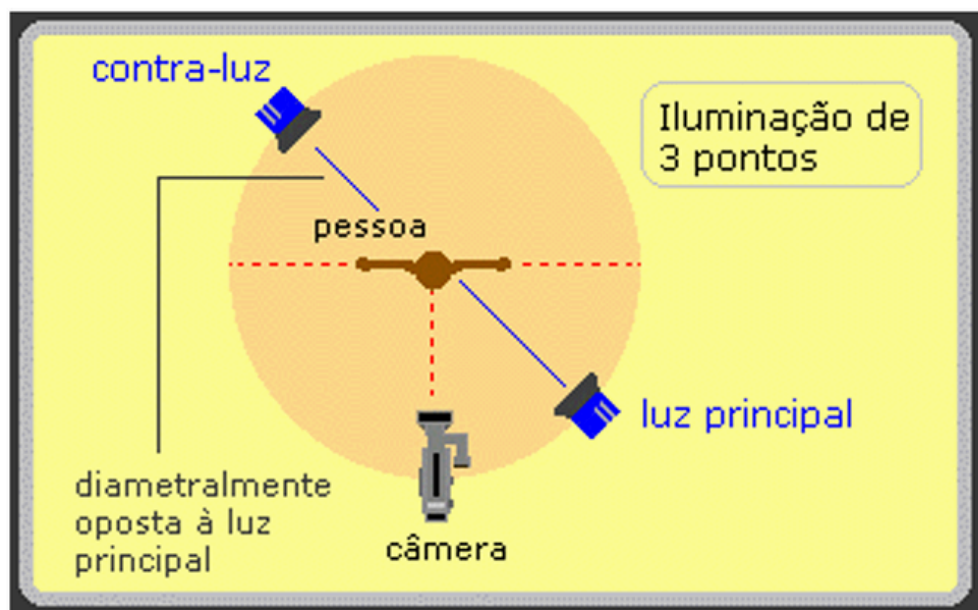
ILUMINAÇÃO DE 3 PONTOS

O que vem a ser um sistema de iluminação de 3 pontos? Como o nome diz, é um sistema formado por 3 fontes de luz, posicionadas sobre a pessoa a ser gravada. Cada uma dessas luzes recebe um nome específico: a luz principal, a luz de preenchimento e a contra-luz.

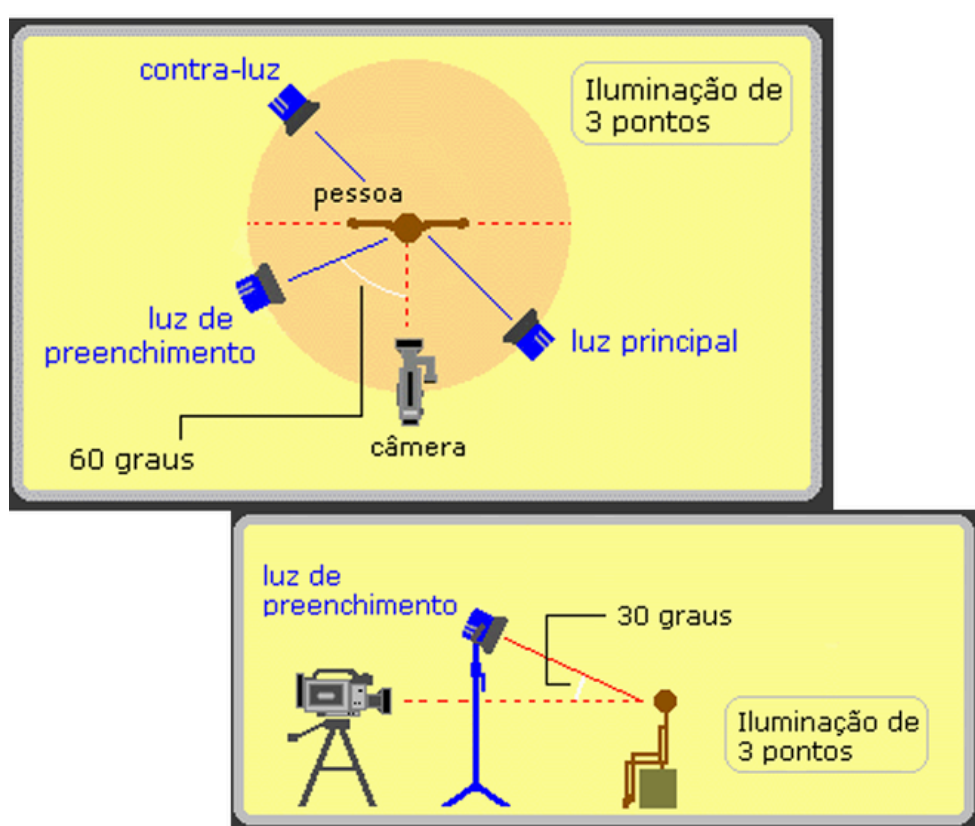
LUZ PRINCIPAL



CONTRA LUZ



LUZ DE PREENCHIMENTO (FILL)



05

SOM

DICAS DE CAPTAÇÃO DE ÁUDIO

LUGARES A EVITAR!



DENTRO DO CARRO

Ou de qualquer veículo em movimento.
O barulho do motor é muito alto e dificilmente você vai escutar o que as pessoas estão dizendo.



TÚNEL

Ou corredores em que o som acaba refletido geram ecos e reverberações. Depois, é bem difícil resolver o problema.



LUGARES MOVIMENTADOS

Escolas, Hospitais, Shoppings são lugares muito movimentados e ambientes fechados. Todo esse som não tem por onde se dispersar e vai direto para o microfone, junto com a fala do seu personagem.



PERTO DO TRÂNSITO Nenhum ambiente de gravação perto de uma rua ou avenida movimentada será adequado para o som. Passou uma moto, um ônibus ou um carro mais barulhento, então, é melhor pedir para repetir a fala.

06

Pré-Produção.
Produção e Captação.

Pré-produção

É nesta etapa que se faz todo o planejamento da produção audiovisual.

ORGANIZAÇÃO DO ROTEIRO

Transformação do roteiro artístico em técnico (previsão de planos, movimentos, enquadramentos, locações).

VISITA AS LOCAÇÕES

Locais onde vão ocorrer as gravações.

DATA E HORA

Definição do dia e hora em que irão ocorrer as gravações.

EQUIPE

Contratação e agendamento da equipe para a gravação.

EQUIPAMENTOS

Definição do equipamento que será utilizado.

PERSONAGENS OU ENTREVISTADOS

Ensaio com atores e/ou contato com entrevistados.

Pré-produção

Checklist: Personagens

OS PERSONAGENS JÁ ESTÃO SELECIONADOS?

Todos os atores (ficção) ou entrevistados (documentário) já foram selecionados e aceitaram participar do projeto?

ENSAIOS

Os atores (ficção) estão com suas falas decoradas?

AGENDAR GRAVAÇÕES

Fechar calendário em função da disponibilidade dos personagens.

AUTORIZAÇÕES

Não esquecer de levar termo de autorização de uso de imagem para a gravação.

Pré-produção

Checklist: Locações

QUAL É O CENÁRIO?

Transformação do roteiro artístico em técnico (previsão de planos, movimentos, enquadramentos, locações).

ALGO DE ESPECIAL NESSE CENÁRIO?

Especificidades a partir da leitura do roteiro.

ENCONTRAR UMA LOCAÇÃO

Ela precisa conciliar as exigências do roteiro com exigências técnicas.

NEGOCIAR O AMBIENTE SELECIONADO.

Agendar a data e obter autorização dos responsáveis.

Pré-produção

Checklist:

Objetos de Cena e Figurino

QUAIS SÃO OS OBJETOS DE CENA ESSENCIAIS PARA GRAVAÇÃO?

Aqueles que o roteiro menciona e/ou que os personagens interagem durante a ação.

QUAIS SÃO OS OBJETOS DE CENA DECORATIVOS?

Itens que irão compor o ambiente e deixá-lo mais verossímil.

FIGURINO E MAQUIAGEM DOS PERSONAGENS E FIGURANTES

Roupas, acessórios e maquiagem.

ONDE CONSEGUIR TUDO ISSO?

Feita a lista. Onde conseguir esse material? Alugamos? Compramos? Pegamos emprestado? Uso de imagem para a gravação.

Pré-produção

Checklist: Equipe

QUEM É A EQUIPE DE GRAVAÇÃO?

Diretor, Fotógrafo, técnico de som... tem alguém acumulando mais de uma função?

ALGUMA FUNÇÃO ESPECIAL NESSE ROTEIRO?

Vocês irão precisar de algum profissional específico?

AGENDA DA EQUIPE

Marcar o dia e horário certo de gravação com todos.

DESLOCAMENTO

Como levar todos eles para o local de gravação?

Pré-produção

Checklist: Equipamentos

QUAIS EQUIPAMENTOS BÁSICOS SÃO NECESSÁRIOS?

Câmeras, tripés, microfones...

QUAIS EQUIPAMENTOS ESPECIAIS A CENA EXIGE?

Extensão de tomada, baterias extras, escada, luzes...

ONDE CONSEGUIR EQUIPAMENTO LISTADO?

Usar o próprio equipamento, pegar emprestado, alugar ou comprar.

O EQUIPAMENTO ESTÁ FUNCIONANDO?

Conferiu baterias, pilhas, extensões, nada com defeito?

Produção

É o período da gravação das imagens. Onde se coloca em prática todo o planejamento realizado na pré-produção.

Pós - Produção

Edição e Finalização Audiovisual

ÚLTIMA ETAPA DA CRIAÇÃO AUDIOVISUAL

- Edição(montagem) - Gravação de
Locução - Trilha Sonora - Correção de
Cor - Efeitos Especiais

Captação

Não importa qual seja a câmera

Câmera no tripé dá mais estabilidade as cenas.

Movimentos de câmera (travelling, panorâmica, zoom) devem ter estabilidade e velocidade constante.

Procure variar a escala de planos (planos abertos / planos intermediários / planos fechados) para dar ritmo à edição.

Grave, no mínimo, 10 segundos de cada plano para ter margem de corte na edição.
Grave em locais com boa iluminação.

07

Decupagem.

Edição.

Finalização.

Decupagem

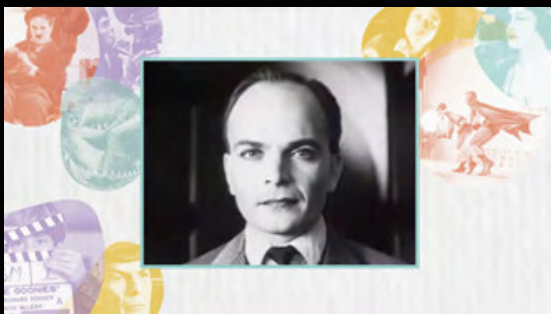
É a visualização de todo material gravado.

Olhar as cenas gravadas(material bruto) para iniciar a edição do material.

Seleção das cenas para edição.

Edição

Editar é dar sentido, clima e ritmo à uma história.
É recorte.



Os Primeiros Caras da Edição

<https://youtu.be/bypQqkQlfR4>



Como é a timeline de edição de um filme de Hollywood

<https://youtu.be/RaVo5Oc7kqU>



Edição(Montagem)

- Hora de Encaixar as cenas(planos) selecionadas na decupagem
- Construção da narrativa conforme o roteiro
- Podemos chamar de primeiro corte

Finalização

- Últimos detalhes
- Correção de cor e iluminação
- Legendas, créditos, efeitos especiais

Breve guia de funções no Audiovisual para o seu curta:

Diretora

Função: Responsável pela visão criativa geral da obra. Define como a história será contada.

Exemplo: Decide se uma cena será filmada de forma intimista (câmera próxima) ou grandiosa (plano aberto).

Diretor de Fotografia (DP)

Função: Traduz a visão da diretora em imagens. Define iluminação, enquadramentos, lentes e movimento de câmera.

Exemplo: Escolhe luz suave para uma cena romântica ou luz dura para criar tensão.

Editor

Função: Organiza e monta as imagens filmadas, definindo ritmo e narrativa.

Exemplo: Faz cortes rápidos em uma cena de ação para aumentar a adrenalina.

Designer de Som

Função: Cria e organiza todos os sons (ambiente, diálogos, efeitos, trilha).

Exemplo: Adiciona som de passos em uma cena de suspense ou equaliza vozes para ficarem claras.

Produtora

Função: Coordena toda a produção (orçamento, cronograma, equipe).

Exemplo: Resolve questões logísticas, como aluguel de locação ou pagamento de equipe.

Produtor de Set

Função: Atua diretamente no set, garantindo que tudo ocorra de acordo com o planejamento.

Exemplo: Confere se os figurinos e objetos de cena estão prontos antes da gravação.



Distribuição/Divulgação

- Youtube
- Vimeo
- Redes Sociais
- Festivais de curta metragem

Referências Bibliográficas

Circuito Câmera Cotidiana, Apostila 2013. Disponível em: <https://labseis.ufrn.edu.br/?p=853>

COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro: teoria e prática. São Paulo: Summus, 2018.

DANCYGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007

FIELD, Syd. Manual do roteiro. São Paulo: Summus, 1995.

MIGLIORIN, Cezar *et al.* Inventar com a diferença: cinema e direitos humanos. Niterói, RJ: EdUFF, 2014.

MIGLIORIN, Cezar *et al.* Cadernos do Inventar: cinema, educação e direitos humanos; ilustrações Fabiana Egredas. - Niterói (RJ); EDG, 2016.

MARTIN, Marcel. A Linguagem Cinematográfica. Brasiliense, 2003

MASCELLI, Joseph V. Os cinco Cs da cinematografia. São Paulo: Summus, 2010.

MOLETTA, Alex. Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo. 4.ed. - São Paulo: Summus, 2019.

RABIGER, Michael. Direção de cinema: técnicas e estética. Rio de Janeiro:

SABADIN, Celso. A história do cinema para quem tem pressa. 1 ed. - Rio de Janeiro: Valentina, 2019.

TV ESCOLA. Oficina de produção de vídeos. TV Escola. [s/d]. Disponível em: <https://www.sed.sc.gov.br/documentos/imprensa-223/1890-oficina-de-producao-de-videos-3626/file>

TV OVO. Apostila Projeto Olhares da Comunidade. 2020. Disponível em: https://tvovo.org/repositorio/apostila_olhares2020/Apostila_Olhares2020.pdf

WATTS, Harris. Direção de câmera. São Paulo: Summus, 1999.

WATTS, Harris. On Camera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo: Summus, 1990.