

PROJETOS AUDIOVISUAIS

# DO ROTEIRO À EDIÇÃO

André Gobi

Guilherme Rodrigues

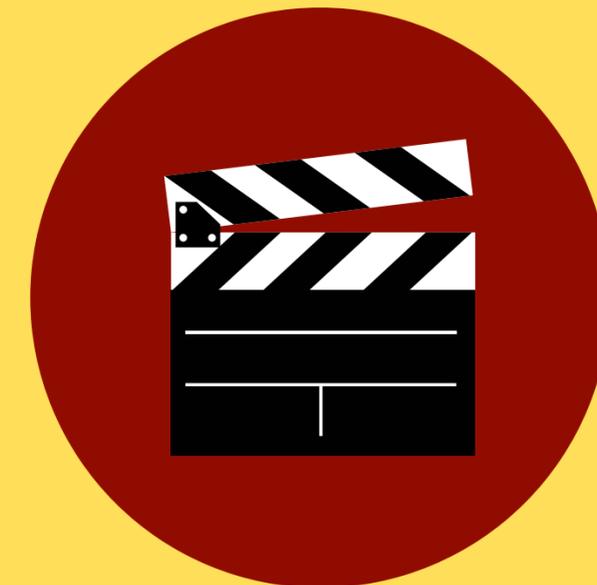
Pau a Pique Produções





## Sobre nós

Fundada em 2018 no Labjor da Unicamp, a Pau a Pique é uma produtora pensada para buscar soluções em demandas comunicacionais com foco nas áreas de cultura, artes, ciência, e também educacional, desenvolvendo desde projetos audiovisuais, como documentários e vídeos institucionais, a estratégias em assessoria de imprensa e projetos em marketing de comunicação.



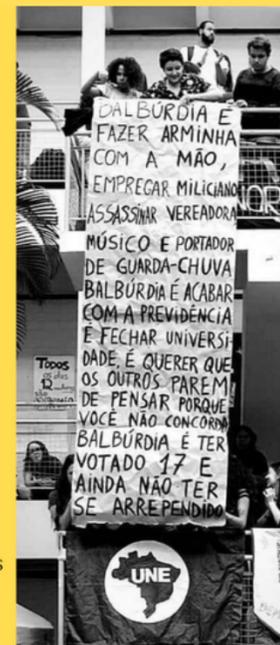
## Projetos



### BAL BÚR DIA

*substantivo feminino*

1. desordem barulhenta; vozeria, algazarra, tumulto;
2. situação confusa; trapalhada, complicação;
3. Documentário que retrata ataques morais e financeiros à educação e ciência no Brasil



# Noções de Storytelling

O ato de contar histórias é milenar e da natureza humana

## O que é?

O Storytelling significa, ao pé da letra, o ato de contar histórias.

A história da humanidade é traçada através da narrativa ao longo dos tempos, sendo uma atividade milenar.

No entanto, atualmente a palavra Storytelling tem estado relacionada com uma narrativa e significa a capacidade de contar histórias relevantes e poderosas que captam a atenção das pessoas.



# Noções de Storytelling

## O que é?

Temos o Story: a história a ser contada  
E o Telling: como será contada

A técnica utiliza palavras ou recursos audiovisuais para transmitir uma história. Esta história pode ser contada de improviso ou pode ser uma história polida e trabalhada.

O ser humano estabelece ligações interpessoais através do ato de contar histórias. Atualmente, o storytelling está presente em várias áreas de expressão, como o cinema, televisão, literatura, teatro e até mesmo videogames.



# Noções de Storytelling

## Como?

A técnica funciona a partir de contar uma história com as seguintes tarefas:

- Emocionar
- Criar uma ligação com o espectador

Para isso, se utiliza, basicamente de alguns passos essenciais.  
**SEMPRE.**



# Noções de Storytelling

## O modo Pixar

O estúdio de animação Pixar aplica o storytelling em seus filmes com uma estrutura que é extremamente simples em 3 atos básicos.

PRIMEIRO ATO: apresentação

Quase algo como o famoso "Era uma vez..."

Somos apresentados aos personagens em seu mundo, com toda a rotina acontecendo normalmente até que temos o evento que anuncia o conflito.



# Noções de Storytelling

## O modo Pixar

SEGUNDO ATO: a jornada

Por causa do conflito, temos uma série de outros acontecimentos que se tornam obstáculos para o protagonista. E por causa de cada obstáculo, temos um novo, até chegar ao conflito final.

Durante a jornada, acompanhamos a transformação do personagem principal, que costuma ainda chegar ao fundo do poço antes de se transformar para, enfim, resolver o conflito.



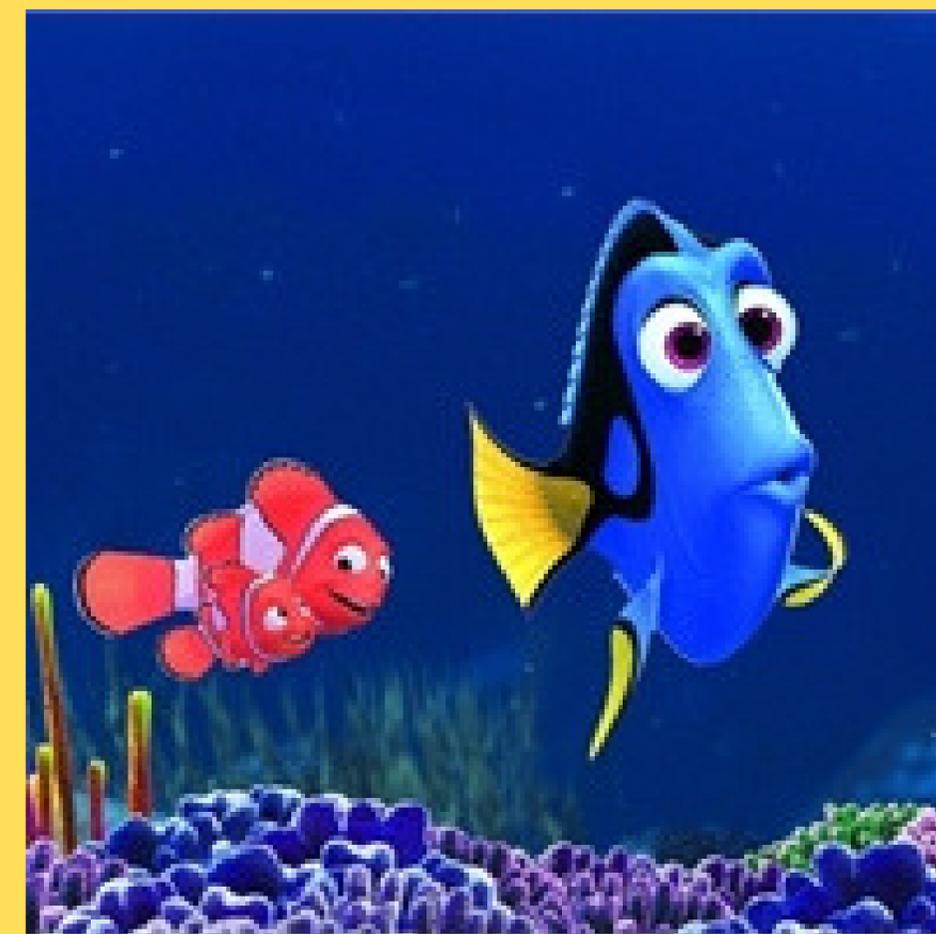
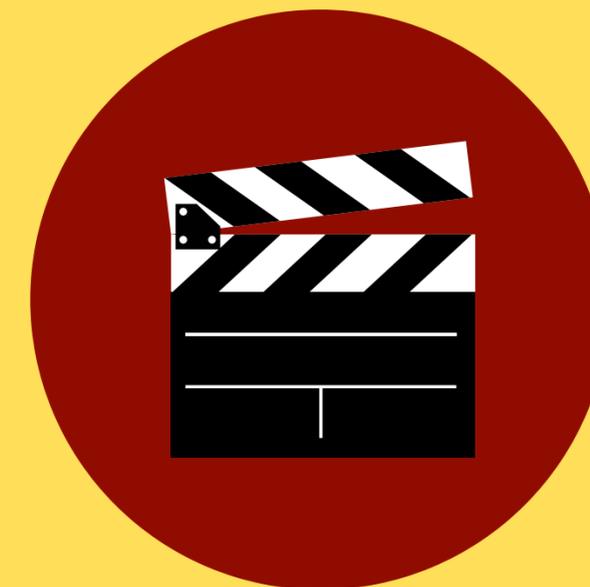
# Noções de Storytelling

## O modo Pixar

TERCEIRO ATO: a mudança

Somos reapresentados aos personagens em sua nova rotina, agora transformados pela resolução do conflito.

Com base nessa mudança, a mensagem é transmitida e, assim, emociona e impacta a audiência.



# Noções de Storytelling

## A Jornada do Herói

A Jornada do Herói é apresentada no livro “O Herói de Mil Faces”, do antropólogo Joseph Campbell. Ela basicamente é um estudo que identifica um padrão narrativo em histórias famosas.

Várias das etapas são similares ao modelo Pixar, porém de uma forma mais estendida e completa.

São 12 atos.



# Noções de Storytelling

## A Jornada do Herói

### 1. O mundo comum

Somos apresentados ao herói – o protagonista – e o seu mundo.

### 2. O chamado para aventura

Momento em que o conflito é apresentado ao herói.

### 3. A recusa ao chamado

O protagonista se vê em um conflito interno entre o seu desejo e a sua necessidade, de forma que, inicialmente, ele pode se render à zona de conforto do seu mundo atual.



# Noções de Storytelling

## A Jornada do Herói

### 4. O encontro com o mentor

Quando algo ou alguém chama a atenção do herói para a necessidade de agir. Pode ser um mentor, um evento ou até mesmo uma coisa.

### 5. A travessia para o novo mundo

O protagonista decide abandonar o mundo comum e embarca de vez na jornada.

### 6. Os testes, os aliados e os inimigos

Nosso herói encontra novos aliados e inimigos e, ao enfrentar novos desafios, ele aprende as regras e o funcionamento do novo mundo.



# Noções de Storytelling

## A Jornada do Herói

### 7. A aproximação

O primeiro desafio é superado!

### 8. A provação traumática

Momento em que o protagonista encara o conflito de maior impacto em toda a história e pode ser levado ao fundo do poço, antes de superá-lo.

### 9. A recompensa

Vencido o conflito, nosso herói recebe a recompensa após vencer seus medos e ter novas descobertas. A recompensa costuma ser a mensagem transmitida.



# Noções de Storytelling

## A Jornada do Herói

### 10. O caminho de volta

Começa o retorno do herói para o seu mundo.

### 11. A ressurreição do herói

Surge um novo conflito e o protagonista é testado outra vez; agora, ele precisa utilizar sua recompensa para superar o desafio.

### 12. O retorno com o elixir

Quando nosso herói – agora transformado – retorna definitivamente para o seu mundo e está apto a mudar a vida de todos com a recompensa trazida por ele: o elixir.



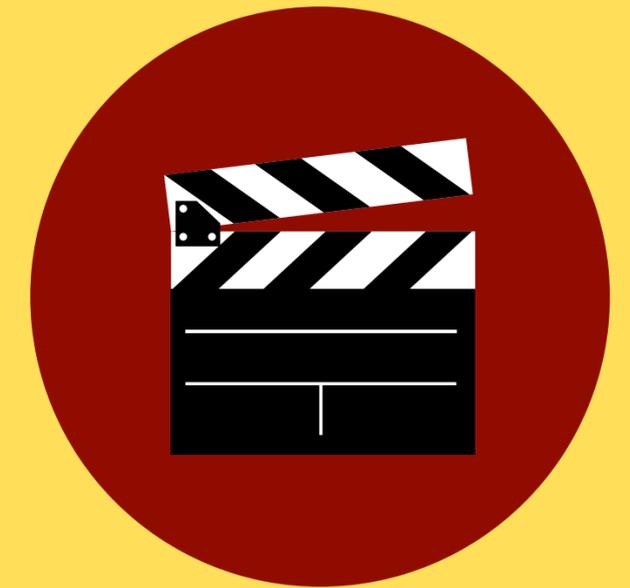
# Noções de Storytelling

## A Jornada do Herói

Segundo a teoria de Joseph Campbell, ao passar por cada um desses estágios, temos uma narrativa completa.

É possível observar esta técnica na grande maioria das obras mainstreams.

O cenário mais ideal é tomar essa estrutura como base e adaptá-la para o seu caso com criatividade.



# Noções de Roteiro

Indispensável para organizar seu filme, o roteiro não tem uma fórmula exata, mas algumas formas

## O que é um roteiro?

Basicamente, o roteirista surge na virada do século XIX para o XX para que produtores de cinema pudessem analisar as obras antes de investir financeiramente.

O roteiro é uma simulação do produto final, um discurso que permita ao diretor ter uma pré-visualização do filme.

Segundo Antonio Carlos Lucena, “a escrita do roteiro representa a transformação de uma viagem visual em texto”.



# Roteiro para documentário

## Particularidades

O documentário não compartilha a mesma estrutura da obra ficcional (plot point – ponto de virada, sequências dramáticas...), mas também apresenta uma história contada por imagens, depoimentos – ou narração.

Para sua realização, é preciso definir o tema, realizar a pesquisa e colher informações, muitas vezes com trabalho de campo.



# Roteiro para documentário

O roteiro é primeiramente pensado a partir de algumas perguntas-chave



O que eu quero mostrar?

Como quero mostrar?

Por que quero mostrar?

Quem é o personagem (fio condutor)?

O que ele faz?

Para QUEM quero mostrar?

# Roteiro para documentário

## Particularidades

O documentário inclui elementos como pessoas, lugares, coisas, eventos.

Uma peculiaridade do documentário, ao contrário da ficção, é que o roteiro pode mudar no decorrer das filmagens e do desenvolvimento do tema.

Deve haver a preocupação em manter o interesse do público, com uma boa estrutura com início, meio e fim.



# Roteiro para documentário

## Estrutura

No começo do roteiro, é preciso expor o tema, criando expectativa no receptor.

Inserir uma imagem ou uma declaração forte – que podem ser retomadas mais tarde, no desenvolver da história.

Se atentar para não ser muito didático.

O documentário deve fluir e as informações devem aparecer no momento adequado.



# Roteiro para documentário

## Estrutura

No meio do filme devem se apresentar os desdobramentos, com informações para manter o interesse do receptor.

Apresentar confirmações e conflitos, contradições, exposições contrárias.

O encerramento deve apresentar resultados do que foi apresentado durante o filme, destacando o que pode ficar de significativo.



# Roteiro para documentário

## Estrutura

O espectador é quem deve tirar suas conclusões.

De acordo com Doc Comparato, “um bom documentário nunca conclui, nunca fecha uma questão. Ele mostra os fatos pelo maior número de ângulos possíveis e deixa a interpretação desses fatos para o espectador”.

**Obs:** O roteiro de documentário deve servir de GUIA, de apoio para o trabalho de coleta de imagens. A realidade provavelmente se alterará com fatos não previstos.



# Roteiro para documentário

## Modelos

Não existe uma forma exata para se escrever um roteiro, mas alguns modelos podem ajudar.

O mais importante é criar uma linha do tempo de forma clara e que as ideias estejam ordenadas, de forma que quando o editor pegue seu roteiro, ele consiga entender.

Os modelos mais comuns de roteiro são o americano e o europeu

**DICA:** Sempre que possível, trabalhe e discuta o roteiro com o editor do filme. Editar é uma arte à parte.



## ROTEIRO MODELO EUROPEU

VÍDEO	ÁUDIO
<b>Abertura:</b>	
<b>Câmera, em close, mostra engenheiros trabalhando na construção de um radiotelescópio.</b> (5 segundos)	Trilha sonora com um tom que remeta ao espaço sideral.
<b>Depoimento da <u>Graciele</u> – divulgadora científica</b>	GRACIELE: “O BINGO será um dos maiores radiotelescópios em atividade no mundo, com duas parábolas refletoras e cinquenta <u>cornetas</u> ”...
<b><u>Lettering</u> (ou GC): CINQUENTA CORNETAS</b>	
Imagem dela em preto e branco fica mais fechada.	<b><i>Pausa</i></b>  GRACIELE: “É bastante corneta (risos)”
<b>Entra arte de um radiotelescópio.</b> <b>LETTERING: A PESQUISA</b>	Efeito de áudio: Som que remeta à ideia de espaço sideral.
Imagem do Élcio (pesquisador) entrando em uma sala de conferência.	GRACIELE em <u>OFF</u> : “Bom dia, professor. Já está tudo certo para a <u>conferência!</u> ”
<b>Imagem congela em preto e branco</b> <i>Imagem congela em preto e branco.</i> <b><u>Lettering</u>: Élcio – Pesquisador à frente do radiotelescópio BINGO</b>	ÉLCIO: Obrigado!

## ROTEIRO MODELO AMERICANO

### Abertura:

Trilha sonora com um tom que remeta ao espaço sideral.

**Câmera, em close, mostra engenheiros trabalhando na construção de um radiotelescópio.**

(5 segundos)

### Depoimento da Graciele – divulgadora científica

GRACIELE: “O BINGO será um dos maiores radiotelescópios em atividade no mundo, com duas parábolas refletoras e cinquenta cornetas”...

**Lettering (ou GC): CINQUENTA CORNETAS**

### ***pausa***

**Imagem dela em preto e branco fica mais fechada.**

GRACIELE: “É bastante corneta (risos)”

**Entra arte de um radiotelescópio.**

### **LETTERING: A PESQUISA**

Efeito de áudio:

Som que remeta à ideia de espaço sideral.

**Imagem do Élcio (pesquisador) entrando em uma sala de conferência.**

GRACIELE, EM OFF: “Bom dia, professor. Já está tudo certo para a conferência!”

ÉLCIO: “Obrigado!”

**Imagem congela em preto e branco.**

**Lettering: Élcio – Pesquisador à frente do radiotelescópio BINGO**

# Roteiro para documentário

## Fique atento!

As coisas não vão sair conforme o planejado. Mas tudo bem.

Já vimos que todo roteiro tem que ter começo, meio e fim.  
Mas não necessariamente precisa ser nessa ordem.

De acordo com sua proposta, você pode fazer sua narrativa de forma não linear.

Uma dica é fazer uma linha do tempo e inserir tudo que você deseja inserir neste filme, como se fosse seu roteiro mesmo.



# Roteiro para documentário

## Vídeo

Pesquisador  
es em  
reunião

Empresas c  
onstruindo  
cornetas

Construção  
do  
telescópio

Cientistas  
no local do  
telescópio

Cena da cidade  
onde será  
instalado o  
telescópio

Início

Fala sobre a  
importância  
do telescópio

Falas técnicas  
sobre o  
desenvolvime  
nto do  
telescópio

Fala de morador  
falando sobre a  
expectativa

Fala de uma  
autoridade sobre  
o projeto

## Áudio

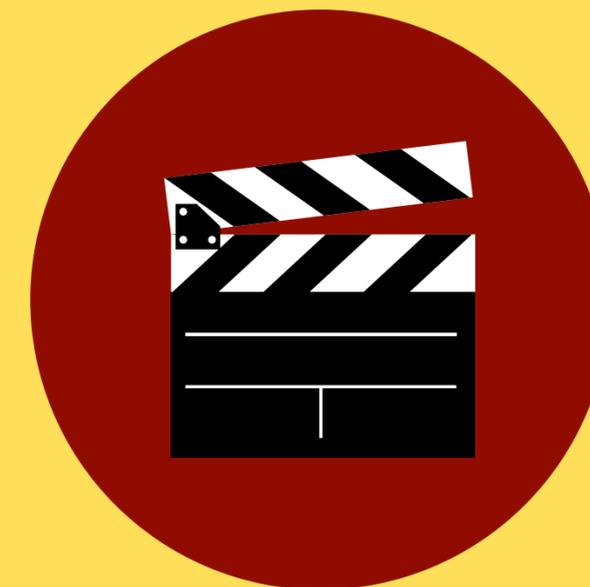
# Roteiro para documentário

## Fique atento!

Depois que fizer as filmagens propostas na linha do tempo, faça a decupagem.

Veja como as imagens de apoio ficaram, se estão realmente boas como você esperava. Faça o mesmo com os áudios.

Pode ser que algo não tenha ficado do jeito que você queria, tanto para pior, quanto para melhor. Talvez aquelas cena e fala que você pretendia abrir de forma icônica não ficaram legal, mas servem para o meio do filme. E aquela cena que você pouco esperava lhe rendeu um início melhor do que o planejado. É hora de remontar seu roteiro de acordo com o material!



# Roteiro para documentário

## Vídeo

Cena da cidade onde será instalado o telescópio

Construção do telescópio

Empresas construindo cornetas

Pesquisadores em reunião

Cientistas no local do telescópio

Início

Fala de morador falando sobre a expectativa

Fala de uma autoridade sobre o projeto

Falas técnicas sobre o desenvolvimento do telescópio

Fala sobre a importância do telescópio

## Áudio

# Roteiro para documentário

Para saber mais

ROTEIRO - Doc Comparato

COMO FAZER DOCUMENTÁRIOS - Luiz Carlos Lucena

MANUAL DO ROTEIRO - Syd Field

MAS AFINAL...O QUE É MESMO DOCUMENTÁRIO? - Fernão  
Pessoa Ramos

DOCUMENTÁRIO NO BRASIL - Francisco Elinaldo Teixeira



# Produção

## Todo planejamento do projeto

- Financeiro
- . Locações
- . Profissionais
- . Agenda
- . Contato com entrevistados
- . Autorizações
- . Burocracias (Autorizações de uso de Imagens e Locação)
- . Transporte
- . Alimentação
- . Ordem do dia
- . Brigas com o Diretor



# Noções básicas de fotografia

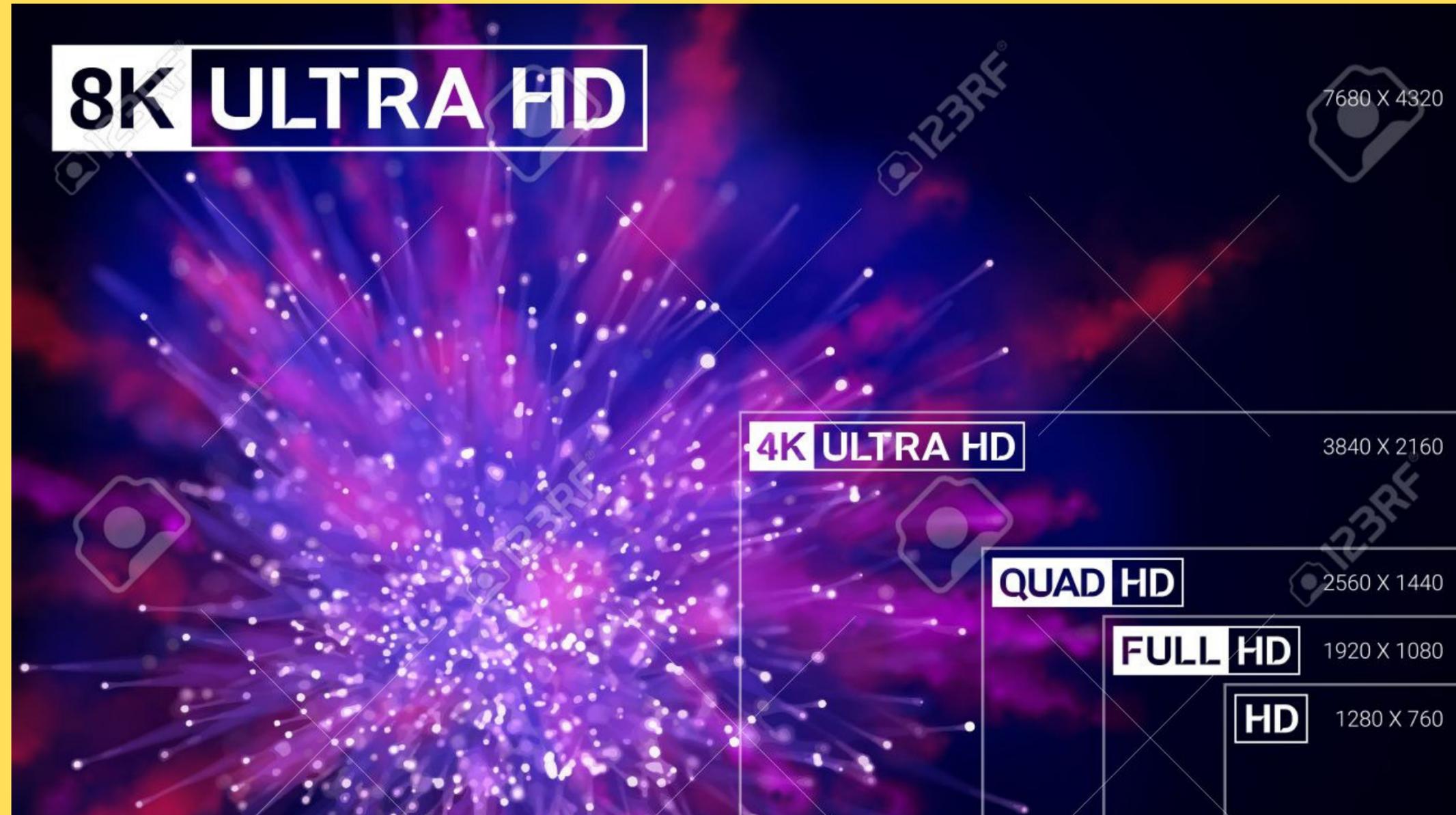
A fotografia compreende toda parte visual de um projeto, desde ângulos até movimentos de câmera

Linguagem do documentário



# Resolução

- Qualidade da Imagem:  
Cor, definição
- Armazenamento
- Custo
- Plataforma de exibição



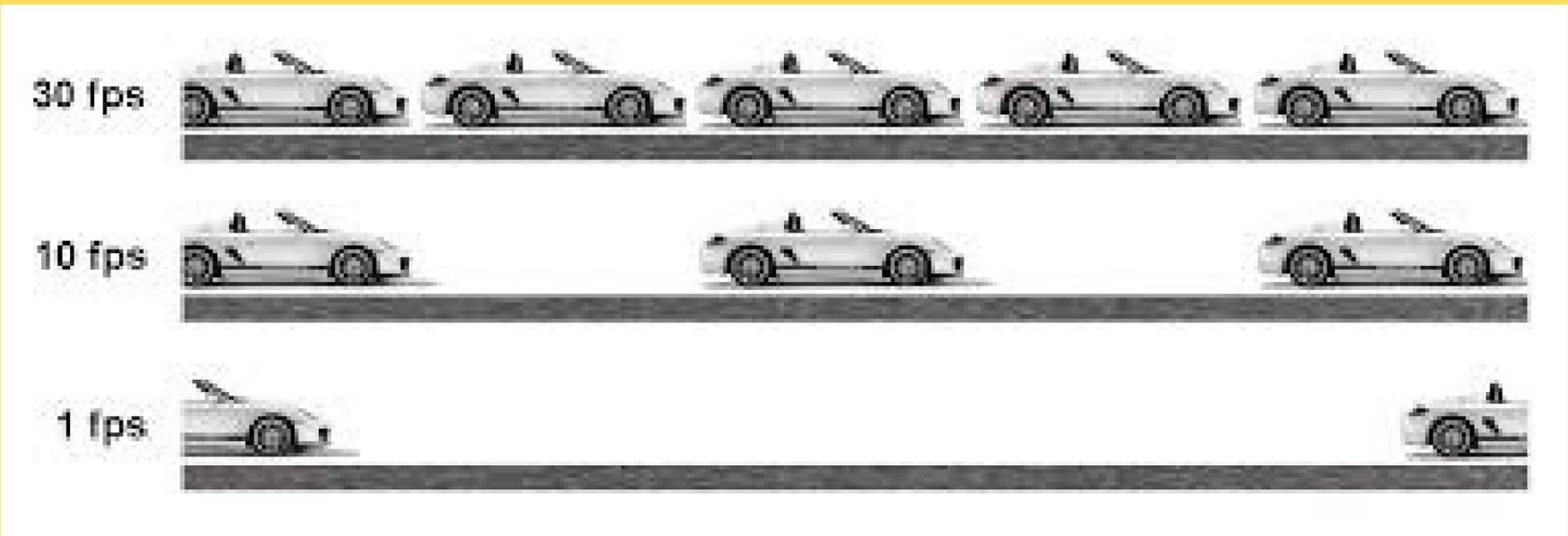
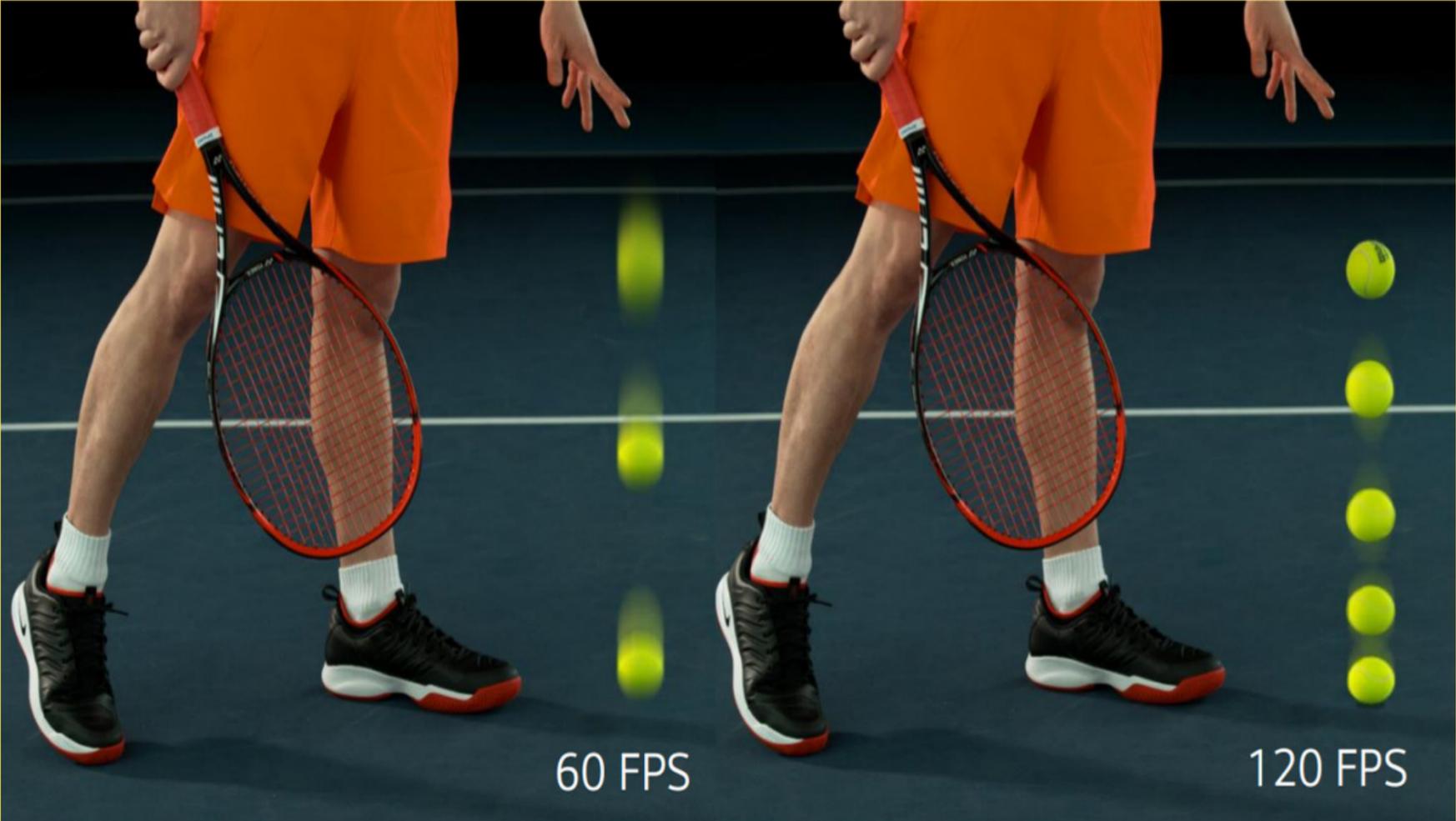
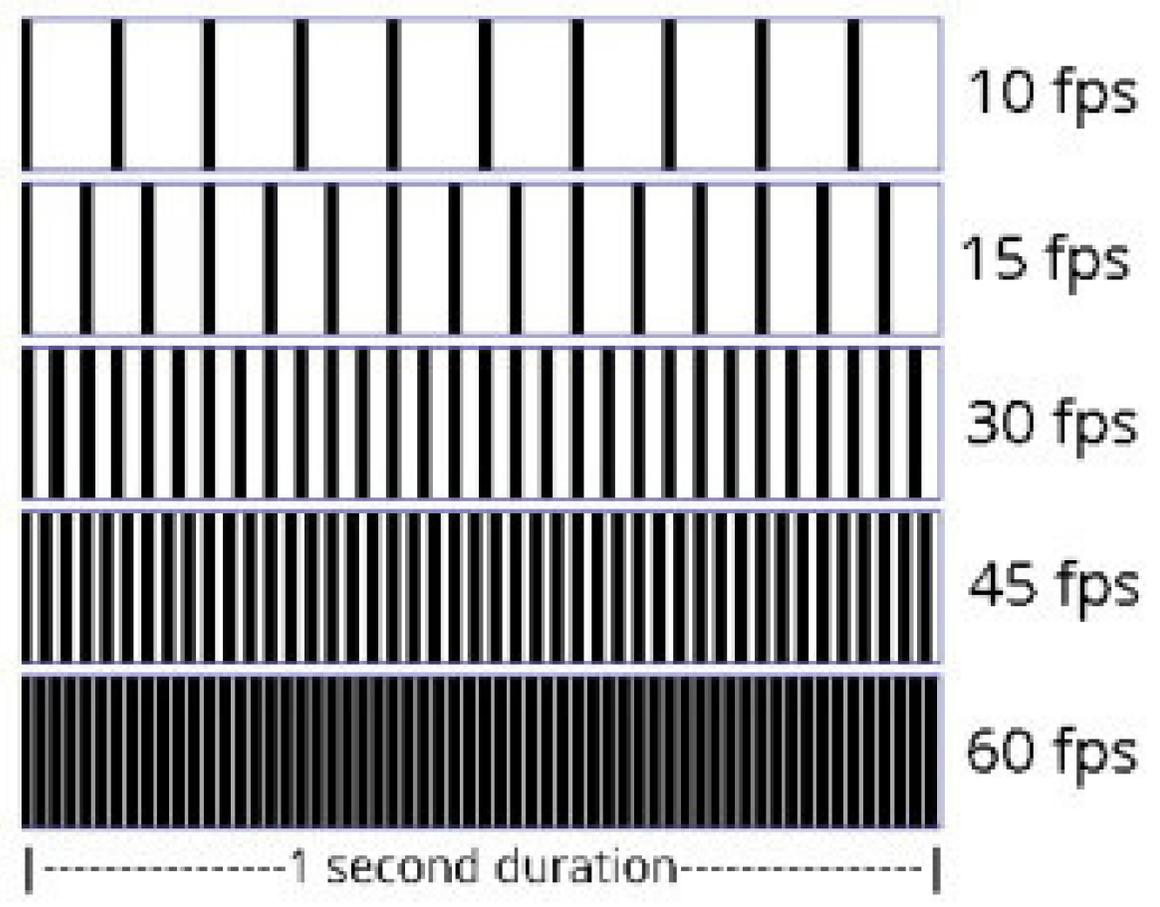
# Frame Rate

24 fps-Cinema

30 fps-Novelas

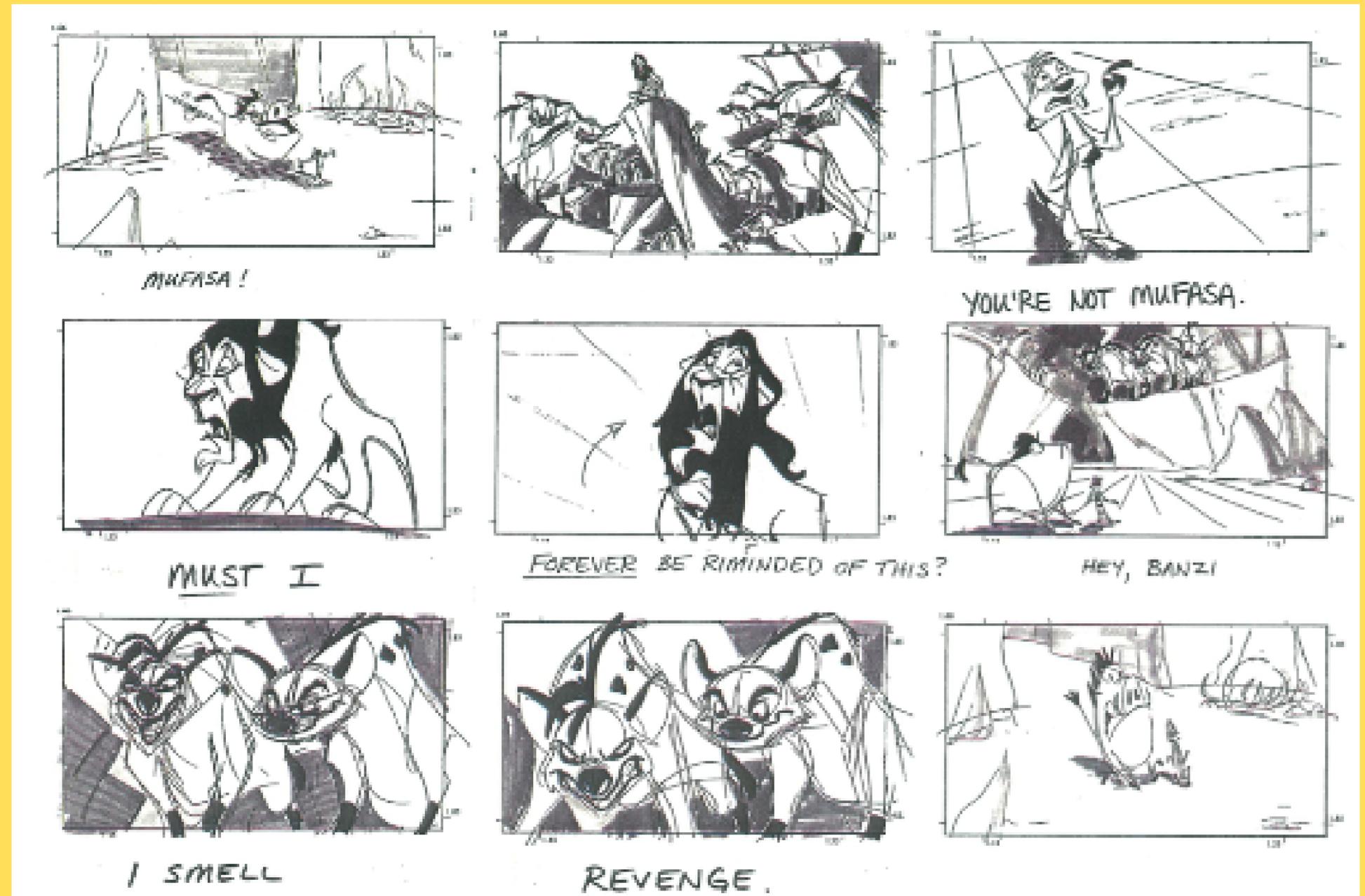
48 fps-tentativa "O Hobbit"

60 fps- Telejornal



# Storyboard

Desenhar as cenas do  
filme



Enquadramento

Regra dos  
Terços



# PLANOS (SIGLAS)



**PD**



**PPP**



**PP**



**PMC**



**PM**



**PML**



**PA**



**PI**



**PG**

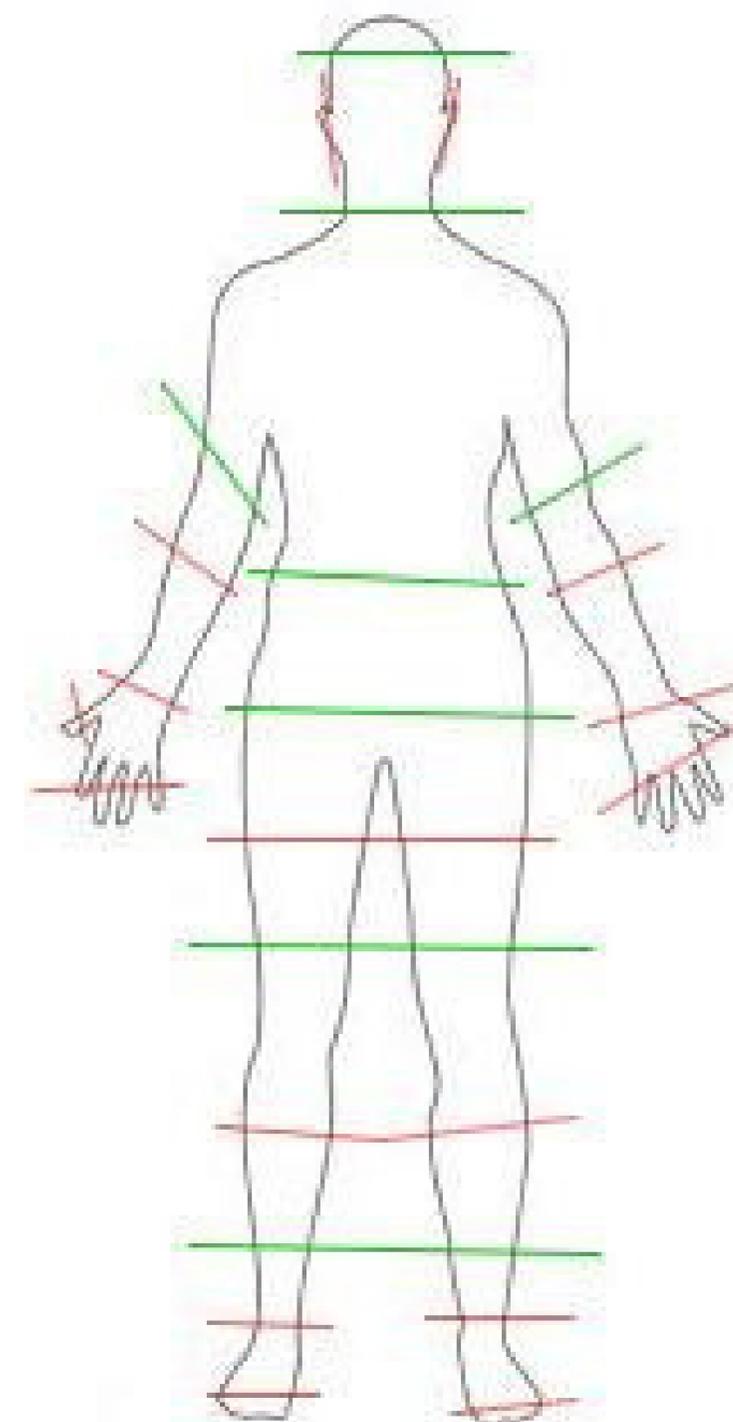


**GPG**

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

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

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

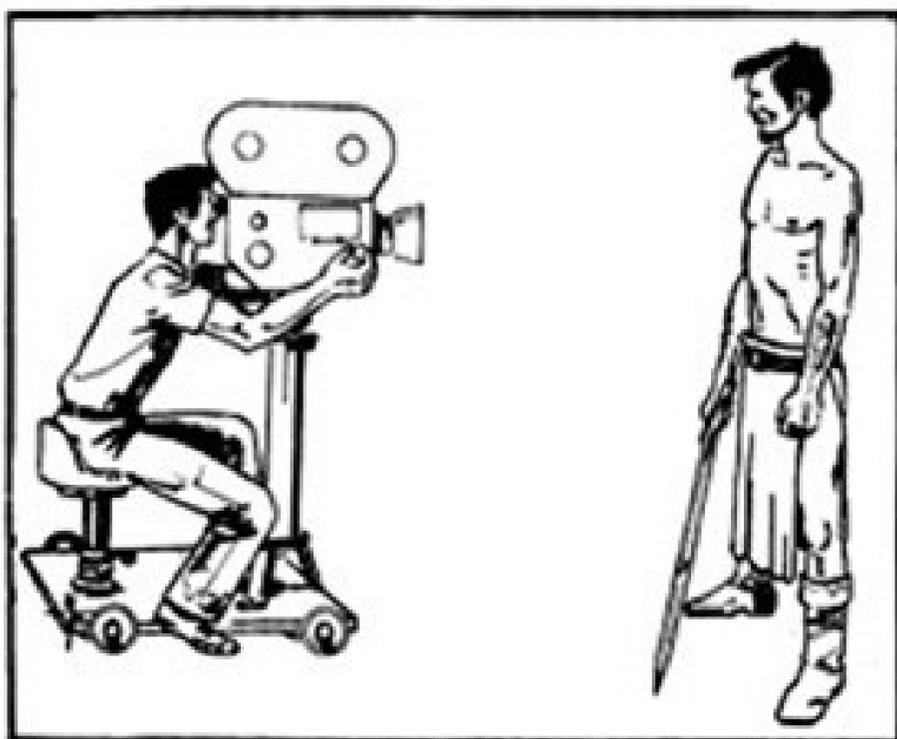


## POSIÇÕES DE CÂMERA

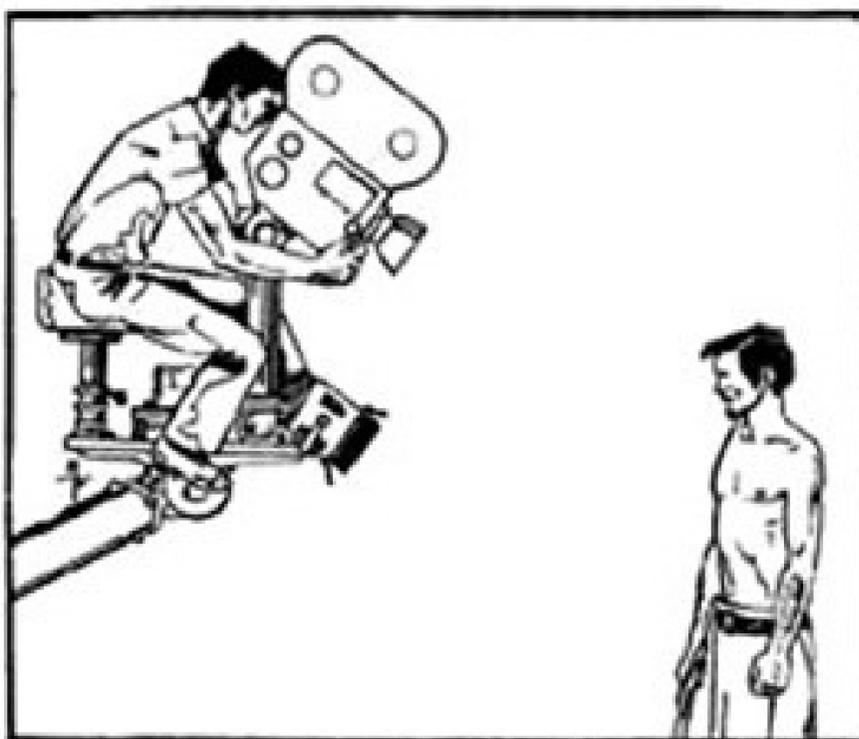
**Altura Normal** – A câmera é colocada à altura do ombro. Em termos gerais, representa a realidade tal como é vista, objetivamente.

**Plongée** – Palavra francesa. Literalmente significa “mergulho”. A câmera “vê” os acontecimentos de cima para baixo. Classicamente, tem o efeito de “esmagar” o que é visto. Designa, portanto, um olhar de superioridade.

**Contra-plongée** – O inverso da plongée. A cena é mostrada de baixo para cima. Aquele que observa é colocado em posição inferior àquilo que está vendo.



Altura Normal



*Plongée*



Contra-plongée

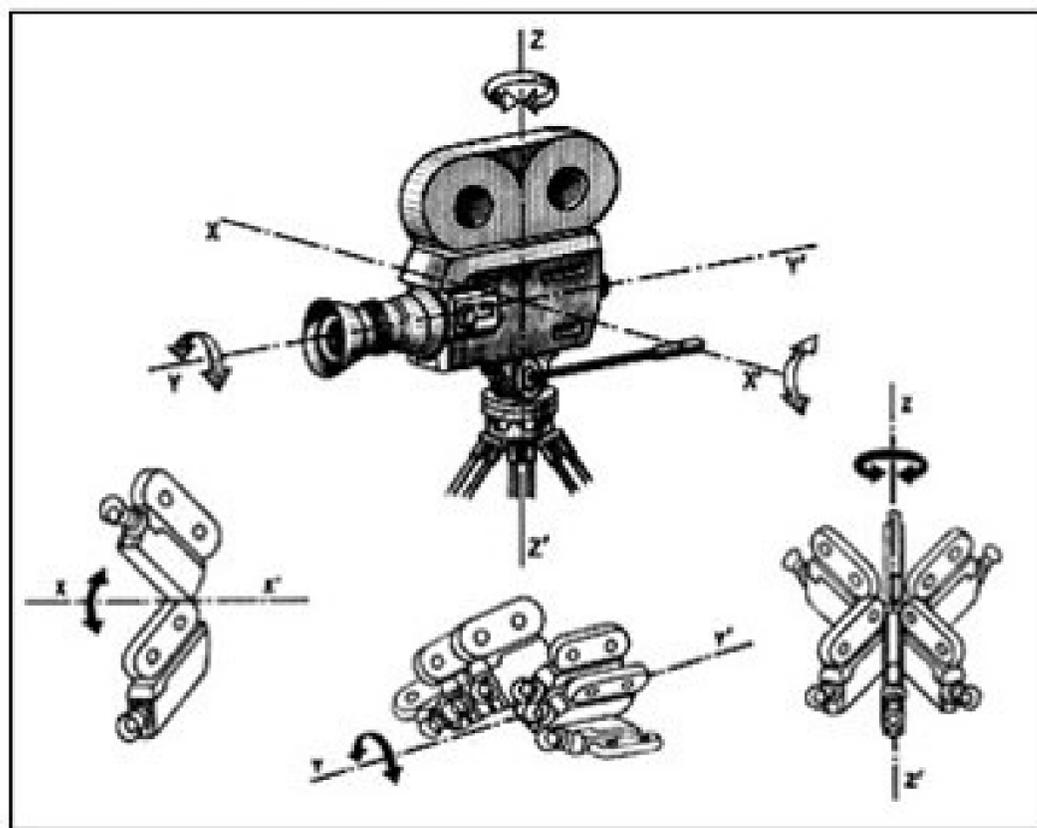


## MOVIMENTOS DE CÂMERA

**Panorâmica** – A câmera move-se em seu próprio eixo. É semelhante a uma pessoa que mexe sua cabeça de um lado para o outro ou de cima para baixo, alterando o ângulo de visão.

**Travelling** – Palavra inglesa. A câmera desloca-se sobre um carrinho de rodas ou na mão do cinegrafista. O movimento pode ser lateral, de avanço ou de recuo (em relação ao personagem ou centro da ação).

**Grua** – A câmera é colocada sobre um guindaste e desloca-se na vertical. Opcionalmente, pode também se deslocar em travelling.



Panorâmica Tilt

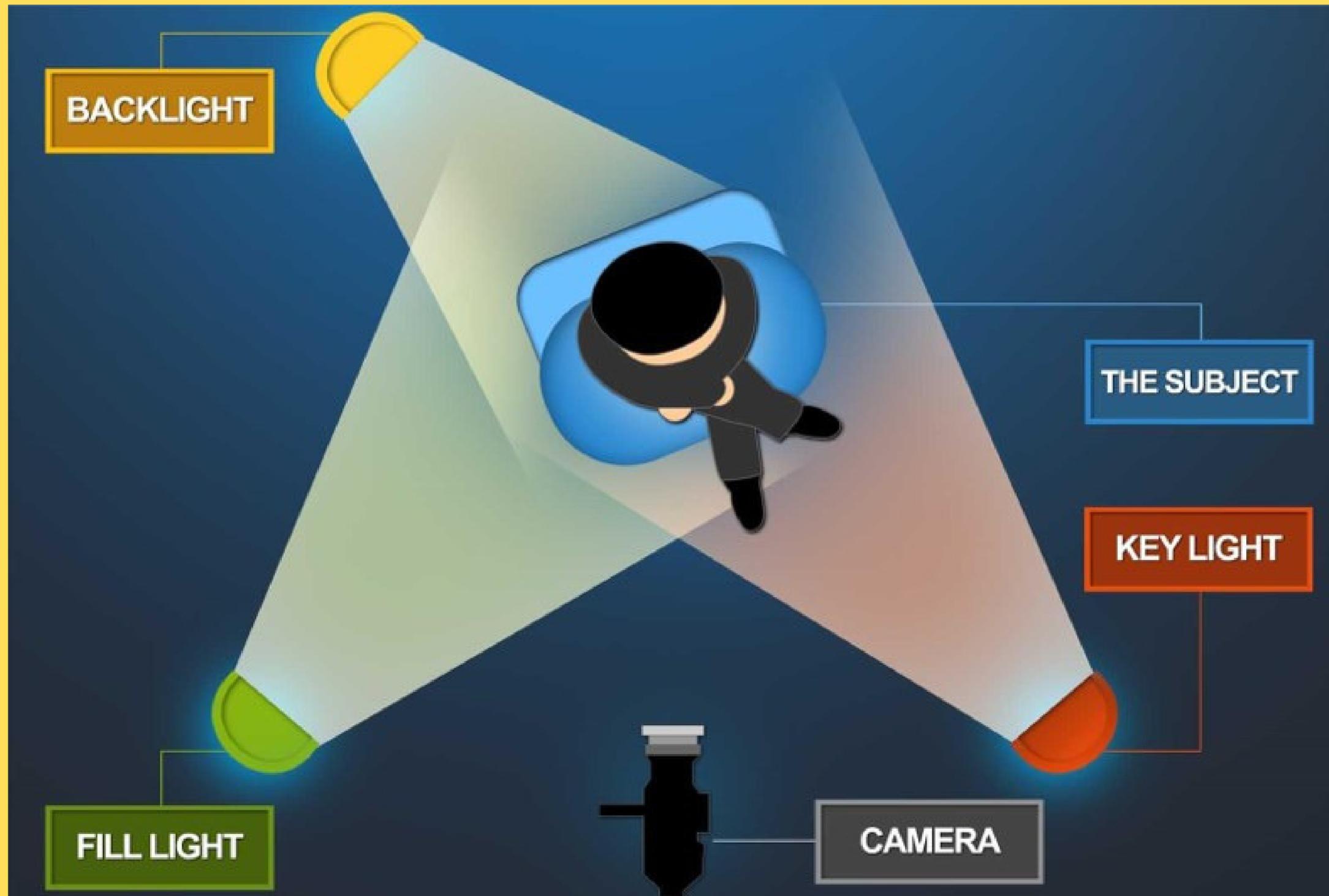


Travelling



Grua

# Iluminação Básica

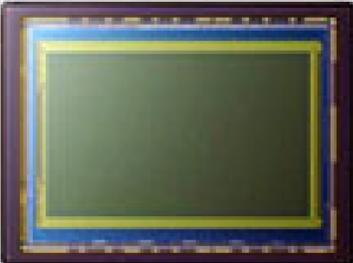
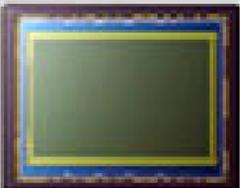
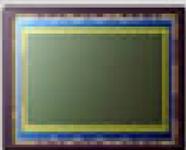
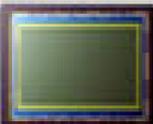


# Kit Básico de Iluminação



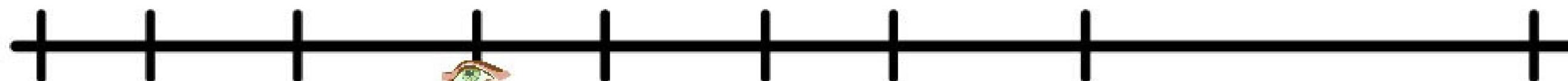
# Câmeras e Lentes



Sensor Name	Medium Format	Full Frame	APS-H	APS-C	4/3	1"	1/1.63"	1/2.3"	1/3.2"
Sensor Size	53.7 x 40.2mm	36 x 23.9mm	27.9x18.6mm	23.6x15.8mm	17.3x13mm	13.2x8.8mm	8.38x5.59mm	6.16x4.62mm	4.54x3.42mm
Sensor Area	21.59 cm <sup>2</sup>	8.6 cm <sup>2</sup>	5.19 cm <sup>2</sup>	3.73 cm <sup>2</sup>	2.25 cm <sup>2</sup>	1.16 cm <sup>2</sup>	0.47 cm <sup>2</sup>	0.28 cm <sup>2</sup>	0.15 cm <sup>2</sup>
Crop Factor	0.64	1.0	1.29	1.52	2.0	2.7	4.3	5.62	7.61
Image									
Example									

## ENTENDA A DISTÂNCIA FOCAL

10mm 18mm 35mm 50mm 70mm 100mm 135mm 200mm 300mm

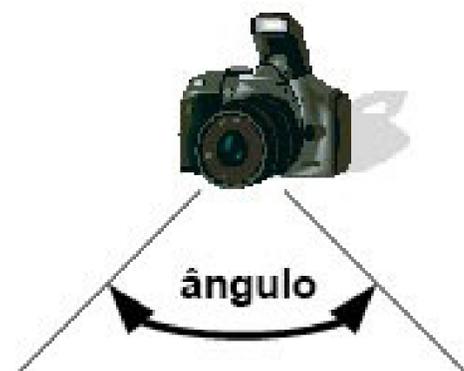


Grande-Angular

Normal

Tele-Objectiva

Tele-Objectiva



18mm



50mm



100mm



200mm



300mm

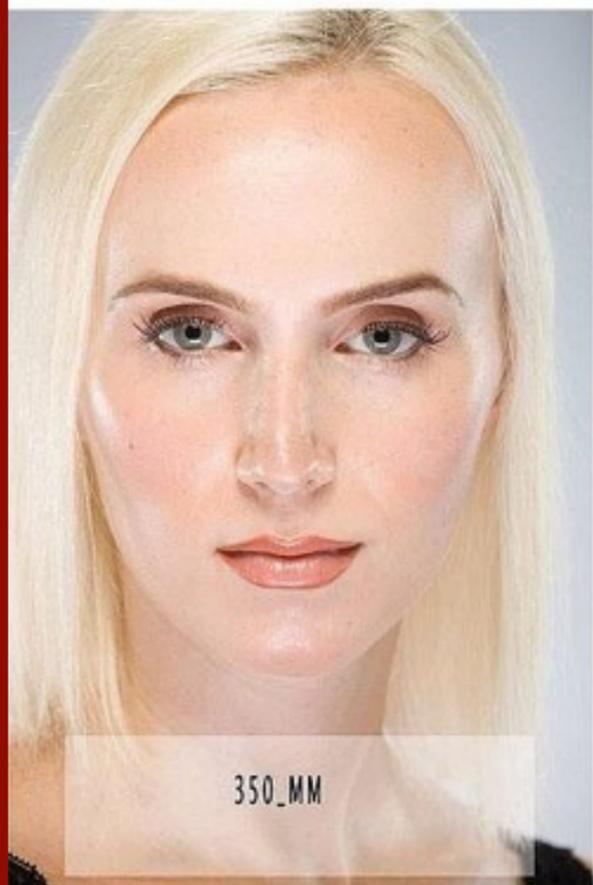
Lente muito utilizada em:

Arquitectura, Paisagem e Fotojornalismo

Em todas as áreas

Retrato e Moda

Fotojornalismo, Desporto, Vida Selvagem



# Áudio

Sempre que possível, gravar o áudio separadamente da imagem

## ENCONTRE O MICROFONE CERTO

Há um microfone Shure feito para cada aplicação. Mostramos aqui uma breve explicação das características que o ajudarão a encontrar o microfone que melhor atende às suas necessidades.

### Princípio Operacional

Como o microfone transforma o som em um sinal elétrico. Isso é determinado pelo tipo de transdutor dentro do microfone. Os dois tipos mais comuns são:



#### Dinâmico

Diafragma/ bobina simples e reforçados. Aceita níveis extremos de volume sem distorção.



#### Condensador

Diafragma leve e sensível. Captura nuances do som com precisão e suavidade. Energizado por pilha ou por fonte de Phantom Power.

### Padrão Polar

O padrão polar de um microfone é a representação de sua direcionalidade.

A direcionalidade descreve como um microfone responde ao som vindo de diferentes direções.



#### Omnidirecional

Sensível igualmente a sons vindos de todas as direções, mas não pode ser "apontado" para isolar uma área.



#### Bidirecional

Capta igualmente sons vindos por trás ou pela frente da cápsula.



#### Cardióide

Capta principalmente o som vindo pela frente da cápsula, e um pouco do som vindo pelas laterais. Menos suscetível a microfônias em ambientes de altos volumes.



#### Supercardióide

Elimina fontes sonoras indesejadas. Ideal para instrumentos individuais em aplicações com múltiplos microfones, ou para fontes individuais em ambientes ruidosos.



#### Hipercardióide

Fornece o máximo de isolamento contra ruídos ambientes e sons próximos, como instrumentos musicais, caixas acústicas e outros músicos.



#### Meio Cardióide

Capta principalmente o som vindo por cima da cápsula montada em nível, e um pouco do som vindo pelas laterais.

### Curva de Resposta de Frequência

A resposta de frequência determina o "som" básico do microfone. Ela é determinada pela faixa de som (das frequências mais baixas até as mais altas) que um microfone pode reproduzir, e como aquele som varia em diferentes frequências.



#### Plana

Resposta ampla, uniforme. Sensibilidade consistente ao longo do espectro de frequências.



#### Modelada

Resposta suave e estendida. Ajustada para acentuar tipos específicos de instrumentos ou vozes.



#### Ajustável

Através de capas intercambiáveis de resposta de frequência, para reforço de suave a intenso.



# Foley



# Onde conseguir material

<https://br.creativecommons.org/>

<https://knightlab.northwestern.edu/projects/>

<https://pixabay.com/pt/>

<http://bbcsfx.acropolis.org.uk/>

<https://images.nasa.gov/>

<https://freesound.org/>

<https://www.bensound.com/>

<https://www.youtube.com/audiolibrary/music>

# The Most Unknow



# A 13<sup>a</sup> Emenda



# Kubrick: One-Point Perspective

Perspectiva Renascentista

Simetria

Ponto de fuga



# Wes Anderson: Centered





OBJETIVO DA FOTO:  
***O QUE ESTIVER  
MAIS PERTO DEVE  
FICAR MAIS NÍTIDO***



UTILIZE ABERTURA  
GRANDE (F2)

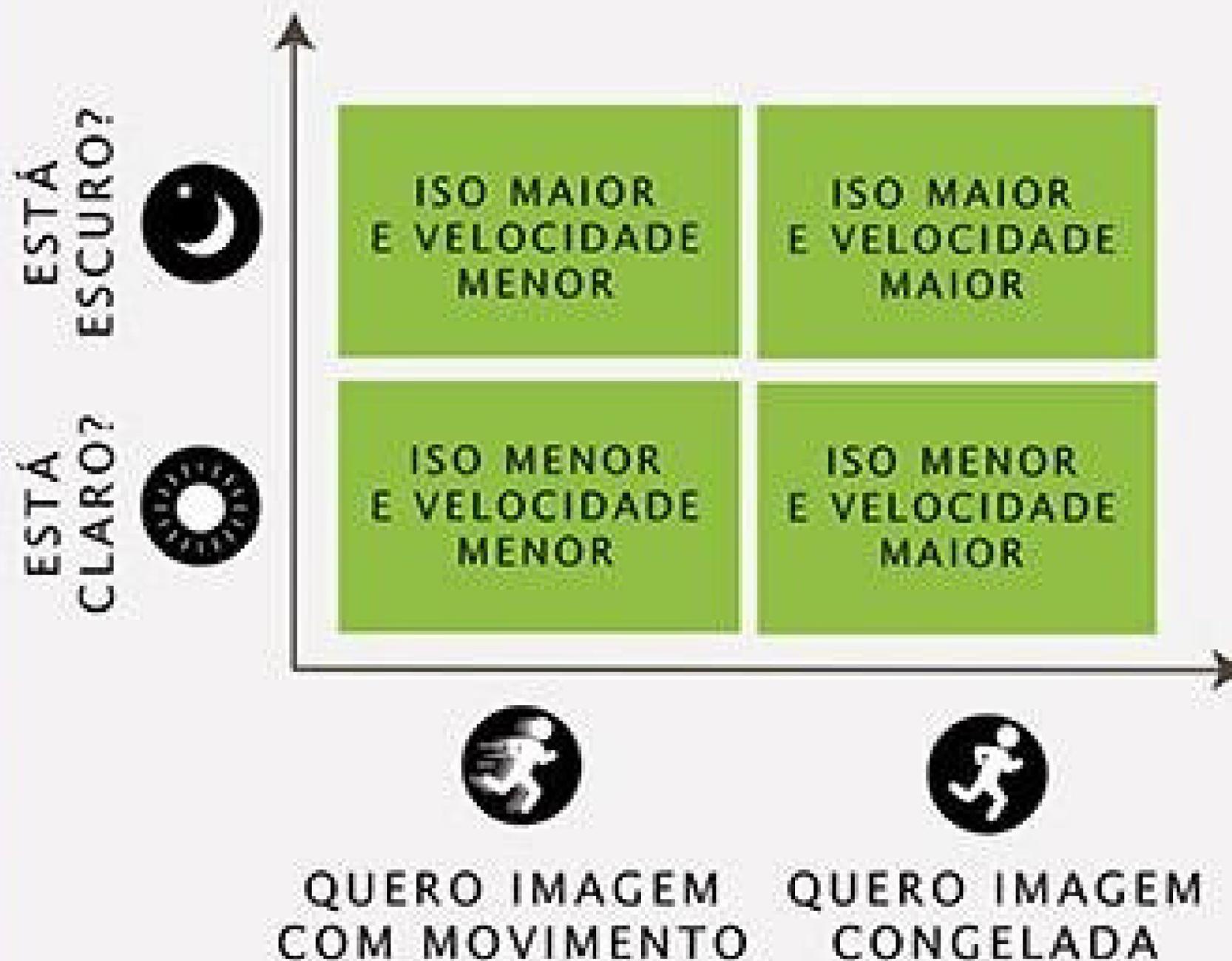
A MEDIDA DA ABERTURA É  
INDICADA PELO "F". ATENÇÃO:  
QUANTO MAIOR O NÚMERO,  
MENOR É O DIAFRAGMA:



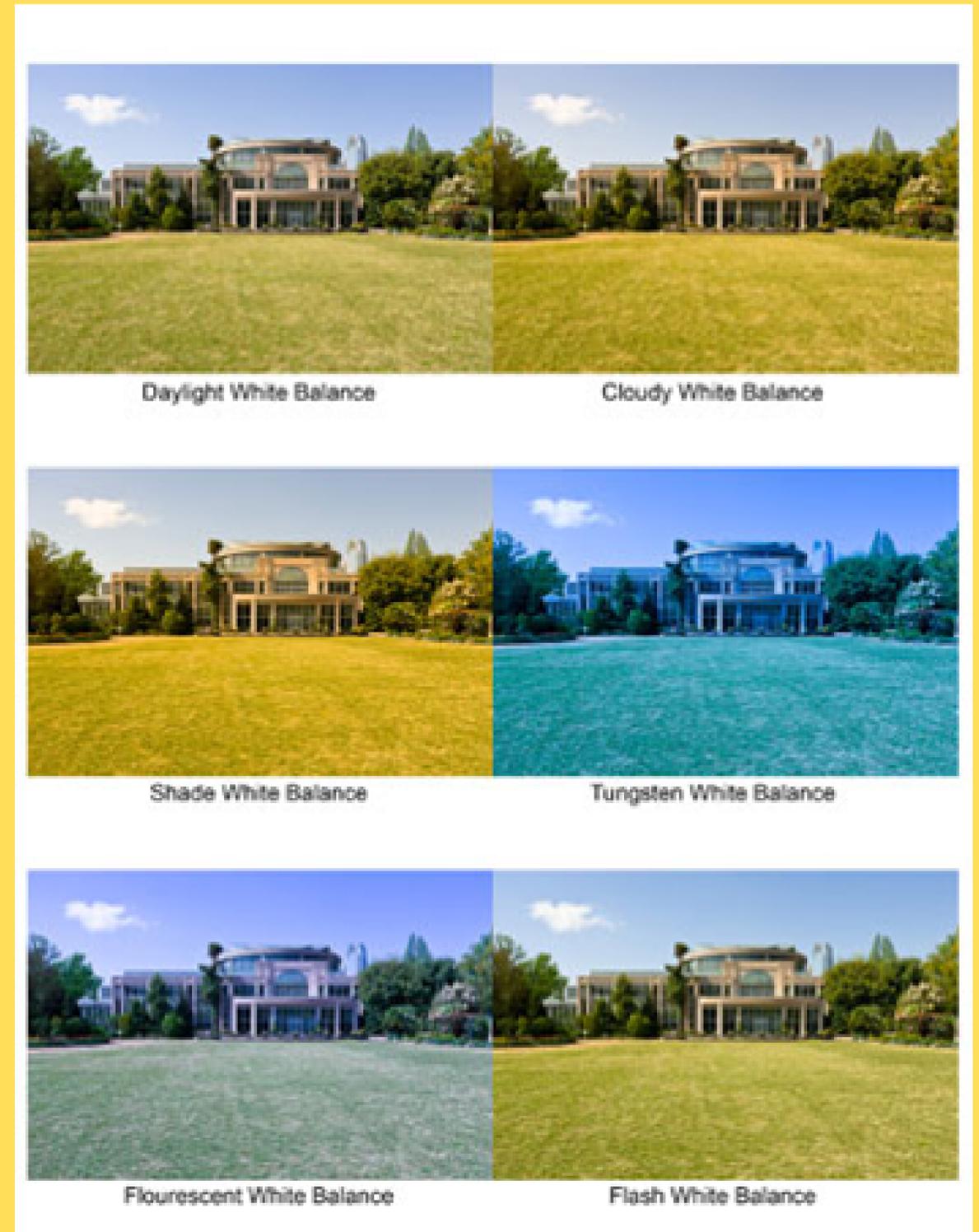
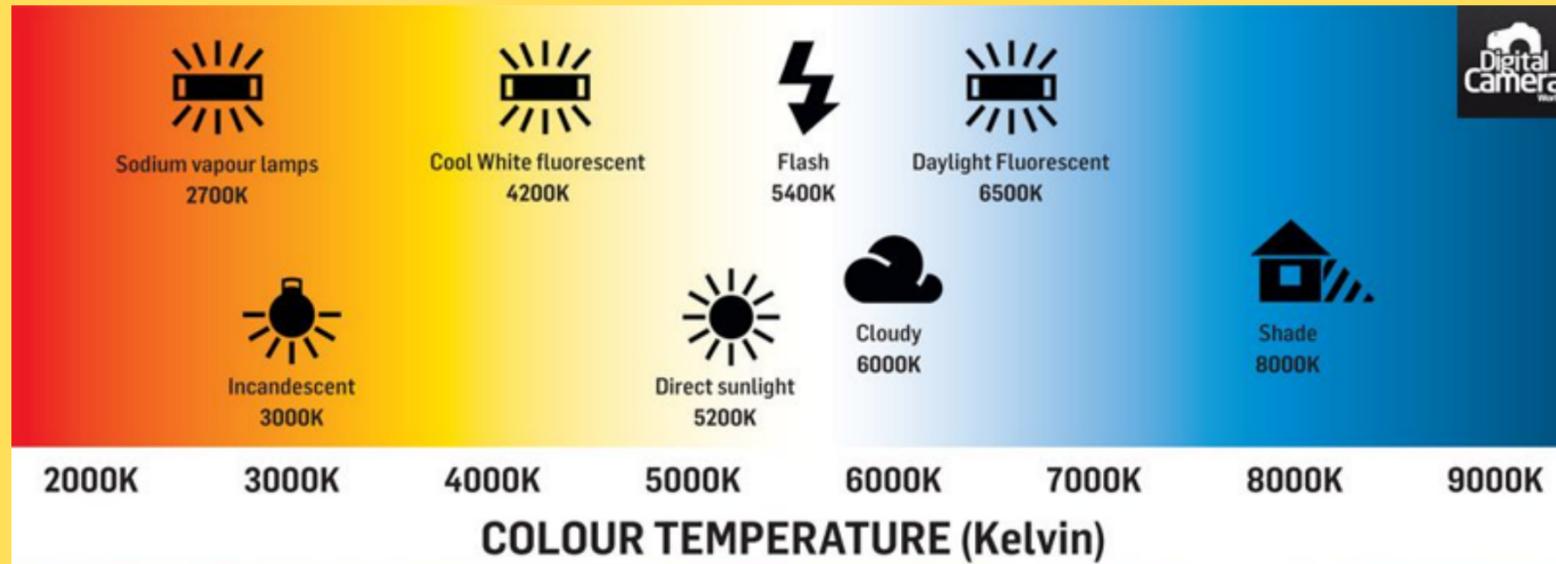
F22



F2



# Balanço de Brancos



# Dicas

-Gravar com menos contraste e saturação.

-Usar luz natural.

-Tripé sempre.

-App Cinema FV-5.

-Gravar no modo manual.

-Bater palma antes de iniciar a gravação.

-Cartão de Memória Classe 10



# Oficina

Criar um pequeno roteiro contendo informações sobre fotografia, locação, pauta e projeto para um vídeo de um minuto que será gravado amanhã, baseado no que foi apresentado até agora.

# Muito obrigado!



@pauapiqueproducoes



Pau a Pique Produções



[www.pauapiqueproducoes.com](http://www.pauapiqueproducoes.com)

[contato@pauapiqueproducoes.com](mailto:contato@pauapiqueproducoes.com)

[andre@pauapiqueproducoes.com](mailto:andre@pauapiqueproducoes.com)

[guilherme@pauapiqueproducoes.com](mailto:guilherme@pauapiqueproducoes.com)