

vi

ROSANA PASTE

DE

O

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria de Ensino a Distância



Rosana Paste

UFES – Vitória
2019

Presidente da República

Jair Messias Bolsonaro

Ministro da Educação

Abraham Weintraub

Diretoria de Educação a Distância**DED/CAPE/MEC**

Carlos Cezar Modernel Lenuzza

**UNIVERSIDADE FEDERAL
DO ESPÍRITO SANTO****Reitor**

Reinaldo Centoducatte

Secretária de Ensino a Distância – SEAD

Maria José Campos Rodrigues

Diretor Acadêmico – SEAD

Júlio Francelino Ferreira Filho

Coordenadora UAB da UFES

Maria José Campos Rodrigues

Coordenador Adjunto UAB da UFES

Júlio Francelino Ferreira Filho

Diretor do Centro de Artes (CAR)

Paulo Sérgio de Paula Vargas

Coordenador do Curso de Graduação**Licenciatura em Artes Visuais – EAD/UFES**

Erick Orloski

Revisor de Conteúdo

Maria Regina Rodrigues

Revisor de Linguagem

Júlio Francelino Ferreira Filho

Designer Educacional

Juliana de Souza Silva Almonfrey

Design Gráfico

Laboratório de Design Instrucional – SEAD

SEAD

Av. Fernando Ferrari, nº 514

CEP 29075-910, Goiabeiras

Vitória – ES

(27) 4009-2208

Laboratório de Design Instrucional (LDI)**Gerência**

Coordenação:

Hugo Cristo

Leticia Pedruzzi Fonseca

Equipe:

Susllem Tonani

Fabiana Firme

Luiza Avelar

Diagramação

Coordenação:

Heliana Pacheco

Thaís André Imbroisi

Equipe:

Juliana Colli Tonini

Kathellen Matos

Ilustração

Coordenação:

Priscilla Garone

Equipe:

Gustavo Rodrigues

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)
(Biblioteca Central da Universidade Federal do Espírito Santo, ES, Brasil)

P291v Paste, Rosana, 1967-
Vídeo [recurso eletrônico] / Rosana Paste. - Dados eletrônicos. - Vitória:
Universidade Federal do Espírito Santo, Secretaria de Ensino a Distância,
2019.
64 p. : il.

Inclui bibliografia.

ISBN: 978-85-7772-408-6

Modo de acesso: <Disponível no ambiente virtual de aprendizagem –
Plataforma Moodle>

1. Gravações de vídeo. 2. Recursos audiovisuais - Estudo e ensino. 3.
Linguagem. 4. Editoração eletrônica. I. Título.

CDU: 371.6

Elaborado por Perla Rodrigues Lôbo – CRB-6 ES-000527/O



Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir deste trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam ao autor o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

A reprodução de imagens nesta obra tem caráter pedagógico e científico, amparada pelos limites do direito de autor, de acordo com a lei nº 9.610/1998, art. 46, III (citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra). Toda reprodução foi realizada com amparo legal do regime geral de direito de autor no Brasil.

Clique nas marcas abaixo para acessar os sites das instituições:

Atenção

ESTE ARQUIVO É UM PDF INTERATIVO: no rodapé de todas as páginas você encontra botões para navegar entre as páginas, voltar ao Sumário ou pular entre capítulos.

Além disso, você pode encontrar diferentes tipos de interatividade ao longo do livro, tais como *links* que te levam à materiais complementares e áudios que te ensinam a pronúncia de certas palavras ou nomes próprios. Fique atento aos seguintes botões:



PLAY

Dentro do texto, quando disponível, clique no *play* para ouvir a pronúncia de certas palavras.



LINK EXTERNO

Clique sobre o botão para ser redirecionado aos materiais complementares disponíveis na *web*.



ZOOM

Sobre algumas imagens, clique na lupa para visualizar a imagem ampliada.



FECHAR ZOOM

Após dar zoom nas imagens, para voltar à página normal, clique no "X" do lado superior direito da página.

Para conseguir utilizar todas essas interatividades, sugerimos que leia esse arquivo no programa *Adobe Acrobat Reader DC*, disponível para *download* no link <https://get.adobe.com/br/reader/>.

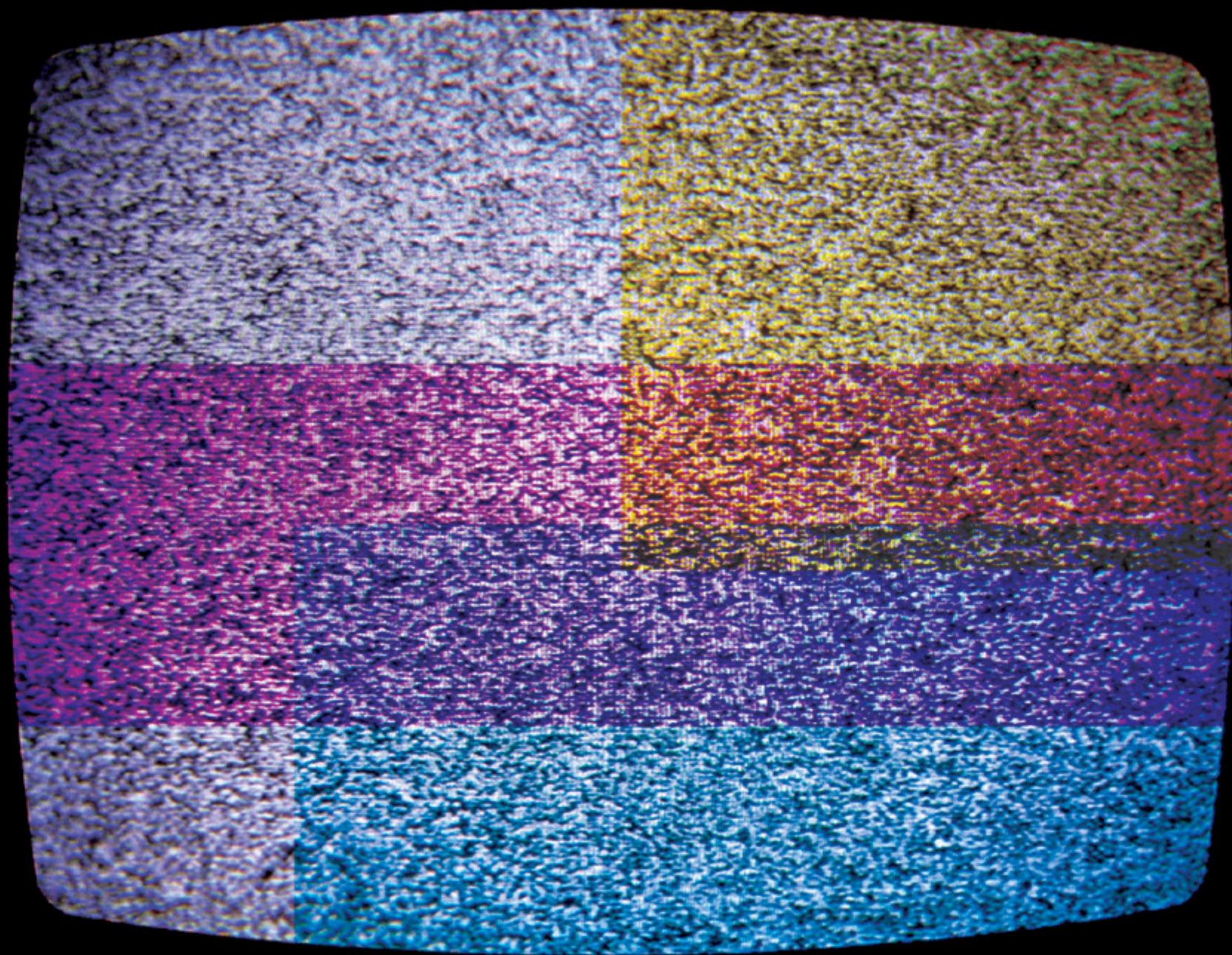
Evite ler esse material no seu navegador de Internet. Instale o programa sugerido no seu computador e **boa leitura!**

DEPOIS DA SUA LEITURA, ficaríamos felizes com o seu retorno sobre a qualidade desse material. Reporte algum erro ou dificuldade que teve em sua utilização, ou mesmo nos dê um elogio!

Vá para nosso *questionário* clicando sobre essa frase.



**Laboratório
de Design Instrucional**



SU MÁRIO

APRESENTAÇÃO	07
UNIDADE 1	09
[Introdução à linguagem do audiovisual - aspectos históricos, teóricos e conceituais para a realização de um vídeo.]	
UNIDADE 2	42
[O roteiro como ferramenta para organização das ideias. Decupagem de roteiro, noções de direção de fotografia, luz, direção de arte, captação de som e produção.]	
UNIDADE 3	48
[Tipos de planos.]	
UNIDADE 4	56
[Audiovisual e a sala de aula, uma ferramenta na educação.]	
REFERÊNCIAS	61

APRE SENTAÇÃO

Dar *play* e *stop* no século 21 é uma rotina imperceptível. Eletrodomésticos, ar condicionado, DVD, celular, enfim vivemos uma realidade na qual a máquina está presente em nossas ações cotidianas. Quem nunca deu um *play* para gravar uma festa familiar? Quem nunca deu um *stop* para interromper uma gravação de um churrasco entre amigos, uma vez que o que estava acontecendo não poderia ser eternizado? Hoje, a memória do cotidiano é permanentemente captada e guardada em nossos computadores ou em mídias afins.

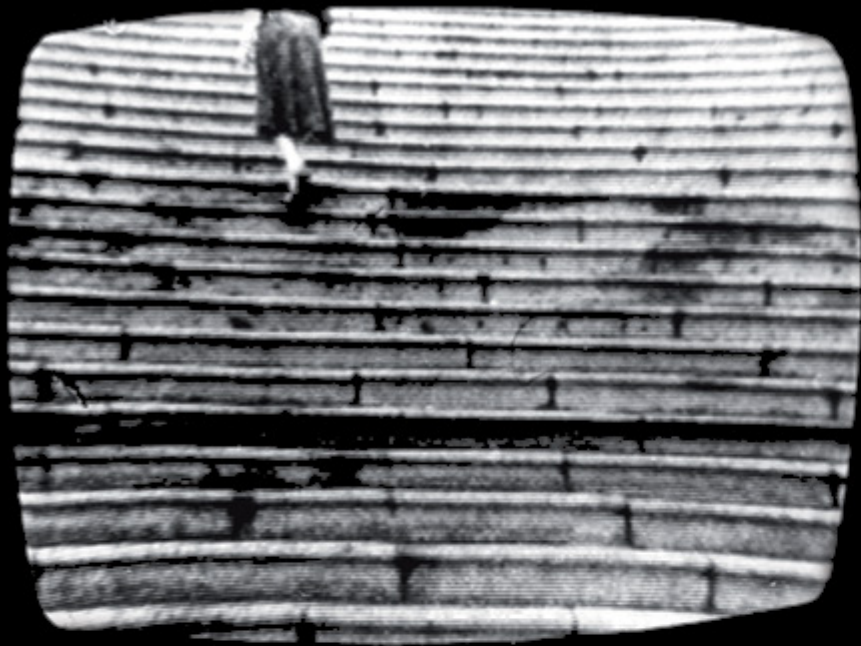
Com o computador e acesso a Internet, temos a possibilidade de ver o que gravamos em tempo real e disparar para o mundo as imagens captadas. Podemos utilizar esta ferramenta como meio de informação e de conhecimento, mas também podemos cair num vazio de ter acesso a milhões de imagens que nada acrescentam formação do indivíduo. É necessário cada vez mais termos conhecimento e sermos críticos para aproveitarmos o que de melhor é oferecido. Captar imagens não é difícil, a escolha do que captar e como finalizar essas imagens para ter um bom produto requer um pouco mais de dedicação, intenção, conhecimento técnico e conceitual sobre o assunto.

Com a disciplina de Vídeo, desenvolveremos estudos que irão auxiliar na formação desse olhar crítico sobre a imagem que vocês vão captar e sobre as percepções do universo imagético que nos rodeia. O computador é uma ferramenta fundamental para finalizar os vídeos, mas de nada adianta se não sensibilizarmos nosso olhar, termos conhecimento histórico da TV e do vídeo, conhecermos procedimentos técnicos fundamentais para desenvolver um produto em audiovisual tais como roteiro, luz, fotografia, dentre outros e principalmente desenvolver uma linguagem própria, ou seja, escolher aquilo que realmente nos interessa para captar e finalizar.

Para aproveitarmos a disciplina de vídeo teremos que ter uma organização rígida no que se refere à leitura de textos, a ver os vídeos indicados, a cumprir as tarefas no tempo planejado e, acima de tudo, a perceber como a linguagem do audiovisual está presente em nossas vidas como ferramenta para o desenvolvimento da educação formal e informal. Ao planejarmos nossos trabalhos, devemos ter consciência de que será possível iniciar e finalizá-lo, ou seja, dar *play* e *stop*.

Este fascículo está dividido em unidades que serão abordados a cada semana de aula em ambiente virtual. As diretrizes serão dadas, mas é de fundamental importância o encontro com os tutores e com o grupo ao qual pertence para desenvolver os projetos propostos.

Feita a apresentação de nosso estudo e tecidas as considerações iniciais, desejamos a todos sucesso no desenvolvimento desta empreitada.



LINGUAGEM AUDIOVISUAL

UNIDADE 1

Iniciamos nossa unidade com um texto escrito por Marialva Monteiro, do projeto cineduc cinema e educação, que propõe uma imersão histórica, promovendo uma sensibilização do olhar a partir da leitura de forma lúdica de repensar a história da humanidade pelo viés da comunicação. Para conhecer mais este rico projeto acesse:

www.cineduc.org.br

OS PASSOS DA COMUNICAÇÃO

Inicialmente, é preciso que se entenda: cada nova linguagem, adotada pelo homem em busca de aumentar a sua capacidade de comunicação, foi obtida a partir de uma evolução lenta e de um processo difícil e árduo.

Portanto, a história da comunicação é acumulativa. Cada nova linguagem, cada nova mídia depende da anterior.

A história da comunicação pode ser dividida em períodos que se sobrepõem uns aos outros, ocasionando transformações na sociedade.

Essas mudanças são tão rápidas que, muitas vezes, não podemos assimilá-las completamente.

Por isso, mesmo vivendo no começo do século XXI, ainda nos sentimos analfabetos em relação à linguagem audiovisual.

As formas de registro e difusão da imagem e do som aceleram-se com grande velocidade. A descoberta do **raio laser** possibilitou invenções fantásticas como a **holografia**, o **videolaser** e o **CD** (compact disc).

Qual será o futuro da comunicação? Surgirão novas mídias?

>>> SEQUÊNCIA 4 >>>>>>>>>>

A comunicação de massa criou uma nova sociedade que vive à era da velocidade e da instantaneidade: a informação (vide nosso caso de ensino a distância).

O vídeodisco e o videocassete vão permitir uma verdadeira **edição audiovisual**, diferente da televisão, que mais se aproxima do rádio, porque se preocupa com a rapidez. Por causa dessas invenções, já se fala num novo período de história da comunicação, iniciado no apogeu da comunicação de massa, e que utiliza os chamados meios individuais — *self mídia*.

O **gravador cassete** registra um som ou um diálogo que só interessa a quem grava. Por isso ninguém vai ouvi-lo depois num programa de rádio, a não ser com sua permissão.

No campo da imagem, a máquina fotográfica é o equivalente visual do gravador.

Tanto o registro sonoro como o visual passam a ser facilitados. O mesmo se dá com a **videografia**, que permite a gravação simultânea de imagem e som.

A **xerografia** — ladrão do pensamento humano, segundo Marshall McLuhan — revoluciona inteiramente o sistema de reprodução das mensagens gráficas. No entanto, a fotocópia é mais próxima do gravador cassete e da máquina fotográfica do que da imprensa tradicional.

Hoje, o homem não é apenas informado, ele informa e se autoinforma. Sozinho pode se comunicar com o mundo inteiro através de seu computador, em tempo real, ou de seu fax. Pode escolher em sua locadora o vídeo do cineasta predileto e assisti-lo no conforto de sua casa.

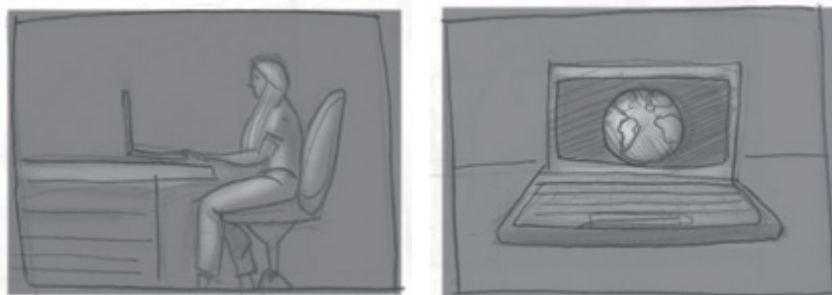
A fabricação do **DVD**, (*digital video disc*), que veio substituir as fitas de vídeo cassete, no que se refere aos títulos cinematográficos disponíveis no mercado de distribuição de filmes para consumo caseiro, acarretou grandes mudanças até na forma de guardar os filmes nas prateleiras da estante. O disco do tamanho de um CD é capaz de armazenar mais de duas horas de imagens em movimento, como as do cinema, várias trilhas sonoras e legendas em vários idiomas, além dos extras que oferecem explicações sobre a realização do filme (*making of*), entrevistas com o diretor e com especialistas e críticos de cinema.

Tudo isso acarreta grandes transformações no conceito de educação. O aluno tem acesso às informações que acontecem no mundo em tempo real e o corpo que forma uma escola (professor, diretor, orientador pedagógico, servente, entre outros) precisa se preparar para discutir como tais informações podem interferir no ambiente do aprendizado. A escola não pode mais fragmentar o conhecimento através de um ensino cronológico e sequenciado, distante da realidade. É preciso que ela se preocupe com uma educação global e integrada, porque o nascimento da comunicação de massa questiona o seu papel. A escola tradicional é criada sobre uma noção de autoridade — política e religiosa — e sobre privilégios dados a uma minoria. Não conseguiremos mudar este padrão, mas podemos ter consciência dele e trabalhar lacunas existentes, inclusive com a exibição de filmes que discutam esta realidade para assim estabelecermos um diálogo mais próximo com o estudante.

A criança tem hoje um mundo à sua volta que se torna instrutivo. O papel da escola é agora o de ajudar o aluno a escolher e a interpretar a enormidade de informações e técnicas disponíveis.

Para isto é indispensável um conhecimento das diferentes linguagens da comunicação para que todos participem desta grande aventura.

De um ponto de vista politizado, o que importa é perceber que não se deve apenas aproveitar as novas tecnologias, mas usá-las para criar um espaço de intervenção e transformação do receptor passivo em espectador crítico e participativo.



O que Marinalva Monteiro nos proporciona nesse texto é uma reflexão e sensibilização. Estamos no dia a dia ligados nessas informações e ferramentas e muitas vezes não as percebemos como um processo histórico de transformação social e cultural. Assim redigido como contexto de um sistema de comunicação é mais fácil interagir e utilizar como ferramentas para nosso aprendizado, uma vez que somos aprendizes permanentes quando o assunto é educação, e como ferramentas úteis para o ensino, uma vez que serão professores. Percebemos também que é um texto aberto, à medida que os meios de comunicação já evoluíram e as ferramentas também. Hoje, com um celular, podemos falar a distância, gravar imagens e enviar para outro

celular, podemos editar no próprio celular e jogar na Internet, ouvir música pelo celular, passar músicas e imagens de um celular para o outro sem fio, dentre outras possibilidades de uso. A comunicação se faz presente no cotidiano, vivemos um momento do excesso e ao mesmo tempo nem sempre conseguimos acompanhar tudo que ela nos proporciona.

TAUMATROPIO e FENAKISTOSCOPIO

Mesmo com todas essas invenções, que a cada dia nos proporcionam novos meios de comunicação, propomos um exercício que remonta ao início da imagem em movimento: o taumatrópio e o fenakistoscópio.

É um experimento óptico mais simples e de menor dificuldade de execução. Consiste num disco com uma imagem diferente em cada lado, que se relacionam, e um cordão com duas extremidades. O objetivo é sobrepor as imagens como se fosse só uma, através da rotação do disco. Para isso, enrolam-se os cordões e a seguir puxam-se. Enquanto o disco roda, as imagens fundem-se, criando a ilusão de ser apenas um desenho.

A invenção do Taumatrópio teve como objetivo justificar um fenômeno de ilusão de óptica denominado persistência retiniana. O seu autor foi o médico e físico inglês John Ayrton (ou Ayrton), em Paris. Há algumas dúvidas quanto à data do invento, que oscila entre 1824 e 1827. No entanto, o Thaumatrope foi descrito pela primeira vez por este investigador no livro “Philosophy in Sport made Science in Earnest” de 1827.

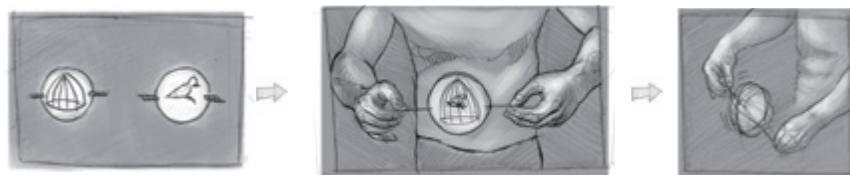
Agora, crie o seu e leve no próximo encontro com os colegas de grupo e com o tutor. Esse exercício pode ser feito com qualquer faixa etária.

COMO FAZER UM TAUMATRÓPIO

Cortar dois círculos numa folha de cartão.

Traçar uma linha leve passando pelo centro (diâmetro da circunferência),
Fazer um buraco próximo da extremidade (cerca de 0,5 cm) para prender o cordão. Repetir esta operação na outra extremidade.

Fazer os desenhos nos dois lados do círculo (em posição invertida).
As duas imagens devem coincidir para que o efeito resulte conforme o exemplo.



FENAKISTOSCÓPIO

Joseph Plateau, físico belga, descobriu em 1832 o princípio da recomposição do movimento a partir de uma série de imagens fixas, que chamou de persistência retiniana. Para demonstrar isso inventou um experimento chamado fenakistoscópio. É um disco feito em papel branco com frestas nas bordas e imagens de um corpo em movimento, que podem ser coloridas. Cole o disco numa cartolina preta

e recorte com cuidado, inclusive as frestas. Com uma tachinha, pregue-o numa varinha e gire-o com a imagem voltada para um espelho e divirta-se.

Siga o exemplo abaixo e crie o seu. Perceba em quantas cessões (os espaços de uma fresta a outra) o papel foi dividido. É importante para se ter a sensação do movimento. Esse objeto requer um pouco mais de cuidado e atenção em relação ao Taumatrópio, mas os dois trazem o



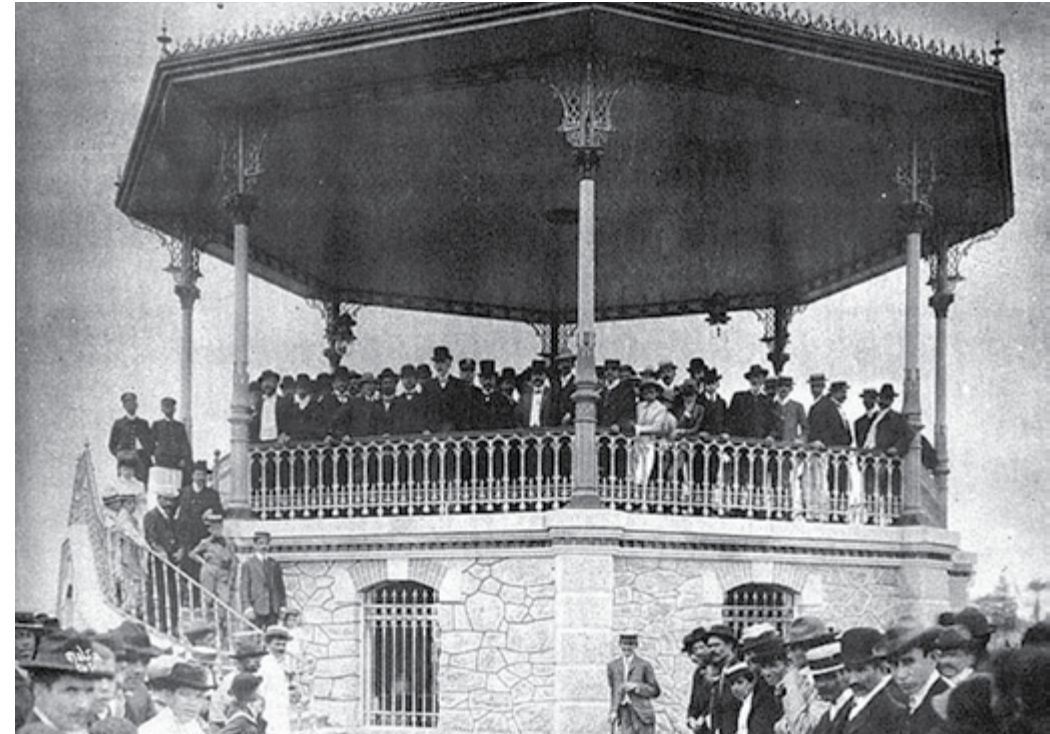
UMA CURIOSIDADE: O TAUMATRÓPIO
(1827) FOI INVENTADO POR UM MÉDICO
E FÍSICO INGLÊS E O FENAKISTOSCÓPIO
(1832) POR UM FÍSICO BELGA. NA SUA
OPINIÃO, ESTES DOIS CIENTISTAS
TROCARAM INFORMAÇÕES ENTRE SI
SOBRE SEUS INVENTOS? OU SERÁ QUE
OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO DA ÉPOCA
NÃO DAVAM CONTA DE DIVULGAR AS
INFORMAÇÕES EM TÃO CURTO TEMPO?
PESQUISEM! ASSIM OS RESULTADOS DAS
PESQUISAS SERÃO SOCIALIZADOS ENTRE
OS PARES NOS ENCONTROS PRESENCIAIS,
BEM COMO O EXPERIMENTO PRÁTICO COM
O TAUMATRÓPIO E O FENAKISTOSCÓPIO.

A TRANSMISSÃO DO SOM E DA IMAGEM NO BRASIL

Dando sequência ao nascimento do audiovisual, o texto abaixo conta o momento em que o Brasil teve sua primeira transmissão em tempo real e o intervalo que houve para que surgisse o primeiro canal de tv, que vai criar novos rumos para a produção do audiovisual. Os dados históricos são importantes para que os relacionemos com a vida social e com a educação que o Brasil apresentava na época, o que ocasionou com certeza o início de uma mudança substancial no sistema educacional.

Em 7 de setembro de 1922 houve o grande desfile no Campo de São Cristovão, Niterói-RJ, diante do Presidente da República, Epitácio Pessoa, e dos reis da Bélgica, Alberto I e Elizabeth. Depois, a abertura da Exposição do Centenário da Independência do Brasil.

A primeira transmissão radiofônica foi assim descrita pelo jornal “A Noite”, do dia 08 de setembro de 1922, em notícia que começava com o título:

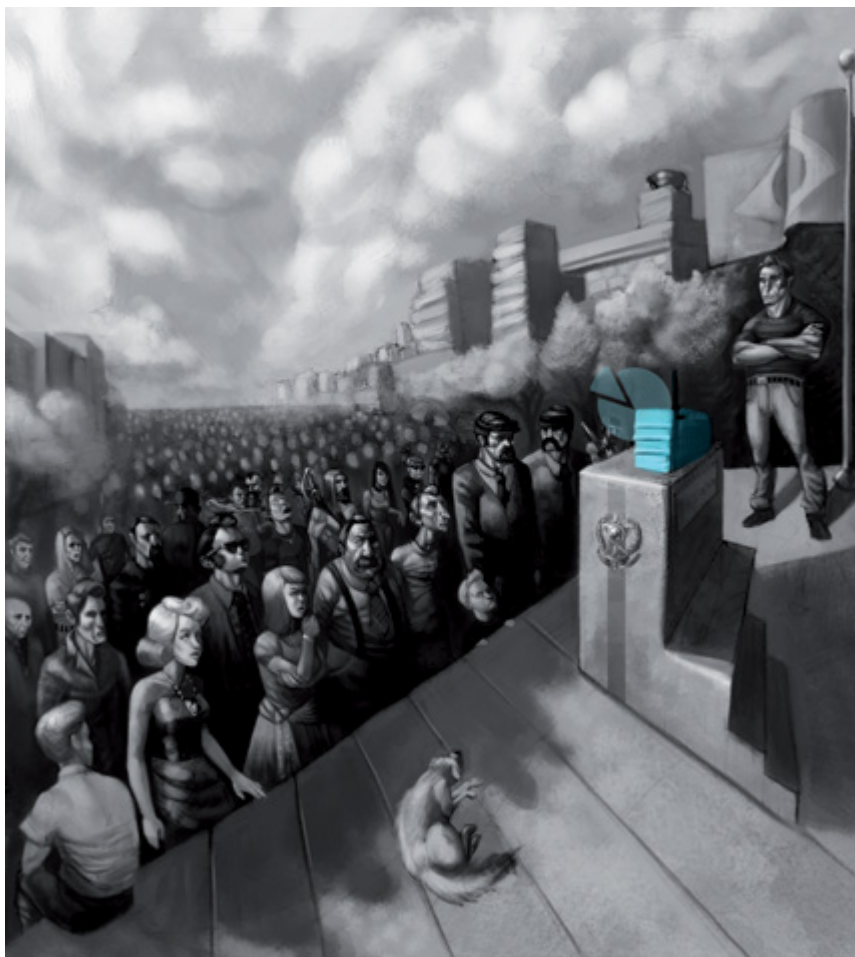


fonte: flickr.com/memoriaviva

“Um sucesso de radio-telephonia e telephone auto-falante”:

“Uma nota sensacional do dia de hontem foi o serviço de rádio-telephonia e auto-falante, grande atractivo da Exposição. O discurso do Sr. Presidente da República, inaugurando o certamen foi, assim, ouvido no recinto da Exposição, em Nictheroy, Petrópolis e em São Paulo, graças à instalação de uma possante estação transmissora no Corcovado e de aparelhos de transmissão e recepção, nos logares acima.

Desse serviço se encarregaram a Rio de Janeiro and S. Paulo *Telephone Company*, a *Westinghouse Internacional Co.* e a *Western Eletric Company*. À noite, no recinto da Exposição, em frente ao posto de Telephone Público, por meio do telephone auto-falante, a multidão teve uma sensação inédita. A ópera *Guarany*, de Carlos Gomes, que estava sendo cantada no Teatro Municipal, foi ali, ‘distinctamente’ ouvida, bem como os applausos aos artistas. E qual cousa ‘succedeu’ nas cidades acima.”



Ouvir um discurso presidencial e a ópera pelo alto-falante assombrou a multidão presente e centenas de outras pessoas distantes. Parecia coisa de mágica ou milagre. Em tempo real, era possível, a partir daquele momento, transmitir notícias, músicas, criando, assim, um novo comportamento na sociedade da época.

Após 28 anos, na noite de 18 de setembro de 1950, pela primeira vez, a TV Tupi Difusora de São Paulo entra no ar. Mil pessoas foram convidadas por Assis Chateaubriand para assistir ao evento. Cerca de 200 aparelhos foram espalhados nas casas de poucos escolhidos, e, alguns, foram para as vitrines das Lojas Cassio Muniz. Na última hora, Lolita Rodrigues substituiu Hebe Camargo para cantar o Hino da Televisão Brasileira, com letra de Menotti Del Pichia. Como teste para chegar ao público, a emissora transmitiu, em 10 de setembro de 1950 um filme em que Getúlio Vargas falava sobre seu retorno à vida política.

Assis Chateaubriand dedicou sua vida ao crescimento dos meios de comunicação no Brasil, principalmente entre o final dos anos de 1930 e início dos anos 1960. Dono dos Diários Associados, que foi o maior conglomerado de mídia da América Latina, unindo mais de cem, dentre eles, jornais, emissoras de rádio e TV, revistas e agência telegráfica. Fundou também o Museu de Arte de São Paulo — MASP — junto com Pietro Maria Bardi em 1947. Nasceu em 04 de outubro de 1892 em Campina Grande, Paraíba e morreu em 04 de abril de 1968 em São Paulo.



fonte: hgproducoes.wordpress.com



Até o ano de 1956, todos os programas produzidos e transmitidos pelas estações de televisão eram realizados ao vivo. Foi neste mesmo ano, que nasceu a tecnologia tornando possível o armazenamento prévio da informação audiovisual: o *videotape* (VT). Desenvolvido pela empresa norte americana AM-PEX, o primeiro equipamento de VT operava na bitola de duas polegadas (quadruplex) sendo destinado às estações de televisão. Assim, a televisão saiu do improvisado e buscou o aperfeiçoamento da qualidade visual em função do desenvolvimento tecnológico.



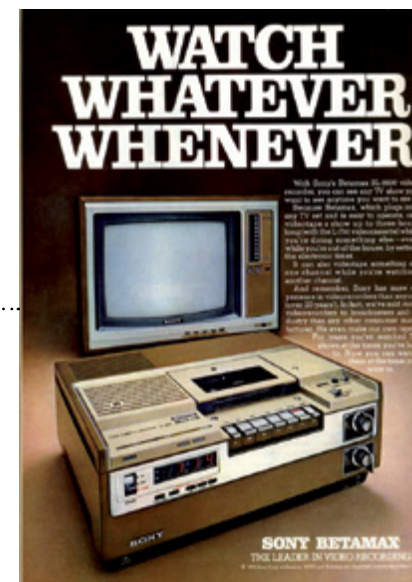
O tempo de acesso a este equipamento por interessados que não fossem somente as emissoras de TV não demorou muito. Em 1966, a Sony lançou no mercado o aparelho de VT portátil, utilizando fitas de meia polegada, o *portapack*. Esse aparelho gravava e reproduzia em preto e branco, num momento que se propagavam as primeiras filmadoras de 8 milímetros coloridas, e desenvolvidas pela Kodak. A febre foi

geral numa classe média que sonhava em realizar, documentar seus cotidianos e suas ideias em vídeo. A tecnologia da película desenvolveu-se em proporções ilimitadas. As famílias, do final da década de 60 e início de 70, filmavam em Super 8 e tinham projetores em suas casas para exibir as filmagens.

A Sony desenvolveu, no início dos anos de 1970, um equipamento que incorporava os avanços da televisão em cores, o formato *U-MATIC*, que

fazia uso de um cassete plástico, o qual rebobinava uma fita magnética de 3/4 de polegada, permitindo a realização de edições eletrônicas quase perfeitas. Em 1975, a empresa lança o sistema *Betamax* e a JVC lança o *VHS*, ambos os sistemas eram incompatíveis entre si. Esses sistemas ainda não eram populares, sendo utilizados pelas emissoras de TVs, alguns Museus e raras produções independentes. A película no formato 8mm era o equipamento doméstico e os cineastas utilizavam o super 16 mm e o 35 mm para suas produções.

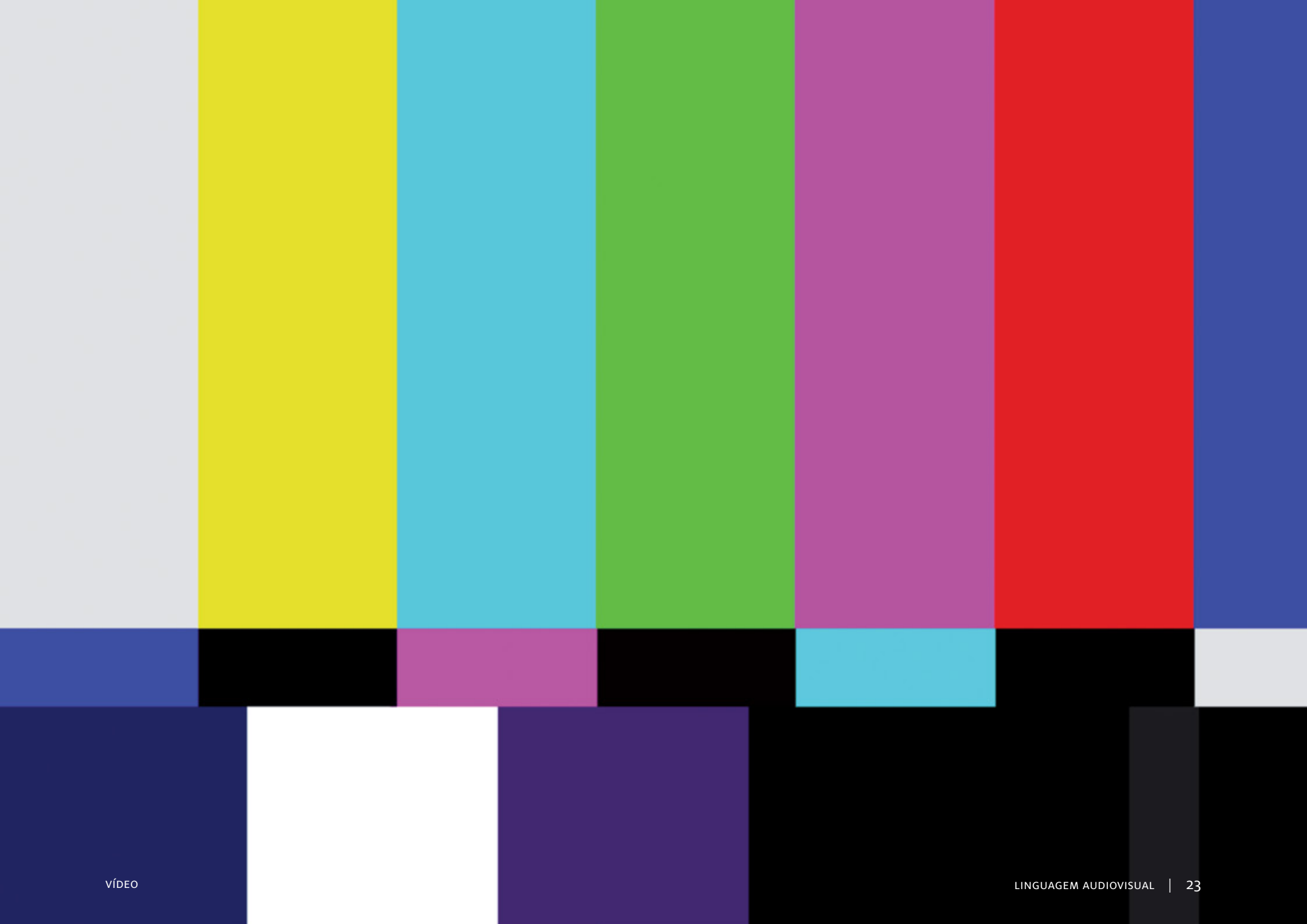
Foi em 1983 que a JVC lançou o *compact VHS*, uma câmera portátil que possuía o videocassete incorporado, com um tamanho compacto, que necessitava de um adaptador para ser usado nos videocassetes normais. Em, a *Comcorders* lança no mercado uma câmera com vídeo cassete acoplado, com todos os recursos eletrônicos disponíveis, dispensando a reprodução da fita gravada em outro aparelho, pois ele mesmo serve de *play*. Assim, o equipamento torna-se acessível a um grupo maior de pessoas interessadas em explorar a linguagem do audiovisual, não tendo que usar, necessariamente a película; podendo exercitar e experimentar o vídeo como linguagem, o qual gerou o *Videomaker*. Esse equipamento passou a fazer parte das universidades, nos cursos de comunicação e artes. Surgiu no Brasil as TVs comunitárias, desvinculadas das emissoras institucionais. Com o *Videomaker*



a câmera passou a ter caráter doméstico, sendo possível, por isso finalizar as produções na ilha de edição. O indivíduo que tivesse interesse em produzir seu trabalho neste suporte não dependeria mais de um sistema fechado de comunicação, no caso, as emissoras de tv, para realizar sua produção. Teve, a partir de então, liberdade de criação e, com isso, foi-se criando novos meios para exibição, o que exigiu uma nova reflexão por parte dos realizadores de como tal fato ganharia visibilidade pela comunidade em geral. Assim, surgem as novas questões do audiovisual.



Compact vhs, JVC





NOVAS QUESTÕES AUDIOVISUAIS

A palavra vídeo vem do latim “eu vejo”. A discussão de que o vídeo seria apenas um suporte para programas de TV e produções cinematográficas, e não um meio de comunicação, veio a galope com a evolução da tecnologia e de seu conceito de independência. Foi-se criando um modo de produção e de exibição próprio, com conteúdos e públicos específicos, que se diferenciavam da televisão e do cinema.

Pode-se fazer TV fora da TV. O vídeo permite produzir programas independentes, sem necessidade nenhuma de estrutura de exibição pré-montada, que se realiza com o próprio equipamento de gravação. O vídeo assumiu um lugar de meio de comunicação perfeitamente apto aos trabalhos de produção em nível grupal ou individual, permitindo uma série de trabalhos de expressão, criação e comunicação, multiplicando a produção audiovisual sem serem, necessariamente, produzidos por profissionais. A câmera de vídeo passa a ser uma “arma”, exerce a função do documento verdade. Com uma câmera de vídeo na mão, o realizador mostrava uma verdade que muitas das vezes era camuflada, agora, pelos meios de comunicação, e mais, podia mostrar uma realidade brasileira que não interessava a esses mesmos meios de comunicação revelar. Assim, o realizador independente não podia ser calado e, ao mesmo tempo, teve que criar novas possibilidades de apresentação de seus trabalhos. Em razão disso, surgem os festivais de cinema e de vídeo, as TVs comunitárias, as vídeos instalações, que fomentam esta cadeia alimentar da contra cultura.

Nesse contexto acima descrito, os realizadores de audiovisual foram aprofundando suas pesquisas em gêneros já existentes no cinema, agora, explorados no suporte eletromagnético: vídeo experimental, vídeo documentário, ficção e animação.

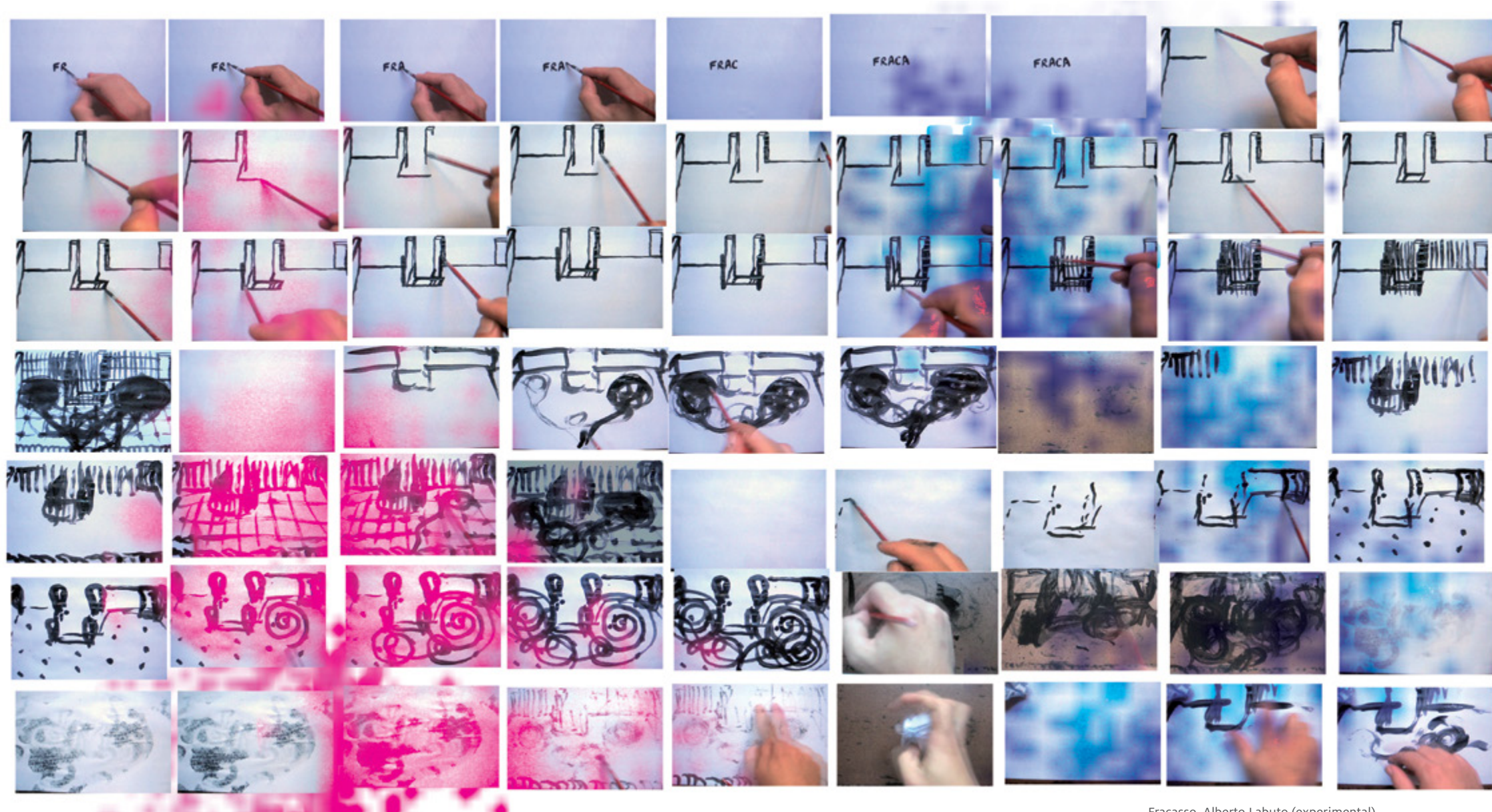
VÍDEO EXPERIMENTAL

A chegada do *videotape* no Brasil deu-se ainda no final da década de 60, como veículo de expressão artística, seduzindo as cabeças inquietantes dos artistas plásticos, vindos do movimento da *Body Art* em que as *performances* eram feitas diretamente para o público nos espaços expositivos. Com a compra de um *portapak* pelo Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, artistas como Paulo Ivens Machado, Anna Bella Geiger, dentre outros passaram a utilizar esse equipamento para gravar suas *performances* e projetarem-nas como forma de exibição nas galerias. Esses trabalhos foram chamados de vídeo arte, o que, na verdade, eram documentários ou documentos de artistas plásticos no suporte eletromagnético. Na atualidade, o termo experimental tornou-se mais propício para definir os trabalhos em vídeo, cuja narrativa é construída com efeitos de edição; vídeos não lineares sem a necessidade de começo, meio e fim, vídeos poemas, vídeos que apresentam uma narrativa com apenas uma imagem, dentre outros. Afinal, será que só os vídeos feitos por artistas plásticos são os que podem ser chamados de vídeo arte? O que é realmente a vídeo arte? Vamos criar um fórum na Plataforma para socializarmos nossas pesquisas e opiniões resultante da videoarte.

“As pessoas tem nos atacado, e às nossas vidas; agora podemos atacar de volta”. Mote proferido por Nam June Paik, coreano genial exilado culturalmente em Nova York, é o referencial mais expressivo do movimento da Videoarte. Criador de trabalhos surpreendentes e “pai” de gerações de artistas plásticos, que usam a arte eletrônica e digital, extrapolando limites entre o compreensível e o indecifrável. Esses artistas talvez usem como resposta ao monumento, ao óbvio em que se transformou a televisão comercial. Claro que, hoje, trabalhar com novas mídias é simplesmente uma ferramenta a mais como o é a tela para o pintor, mas não devemos nunca esquecer que a arte é capaz de mexer com conceitos arraigados e estabelecidos há século. Com a arte é possível criar novas zonas de pensamentos e de conceitos. O texto “As três gerações do vídeo brasileiro” de Arlindo Machado, disponível no pólo, é fundamental para maior compreensão deste período da produção em vídeo.



Nam June Paik, Electronic Superhighway Continental US (1995).



Fracasso, Alberto Labuto (experimental).



Um homem com uma câmera, Dziga Vertov (documentário)

VÍDEO DOCUMENTÁRIO

Os chamados filmes documentários, desde seu surgimento, apresentaram enorme variação, em todos os aspectos, inviabilizando a criação de conceitos ou modelos universalizantes. Alguns pesquisadores sugerem interpretações e ligações sobre o desenvolvimento desse gênero através dos tempos.

Ao contrário da vídeoarte, gênero que nasce com a tecnologia do vídeo, as tentativas documentais surgiram juntamente com o cinema. Os Irmãos Lumière, final do século XVIII, “inventores” do cinema, captaram as imagens com uma câmera 35mm e fizeram as primeiras apresentações públicas, exibindo cenas do cotidiano (pessoas saindo das fábricas Lumière, um trem chegando a uma estação), que podem ser consideradas esboços de um estilo que estava por vir, pois, apesar de seu caráter experimental e despretensioso, buscavam retratar aquela época. Mesmo sendo uma invenção extraordinária para a época, o cinema, a projeção da imagem por meio da luz e os primeiros filmes feitos foram retratos do cotidiano em movimento, um documento de época.

Em 1913, o explorador Robert Flaherty foi convencido por Sir Willian Mackensie, seu contratador, a levar uma câmera para registrar sua terceira expedição à Antártica. Como resultado, quase dez anos depois, em 1922, “Nanook of the North”, surgiu como o primeiro longa metragem com uma estética própria e capaz de manter uma linha narrativa. Flaherty partiu da observação para mostrar a vida de uma família de esquimó e seu filme é considerado o protótipo de um novo gênero.

Outra iniciativa foi feita pelo escocês John Grierson, fundador da Escola Documentarista Inglesa. Ele começou a formalizar e a normatizar o documentário enquanto produto, atribuindo-lhe a função social de instrumento de educação das massas e de formação da opinião pública. Grierson crítico, teórico e produtor de documentários. O filme “Drifters”, de 1929, retrata o trabalho dos pescadores de arenque, e foi o único filme dirigido por Grierson.

Contemporâneo de Grierson, Dziga Vertov traçou um caminho quase oposto. Também pudera, a Revolução Russa estava em andamento e era preciso criar novas obras de arte, para expressar a nova ordem que nascia. Para Vertov, o cinema também tinha a função social de educar, mas sua estética e temática passavam a quilômetros de distância da proposta de Grierson. Enquanto o documentário inglês

era de propaganda do império, o cinema soviético, inspirado na arte futurista, era um elogio à tecnologia. Se os ingleses eram de uma formalidade técnica, os soviéticos tinham no improviso e na exposição da câmera sua marca. O “Cinema Olho” russo era rigorosamente contra as encenações e dramatizações, toleradas e largamente utilizadas por Grierson. Em “O Homem e a Câmera”, realizado também em 1929, Vertov explicita sua visão sobre o cinema, criando uma linguagem autoral e o documentário, enquanto gênero em criação no cinema, expande-se, chegando a ser classificado por alguns críticos como ficção.

Você, estudante do Curso de Artes Visuais EAD da UFES, pode estar achando estranho estarmos falando sobre cinema, uma vez que a disciplina é de vídeo e estarmos na década de 60, do século XX, e retrocedemos para a década de 20 deste mesmo século. No entanto, é esta mesma a nossa intenção neste fascículo: traçarmos uma visão geral da origem dos gêneros no audiovisual.

Prosseguindo: hoje, com a facilidade tecnológica, o documentário é o gênero mais explorado para quem trabalha com imagem. Podemos contar a história de nossos pais, podemos contar a história das nossas cidades, do rio que corta nosso município, enfim, temos necessidade emergencial de guardarmos a memória para que tenhamos cada vez mais pertencimento àquilo que somos e temos. E, por termos acesso e desejo de nos retratar, o documentário cada dia requer mais cuidado para não realizarmos trabalhos monótonos e insuportáveis de serem assistidos. Essa é a dica, assista aos muitos documentários que está disponível em seu pólo, e realizem o seu!



Pescador de Sons, Cloves Mendes (documentário)

VÍDEO FICÇÃO

Para iniciarmos o gênero ficção, vamos à enciclopédia Larousse, que define ficção como “ato ou efeito de simular, fingimento; criação do imaginário, aquilo que pertence à imaginação, ao irreal: fantasia invenção”. A ficção audiovisual é uma reprodução técnica (fotografia, gravação digital etc.), que simula para os sentidos a mesma percepção que teriam sobre os objetos reais, não sendo, de fato, a imagem real nem o som real. A forma como esses elementos reproduzidos são organizados (luz, arte, fotografia, atuação, roteiro etc.) produz no espectador uma compreensão inteligível, que acaba sendo difícil estabelecer limites sobre o que é ficcional e o que pode ser a interpretação real.

Enquanto podemos dizer que a ficção em texto nasceu praticamente junto com a palavra – se tomarmos como certo que todo discurso é uma ficção, já que é uma realidade sobre o mundo, e não “a realidade” – a ficção imagética é bem mais complexa para definir seu nascimento. Podemos tomar a escultura como uma espécie de ficção, já que produzir formas (deuses, madonas, monstros etc.) não existentes na realidade material é ficcional. A pintura, então, seria uma notável forma de ficção durante séculos, mas ela também pode ser usada para representar o real (retratos, paisagens). Ainda assim, tratam de reproduções, não de realidades. Até então, era muito fácil distinguir sensorialmente o real do ficcional.

Ainda no século XX, poucas décadas depois de sua invenção, o homem já percebeu a possibilidade de usar a fotografia para captar imagens não reais, modificando a realidade e criando uma realidade fictícia. A diferença é que, enquanto nas artes anteriores essa modificação era feita pela mão do pintor ou escultor no estágio da reprodução,

pela primeira vez o trabalho criativo foi feito no estágio da produção. Durante a Guerra Civil Americana dos EUA, certos correspondentes jornalísticos, quando não conseguiam fotografar cenas de batalha ou não julgavam as fotos contundentes o suficiente, organizavam encenações com os soldados, de forma que pudessem registrar fotograficamente certas imagens que nunca ocorreram – ou melhor, nunca teriam ocorrido, não fosse a câmera presente ali. É nesse momento que nasce a ficção do cinema, pois temos a reprodução técnica (não mais manual) de uma imagem que não está naturalmente presente na realidade material. A ficção foi produzida para ser essa imagem, intencionalmente, no espaço que se chama “pró-filmico”. É por isso que até hoje a produção é o estágio de realização de um filme que se ocupa de conseguir formar as imagens que serão captadas pela câmera para parecerem reais.

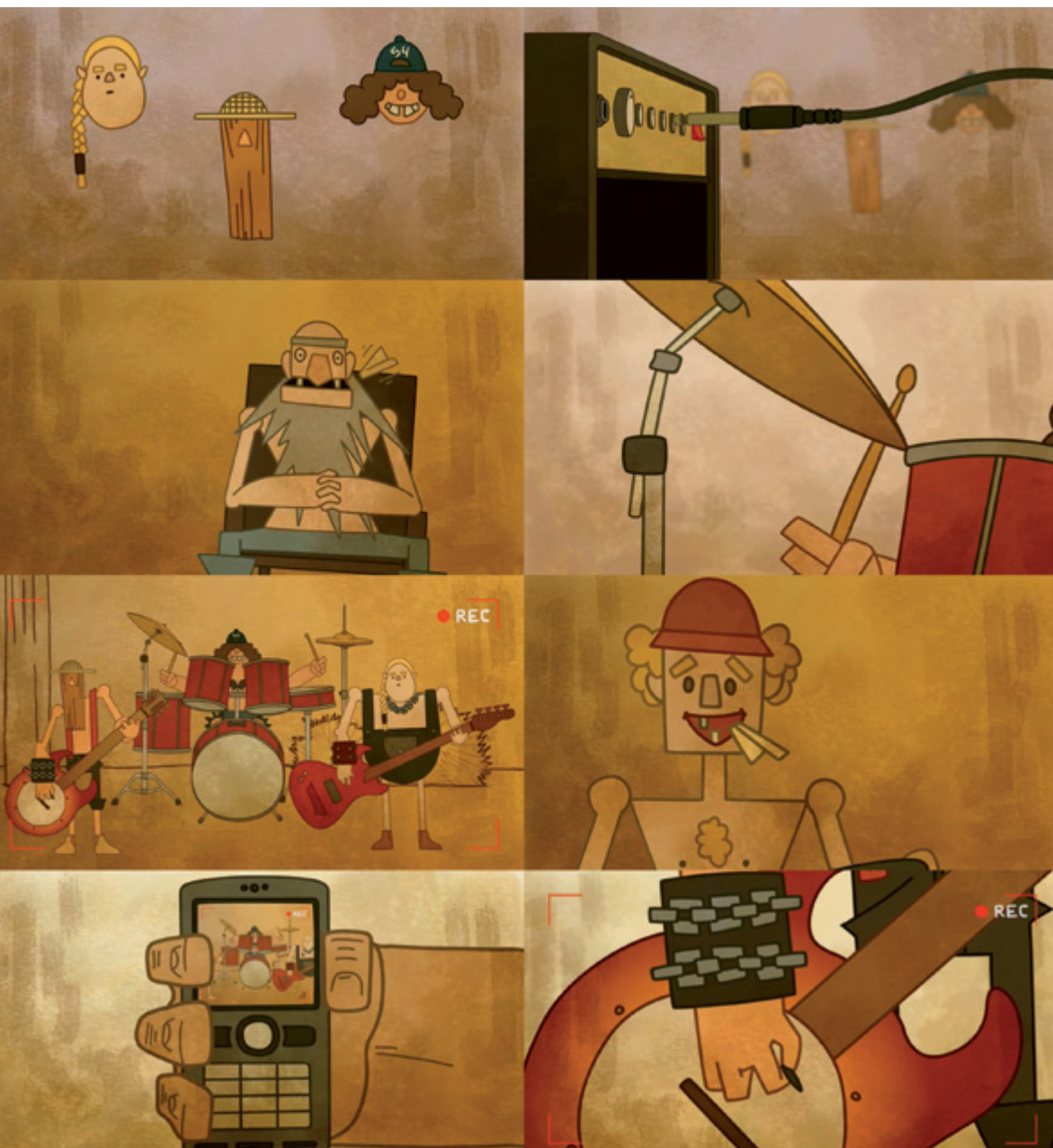
Esse local é chamado de “Set de filmagem” e veremos mais à frente detalhamento sobre os termos técnicos de uma equipe para realização de um filme ou de um vídeo. Relembrando que realizamos um filme, quando captamos as imagens com película, filme, então as filmamos. Realizamos um vídeo quando captamos as imagens com digital, fita VHS, mini DV e cartão de memória, e então as gravamos. Quando finalizamos um trabalho em película, o termo técnico é montagem e quando finalizamos em digital o termo técnico é editamos.

Ficção, neste entendimento, é a construção de “diegese”: um espaço materialmente inexistente, mas que é percebido como virtualmente existente por uma ação conjunta sensorial e psíquica. Um filme de ficção pode ser tão próximo da realidade, que é preciso entender como tal para não o confundirmos com o real.





A Fuga, Saskia Sá (ficção)



Metal Agropecuário, EyeMove (animação)

FUNÇÕES NO AUDIOVISUAL

Para finalizarmos esta unidade, descreveremos, a seguir, quem é quem nos créditos, ou seja, como as equipes são formadas e qual o trabalho de cada indivíduo. Lembramos-lhes que um vídeo pode ser feito por apenas uma pessoa: ele é o ator e câmera, faz a luz, a arte, produz, edita, enfim, é possível realizar seu vídeo como se pintasse uma tela. Mas também é um trabalho realizável em equipe, no qual as funções devem ser bem realizadas para que o produto final seja bom. No cinema, principalmente, não é possível que o diretor seja também o produtor, quando acontece este acúmulo de função algo sempre dá errado, pois trata-se de um trabalho hierárquico, o *office boy* e tão importante quanto o roteirista, o diretor de arte é tão importante quanto o produtor. Se uma peça do jogo falhar, o prejuízo é muito grande. Por isso é muito importante que vocês prestem atenção nos créditos de filmes, vídeos, novelas etc. pois lá estão os nomes das equipes que não aparecem nas imagens. Do mesmo modo, os fundamentos da EAD preconizam que dessa forma devam ser produzidos os materiais didáticos para a educação a distância: ou seja, todos têm o seu papel, função e importância, no longo caminho a ser percorrido até que este material chegue às mãos dos alunos: vocês.

EQUIPE DE PRODUÇÃO

PRODUTOR – pessoa que coordena toda a produção e, junto com o diretor, tem poder de deliberação sobre a realização do filme.

PRODUTOR EXECUTIVO – produtor voltado para a captação de dinheiro, patrocinadores, contratação de equipe, controle orçamentário.

SECRETÁRIO DE PRODUÇÃO – faz o trabalho de secretariado no escritório de produção, em especial dos contatos telefônicos, agendamentos, *e-mails*, prazos com chefes de equipe dentre outros.

EQUIPE DE DIREÇÃO

DIRETOR – concebe artisticamente o filme, escolhe e dirige elenco e gerencia a equipe, reúne-se previamente com os chefes de equipe para traçar as diretrizes de produção. Dá a palavra final em todas as etapas.

1º ASSISTENTE DE DIREÇÃO – assessora o diretor, servindo de canal de comunicação entre ele e os chefes de equipe; durante a pré-produção, acompanha as decisões do diretor, oferece soluções para os principais entraves práticos, organiza o plano de filmagem (ordem de filmagem dos planos) e a análise técnica (esmiação prática do roteiro, com o que é necessário ser executado por cada equipe), a partir de uma decupagem (roteiro técnico) definido pelo diretor, cobra das chefias de equipes as tarefas solicitadas pelo diretor, organiza a ordem do dia, contendo tudo



Historietas Assombradas, Vitor Hugo Borges (animação).

que é necessário para que todas as equipes providenciem para cada dia de filmagem, a partir de um cronograma de filmagem definido entre o diretor, assistente de direção e diretor de produção de *set*. Durante a filmagem, ele cuida de manter o cumprimento do plano de filmagem, sendo pessoa-chave para auxiliar o diretor nas possíveis alterações do planejamento. É ele quem dá o ritmo ao set de filmagens.

2º ASSISTENTE DE DIREÇÃO – orienta figurantes, tanto na pré-produção quanto na filmagem, segundo o planejamento feito junto ao diretor.

PRODUTOR DE CASTING – seleciona o elenco e figurantes junto com o diretor e os prepara para atuar no filme.

EQUIPE DE ROTEIRO

ROTEIRISTA – escreve o roteiro, sozinho ou em parceria com colaboradores. Muitas vezes o roteirista é o diretor do filme ou do vídeo.

EQUIPE DE FOTOGRAFIA

DIRETOR DE FOTOGRAFIA – é quem chefia a equipe de fotografia, coordenando os assuntos relativos à parte fotográfica (luz, enquadramento, ângulo etc.), previamente definidos junto ao diretor. Geralmente, é quem opera a câmera. Define o tipo de luz e efeitos, o equipamento (máquina para captação) a ser locado e os negativos ou a digital a serem usados.

CAMERAMAN – opera a câmera, quando o diretor de fotografia não é o operador.

1º ASSISTENTE DE FOTOGRAFIA – cuida do foco e é auxiliar direto do diretor de fotografia.

2º ASSISTENTE DE FOTOGRAFIA – cuida dos negativos e dos acessórios (filtros, lentes, chassis) e faz o boletim de câmera.

VIDEO-ASSIST – opera o equipamento de vídeo assist, que permite ao diretor e ao restante da equipe acompanhar o que ocorre na cena durante a filmagem.

STILL – faz as fotografias de *still*, ou seja, fotos de cena para divulgação, cartaz, toda folheteria do filme.

MAKING OFF – faz o registro em digital dos bastidores, da produção, do que acontece no *set* de filmagem que não é visto pelo espectador.

EQUIPE ELÉTRICA

GAFFER – chefia a equipe e auxilia o fotógrafo na elaboração e execução da luz.

BEST-BOY – assistente direto do *gaffer*, auxilia na execução da parte elétrica.

ELETRICISTA – técnicos que executam toda a parte elétrica, puxar fio de poste, fazer a ligação de todas as luzes, cuidar da rede, rebatedor.

MAQUINISTA – operador das máquinas (*travelling*, grua, Dolly)

EQUIPE DE SOM

TÉCNICO DE SOM DIRETO – faz as captações de som durante a filmagem, inclusive de ambientes, e, se possível, *duff* e sons adicionais. Faz o boletim de som e, em muitos casos, participa da concepção sonora do filme.

MICROFONISTA OU BOOM – segura o microfone e dá assistência ao técnico de som.

EQUIPE DE CONTINUIDADE

CONTINUISTA – cuida da continuidade da cena e, junto ao 2º assistente de câmera, averigua as metragens de negativo rodado e restante; no caso de digital, o tempo gravado e o restante. É uma figura chave no *set*, precisando, portanto, de estar totalmente inteirado dos planos de filmagem, da decupagem e de todas as alterações nesses planos. Também cuida da claquete, em alguns casos, trabalha com um assistente de continuidade.

EQUIPE DE ARTE

DIRETOR DE ARTE – coordena a equipe de arte, pesquisa e concebe visualmente os cenários e as diretrizes estéticas do filme. A partir da concepção do diretor, visita as locações junto com ele, apresenta-lhe o material criado para posterior aprovação e coordena a produção de arte, o levantamento de objetos de cena e mobiliário. Trabalha junto ao figurinista para traçarem as diretrizes estéticas do filme, buscando a interação entre cenografia, objetos e figurino. Coordena também a “desprodução” da arte, o trabalho de cenografia e maquiagem.

ASSISTENTE DE ARTE – auxiliam o diretor de arte na pré-produção, pesquisa e no *set* de filmagem na execução do trabalho.

PRODUTOR DE ARTE – viabiliza a alocação de objetos e mobiliário para o filme, a partir de um levantamento da listagem necessária junto ao diretor de arte e aos contatos disponíveis para a produção da arte. Estabelece o mapa de transporte para produção e desprodução de arte.

FIGURINISTA – concebe os figurinos e acessórios e coordena a execução e produção desses, junto com o diretor de arte.

ASSISTENTE DE FIGURINO OU GUARDA-ROUPEIRO – dá assistência ao figurinista durante a produção e as filmagens, sendo que durante dessas, cuida da guarda, distribuição, lavagem e de passar os figurinos aos atores e figurantes.

MAQUIADOR – cuida da maquiagem, inclusive da sua concepção junto ao diretor de arte.

CABELEIREIRO – cuida dos cabelos, inclusive da sua concepção junto ao diretor de arte.

MAQUIADOR DE EFEITOS – concebe e executa a maquiagem de efeitos específicos (sangramento, deformações, feridas, envelhecimento, tiros etc.).

CENÓGRAFO – elabora cenários a serem construídos. Muitas vezes, coordena uma equipe terceirizada de pintores, marceneiros, vidraceiros e ferreiros.

CONTRA-REGRAS – no *set*, auxilia na contra-regragem de cena. Muitas vezes, quem faz essa função é o assistente de arte.

DESIGNER GRÁFICO – cria as peças gráficas usadas em cena (rótulos, jornais, cartazes) e o material de divulgação do filme (cartaz, panfletos, *poster*, *banner*, postais etc.).

DESIGNER DE CRÉDITOS – cria os créditos de abertura e de encerramento.

STORY-BOARD – desenha o roteiro quadro a quadro, sendo a representação da decupagem do roteiro.

ANIMADOR – caso precise de animações na cena ou nos créditos.

EQUIPE DE PRODUÇÃO DO SET

PRODUTOR DE SET – coordena a equipe de produção do *set*, elabora o mapa de produção relativo à logística dos locais de filmagem (transporte, alimentação, passagens e hospedagens de quem vem de outra cidade, combustível, interdição de ruas, instalações elétricas, QGs de equipe, como local para refeições, acomodação dos figurinos, descanso dos atores, banheiro, estacionamento de caminhão da elétrica, remédio, paramédico etc.). Também coordena a verba destinada aos gastos do *set* e a desprodução após as filmagens.

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO – auxiliam o produtor de *set* na execução do mapa de produção e na desprodução.

ELENCO

ELENCO PRINCIPAL E FIGURANTE – são os atores principais, coadjuvantes e aqueles que só figuram, sem ações, e falas importantes.

PÓS-PRODUÇÃO

EDITOR (AVID) – edita o material filmado em vídeo (*video-assist*), para servir de guia na finalização ou montagem feita na moviola pelo montador. Pode haver um assistente.

CONFORMATADOR DE COPIÃO – quando o material é editado em vídeo, ele é copiado pelo laboratório e o copião é acertado em moviola. Um curta-metragem, montado exclusivamente na moviola, gasta de quatro a cinco semanas para se obter um primeiro corte; se editado em vídeo, antes e depois conformatado, o primeiro corte sai em duas semanas.

EDITOR DE SOM – faz a edição do som captado diretamente, dos *offs*, sons adicionados e trilha sonora, finalizando a banda sonora do filme.

COMPOSITOR DE TRILHA SONORA – compõe a trilha original. Nos laboratórios, há ainda outros profissionais, como o montador de negativo, a filmagem de créditos, truca, legendagem e uma série de profissionais de som, como o desenhista de som e efeitos, os técnicos de *foley*.

OUTROS PROFISSIONAIS – para divulgação do filme ou vídeo é recomendável uma bem planejada assessoria de imprensa. Em caso de legenda para outro idioma, contrata-se um tradutor. Outros profissionais de extrema importância num set são os motoristas de produção, faxineira, segurança, costureira.

Patrocinador é quem entra com recurso em dinheiro. Apoio cultural quem entra com apoio substancial em equipamentos ou serviços. Agradecimentos é quem cede pequenos apoios, fornece gratuitamente serviços menos dispendiosos, objetos, mobiliário e figurino, além dos proprietários de locações e de todas as pessoas que, de alguma forma contribuíram para a realização do filme.

A leitura do texto acima vai estimular a cada um de vocês a entender um pouco mais as funções no audiovisual (cinema e vídeo) e a escolher aquela que mais se identifica num projeto coletivo para vídeo. Vamos planejar nossos roteiros?

Lembramos que você pode fazer um vídeo ou um filme e ser o produtor, diretor, roteirista, ator, diretor de arte, iluminador, diretor de fotografia, editor, ou seja, pode desempenhar todas as funções. Um bom exemplo é o vídeo do Rogério Campos “vago”, disponível no Polo para consulta. Em outros casos, é possível suprimir algumas funções ou acumular mais que uma, tudo depende da ideia do realizador e do planejamento para concretização do trabalho.



da, com início, meio e fim, não necessariamente nesta ordem.

Um roteiro bem feito deve ser claro, dinâmico e ter um objetivo real. Um bom roteiro não é a única condição para o planejamento de filme do tempo e orçamento do custo de filmagem, mas um bom roteiro é o elemento que permite o bom planejamento de um filme. É importante que um roteiro tenha as tomadas marcadas, ou seja, que os lugares para

UNIDADE 2

**RO
TEI
RO**

captação das imagens já estejam previamente disponíveis, assim como suas mudanças; que o conteúdo visual esteja cuidadosamente descrito, que seja fácil de se ler, em espaço duplo, sem rasuras e correção. Se ao lermos um roteiro, tivermos dificuldade em visualizar a cena, muito certamente este roteiro terá problemas.

ELABORAÇÃO DE UM ROTEIRO

Para elaboração de um roteiro completo, o roteirista, tipicamente, desenvolve-o da seguinte forma:

SINOPSE

É uma breve ideia geral da história e de suas personagens, normalmente não ultrapassando 10 linhas.

ARGUMENTO

É o conjunto de ideias que formarão o roteiro. Com as ações definidas em sequências, com as locações, personagens e situações dramáticas, com pouca narração e sem os diálogos.

ROTEIRO

Finalizado com as descrições necessárias e os diálogos. Esse roteiro sem indicações de planos ou dados técnicos, servirá como base para que as equipes entendam a trama e a forma de captação de recurso, quando for o caso.

ROTEIRO TÉCNICO

Roteiro decupado pelo diretor, com indicações de planos, iluminação, movimento de câmera etc., que servirá para todos da equipe iniciarem seus trabalhos. Quando escrevemos um roteiro, queremos vê-lo transformado em filme. Após este trabalho de decupagem, ou seja, de descrição de todas as necessidades de cada cena, a equipe de produção inicia seu trabalho de viabilização do vídeo, a equipe de fotografia junto com a equipe de luz inicia um estudo para ter a melhor imagem, a equipe de arte começa a pensar nos objetos de cena, qual o melhor local para gravar-locação, figurino etc. e a equipe de direção coordena todos os trabalhos, para que o conjunto seja harmônico.

A pergunta que não cala é: como se escreve um roteiro? Não existem regras fixas e estabelecidas para se formatar um roteiro. A grande variedade de modos de formatação torna difícil a leitura do roteiro na tentativa de padronizar e de formatar, surgiram em todo o mundo cursos de formatação de roteiro e vários livros dedicados ao assunto. Todos são unânimes em algumas regras que passamos a descrever aqui:

CABEÇALHO

Deve ser limpo e claro, somente com as informações necessárias.

- a. Onde a cena se passa (interior ou exterior).
- b. O título da cena. Cada cena do roteiro deve ter o nome do local onde se desenvolve a ação. Para evitar confusões de nomes para

a produção, esse nome deverá se repetir sempre que a ação se desenrolar naquele local. Assim, uma cena com o título de CASA DE MARIA, todas as cenas a serem realizadas na “casa” dessa personagem, sua rua, portão da casa etc. serão sempre CASA DE MARIA, mesmo que a personagem more com esposa e filhos e eles apareçam na cena.

- c. A seguir, em que momento se passa a cena (diurna ou noturna). É permitido esclarecer mais detalhadamente esse tempo, ex: anoitecer, amanhecer, meio-dia, pôr-do-sol etc., sempre que possível deve-se descrever na linha de ação indicações do tempo. Ex: Relógio na parede que marca 12 horas, sol surgindo ou desaparecendo no horizonte.
- d. Sempre que houver mudança de espaço e tempo, deve-se descrever um novo cabeçalho.
- e. É aconselhável numerar as cenas em ordem numérica, porém, não é obrigatório.

Usamos como exemplo para entendermos na prática um trecho do roteiro de Sankia Sá, intitulado "A Fuga".

CENA 1. ESTRADA DE TERRA. EXT/DIA

“O sol está alto. Detalhe de pés vistos de costas, que caminham devagar, quase se arrastando”.

A diretora descreve seu cabeçalho contendo a locação (estrada de terra), onde a cena se passa (externa), o momento da cena (dia), com detalhe hora da cena (sol alto). Descreve a ação do ator (... caminhando...), e a posição da câmera (detalhe de pés). A direção de arte deverá propor de vai estar descalço ou com chinelos, se estará de calça comprida meio dobrada, ou não, ou de bermuda.

CENA 2. RUAS MOVIMENTADAS CENTRAIS E DE PERIFERIA ATÉ A CHEGADA AO RESTAURANTE DA MARIA. EXT/DIA

“Câmera baixa segue rapidamente em cortes rápidos, passa por ruas movimentadas, urbanas: carros, pés, grupos de pessoas... Aos poucos, o ritmo diminui ao se aproximar de ruas da periferia, entrando em vielas e becos apertados, suburbanos: pés de crianças correndo, homens andando, mulheres conversando no portão, rodas de bicicleta.

Chega na fachada de uma casa, um bar improvisado, com cadeiras e mesas no quintal. Na porta se vê um letreiro pintado à mão: “Marmitex de Maria, comida caseira”. A câmera segue os passos de um homem

entrando na casa. Enquanto a câmera passeia pela rua, um voz em off começa a narrar.”

Façam um exercício mental e depois discutam em grupo se este cabeçalho está claro, se as cenas estão bem definidas, quantos cortes ela irá ter (não podemos esquecer que um filme é a montagem de planos e o plano e o intervalo de imagens que captamos entre o *play* e o *stop*), qual o horário para captação das imagens para que a luz seja natural e tenha uma continuidade, qual o melhor enquadramento (imagem que vai ser captada) para cada uma das cenas, visto que depois será editado numa sequência rápida como um clip. Depois, sentem-se e vejam o filme. Ele está a disposição em sua biblioteca.

Para nos sensibilizarmos um pouco mais sobre o que é um roteiro descrevo a definição poética de Jean-Claude Carrière:

“O roteiro representa um estado transitório, uma forma passageira destinada a desaparecer, como a larva ao se transformar em borboleta. Quando o filme existe, da larva resta apenas uma pele seca, de agora em diante inútil, estritamente condenada a poeira (...) Pois o roteiro significa a primeira forma

de um filme. E quanto mais o próprio filme estiver presente no texto escrito, incrustado, preciso, entrelaçado, pronto para o vôo como a borboleta, que já possui todos os órgãos e todas as cores sob a aparência de larva, mais a aliança secreta entre o escrito e o filme terá chances de se mostrar forte e viva.”

Percebam a importância de colocarmos a idéia no papel, roteirizar com as ações dos personagens para, após estas etapas, captar as imagens. Se o roteiro for um documentário, também é necessário um planejamento preciso dos ambientes que serão gravados, dos depoimentos que serão dados, e principalmente qual a abordagem que o entrevistador vai intuir ao entrevistado para que tenha um bom material para finalização. O roteiro, portanto, é parte fundamental para o desenvolvimento no audiovisual.

FICHA DE ANÁLISE TÉCNICA

Maria	Cinco [5]	
FIGURAÇÃO / EXTRAS		VEÍCULOS E /OU COMIDA DE CENA
[5] barraqueiros [10] músicos [10] pessoas transeuntes [70] pessoas com foliões		
CENOGRAFIA		OBJETOS DE CENA
		Foto [Rodolfo jovem]
SOM		FOTOGRAFIA / MAQUINÁRIA
Direto Marchinha que os músicos tocam*		
EFEITOS ESPECIAIS		OBSERVAÇÕES GERIAS
		* Definir marchinha

CENA [25] VINTE E CINCO	EM CONTINUAÇÃO: [23] VINTE E TRÊS
AMBIENTE: PRAÇA	LUZ: Ext – dia
LOCAÇÃO:	
ENDEREÇO:	
TEMPO DE FILMAGEM:	QUANT. PLANOS:

PLANOS, ANGULA ÇÃO, SOM E EDIÇÃO

UNIDADE 3

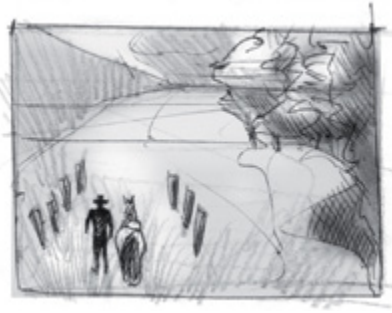
Um vídeo ou um filme é antes de tudo uma montagem de planos para quem o realiza.

Com o desenvolvimento da linguagem do audiovisual e o aparecimento das teorias do cinema, tornou-se necessário dar nomes específicos aos elementos que constituem essa linguagem. Assim, surgiu o conceito de plano, fundamental para o entendimento da construção cinematográfica e videográfica. Esse termo é usado, para designar o pedaço de filme entre um corte e outro, ou seja, entre o momento em que a câmera começa e acaba de filmar, e que vai ser redimensionado na edição ou montagem.

Em cada pedaço de filme chamado de plano, a câmera vai estar situada a uma distância do objeto filmado. Além disso, pode estar fixa ou em movimento. Para especificar essa distância são adotados essas terminologias, que podem variar um pouco, de um diretor para outro:

1. PLANO GERAL (PG)

É a posição mais distante entre a câmera e o objeto. Pode ser uma cidade vista de avião ou um auditório inteiro, porque a escala depende do assunto filmado. Vamos utilizar uma paisagem com uma figura humana para ilustrar cada plano



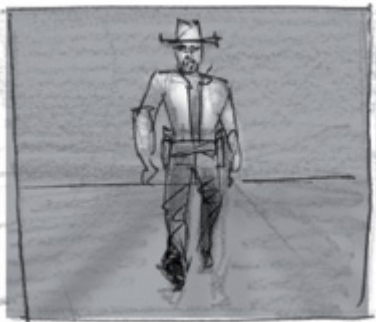
2. PLANO CONJUNTO (PC)

A câmera está mais próxima e já consegue mostrar o que compõe o quadro.



3. PLANO MÉDIO (PM)

A câmera mostra uma pessoa dos pés à cabeça. Pode ser também um objeto inteiro. Mas a referência, de um modo geral, diz respeito à figura humana.



4. PLANO AMERICANO (PA)

A pessoa é vista do joelho para cima. O plano ganhou este nome na França para designar um tipo de enquadramento comum no cinema americano desde seu começo. David W. Griffith, embora não tenha sido seu inventor, usou muito esse tipo de plano, porque percebeu que ele ajuda a mostrar tanto a ação quanto um pouco da expressão facial das personagens. É, portanto, muito útil na narrativa clássica americana de filmes de ação.



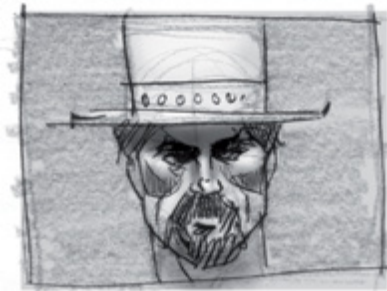
5. PLANO ITALIANO OU PRIMEIRO PLANO (PI OU PP)

Enquadra o busto do ator, mais ou menos pela altura dos ombros. A preocupação de mostrar a personagem de perto se deve ao cinema mais preocupado com os fatores psicológicos e existenciais do ser humano do que com a ação propriamente dita. Nesse caso, a expressão facial é informação importante.



6. CLOSE-UP

Mostra apenas o rosto da pessoa.



7. PLANO DETALHE (PD)

Mostra só um detalhe, que tanto pode ser de um corpo como de um objeto.



ANGULAÇÃO

A inclinação em que a câmera é colocada para filmar um objeto pode acrescentar certas informações visuais, muitas vezes sutis, que induzem sentimentos no espectador com relação ao assunto filmado. A angulação é usada também para criar perspectiva nas imagens bidimensionais do cinema, dando a noção de profundidade às cenas.

A angulação, que chamamos de normal, é aquela que reproduz o ponto de vista de uma pessoa em pé, como se a lente da câmera fosse o olhar do espectador presente na cena. É a angulação mais comum, sobretudo, na narrativa clássica, que gosta de ocultar a mediação da câmera.

Chamamos de câmera baixa ou *contra-plongée* quando a escolha é mostrar o assunto de baixo para cima. Quando enquadramos pessoas dessa maneira, que alonga a perspectiva, é comum o personagem ganhar um ar de grandiosidade, de altivez ou de autoritarismo.



A câmera alta ou *plongée*, ao contrário, filma o objeto de cima para baixo. Nesse caso, onde existe o achatamento da perspectiva, o resultado psicológico pode ser o de diminuir, tornar humilde ou mesmo humilhar a personagem.

Exemplos de angulação: Um adulto conversa com uma criança – a criança é mostrada em *plongée* e o adulto em *contra-plongée*. Por razões emocionais, um homem triste, desempregado e sem esperança terá seus sentimentos reforçados se mostrado em *plongée*, que geralmente dá a sensação de opressão. Um atleta vitorioso, recebendo uma medalha, é apresentado em *contra-plongée* reforçando a idéia de poder, domínio vitória. Esses recursos compõem a imagem, criando uma carga dramática, auxiliando na interpretação dos atores e na interpretação subjetiva dos espectadores.

MOVIMENTOS DE CÂMERA

No início do cinema, as câmeras só ficavam paradas, e os filmes só mostravam o movimento de pessoas e de objetos. Com a continuidade do uso, percebeu-se que as câmeras poderiam se movimentar. Provavelmente, o primeiro movimento de câmera foi feito pelos irmãos Lumière, que colocaram a máquina em barco que descia o rio Sena, em Paris. Já em 1903, no primeiro *bang-bang* conhecido, Edwin S. Porter fez a câmera perseguir os ladrões em “O grande roubo do trem”. Essa foi mais uma conquista importante para a criação de significados do cinema.

A Panorâmica é o movimento no qual a filmadora não sai do lugar. Ela gira em torno do próprio eixo (ou sobre um tripé ou na mão do

diretor de fotografia), fazendo-nos ter uma visão de semicírculo, da mesma forma que vemos quando viramos nossa cabeça para olhar um lugar. A panorâmica pode ser feita na horizontal ou na vertical (neste caso também é chamada de *tilt*). Em geral, é usada para que o espectador tenha um conhecimento melhor do lugar onde a ação transcorre, ou para mostrar o que a personagem está vendo.



Panorâmica

O *travelling* ou carrinho, como chamamos no Brasil, é o movimento no qual a câmera se desloca, indo para frente ou para trás, para cima ou para baixo. Geralmente, a câmera está sobre um carro que corre sobre trilhos, para não provocar balanço. Às vezes, o diretor prefere fazer o *travelling* com a câmera na mão do fotógrafo, para conseguir fazer um efeito determinado, por uma opção estética e de linguagem,

que, aliás, foi muito usado pelo Cinema Novo brasileiro. Hoje em dia, podemos usar uma *steadicam*, que é uma espécie de colete com amortecedores que o fotógrafo veste e que permite que a câmera na mão fique estável.

A grua é um tipo de guindaste usada no audiovisual para fazer os movimentos mais diversos em qualquer direção. Podemos ver gruas operadas por controle remoto, fazendo a câmera mergulhar sobre a plateia de mega-shows ou nos jogos de futebol. A grua deu uma liberdade muito grande ao realizador para descrever o movimento desejado.

O uso dos elementos da linguagem sempre é determinado pelo diretor para criar o sentido que ele pretende para o filme, portanto, depende da ação dramática e do tipo de sugestão que ele quer dar ao espectador. Não podemos esquecer que a técnica é uma ferramenta para a linguagem, e a linguagem é uma ferramenta para expressar idéias. Lembramos-lhes que os tipos de plano e angulações podem ser feitos com um celular e até com uma câmera de 35mm.



Travelling



Grua

EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO

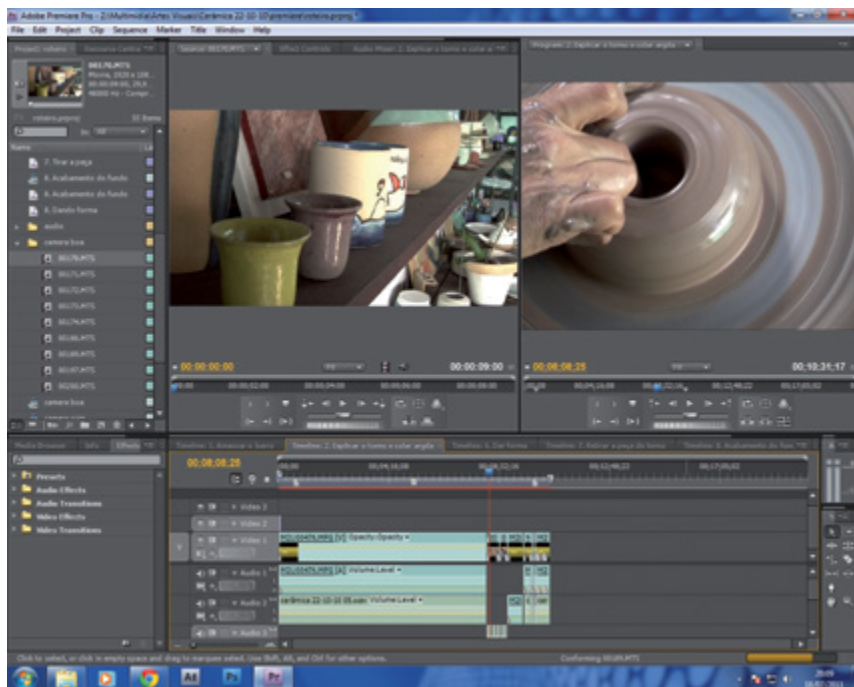
Após a captação das imagens, é necessário ver as imagens captadas, por muitas vezes, para termos presente em nossa mente como resolveremos a montagem (edição) daquilo que já foi o roteiro, que foi a captação das imagens e do som e que agora, deverá contar a história final. É natural que para cada plano proposto capturemos pelo menos três vezes a mesma imagem, para que nessa hora da finalização possamos escolher a que tenha melhor luz, melhor movimento de câmera, melhor atuação do ator, dentre outros. No caso de ser um documentário, temos que estar muito atentos para termos somente a captação das imagens e do som uma vez, pois é muito difícil pegar um depoimento várias vezes, por exemplo.

Para escolher a melhor imagem, passamos por um procedimento chamado minutagem, no qual na tabela que segue abaixo, descrevemos qual das imagens do mesmo plano, iremos introduzir na montagem final. Esse procedimento é fundamental para não depararmos com a indecisão diante da ilha de edição. É na minutagem também que decidiremos qual o som que vai ser colocado no vídeo. Se o vídeo for experimental, podemos utilizar o som captado com as imagens e acrescentar efeitos junto com o som, criando uma trilha sonora específica para aquele trabalho. Se o trabalho for um documentário, é muito importante que ao captarmos o som, o ambiente deva estar silencioso, sem ruídos de carro, cachorro latindo ou sons que atrapalhem a boa audição do depoimento. No caso de documentário, é muito interessante gravar o som também num MP ou gravador de voz, além da câmera, pois pode usar o som em *off* (as cenas mostradas não

tem fala do personagem, e o som é adicionado na ilha de edição). Um bom exemplo é o vídeo documentário “Caiçara” disponível no pólo.

No vídeo ficção, é fundamental que o som esteja limpo e audível, caso contrário, tem que ser feito dublagem e é muito difícil realizar este efeito sem ter um bom estúdio. Na animação, podemos abusar na dublagem, criação de trilha sonora e nos efeitos para dar mais dramaticidade a cenas dentre outros.

Sugerimos que, no vídeo que irão realizar, seja utilizado o *Adobe Premier*, *Movie Maker*, *Picasa*, programas simples de edição possíveis de serem utilizados e que podem ser baixados pela internet.



Tela de edição do software Adobe Premiere CS4



**AUDIO
VISUAL E
A SALA
DE AULA**

UNIDADE 4

Como alunos de o curso de Artes Visuais que são e que em breve terão concluído, muitos de vocês atuarão como professores de Artes em seus municípios, e o compromisso de vocês, a partir de então, será muito grande. A responsabilidade de educar e formar cidadãos está cada dia mais difícil e complexo. Os parâmetros sociais existentes são muitos, temos que sempre relativizar em nossas discussões e condutas. O professor hoje em sala de aula não pode ter simplesmente o papel “conteudista”, ou seja, vou dar o conteúdo do livro e minha missão está cumprida. O aluno precisa de mais, precisa discutir sua realidade, precisa se expor em sala de aula, as diferenças sociais estão maiores e a miséria se torna maior. A miséria dita aqui é a miséria da falta de acesso e não só a financeira. Diante desse quadro devemos pensar em ampliar ao máximo o conhecimento dos alunos para uma formação de cidadãos comprometidos com um futuro melhor.

Diante do que vimos nas unidades anteriores, temos condições de trabalhar com o audiovisual como mais uma ferramenta na educação para produzir pequenos trabalhos autorais, com os alunos, sempre lembrando que a educação é também comunicação: é diálogo à medida que não é só transferência de saber, mas um encontro de sujeitos interlocutores, que buscam o significado de uma mesma coisa, portanto, a exibição de filmes pode facilitar este diálogo.

Desde sua invenção, o cinema compreende temas gerais, científicos, filosóficos, históricos, cotidianos, poéticos ou culturais, registrando, por meio de uma linguagem em movimento, todos os tipos de assunto. Não há nenhuma novidade, portanto, em dizer que o cinema, nesse sentido, mais do que um objeto estético com especificidades próprias constitui uma linguagem de formação. Com frequência, entretanto, é visto de forma superficial e subjetiva, descaracterizando seu potencial

como linguagem de conhecimento. Consideramos, portanto, que está em tempo de desenvolver competências para saber ver um filme. Todo filme requer compreensão como suporte efetivo do pensamento e da reflexão e pode ser utilizado como recurso didático para uma formação mais profunda, reflexiva e crítica.

A elaboração de um aparato que viabilize procedimentos de apreciação e leitura fílmica é um dos primeiros passos para que essas vivências compartilhadas, principalmente em sala de aula, tornem-se significativas para o aluno.

Por outro lado, mesmo tendo aproveitamento diversificado, não há uma metodologia pronta. Educar para uma leitura fílmica significa sensibilizar-se, saber sensibilizar, formar o sujeito por meio de experimentação e envolvê-lo em todo o processo de ensino-aprendizagem.

É preciso, então, que o professor seja mediador e que esteja preparado para explorar um filme colocado à disposição de seus alunos, para que ele ganhe sentido didático e propicie o aprendizado.

Ao tecer uma proposta metodológica utilizando-se da linguagem cinematográfica, é necessário levar em conta alguns aspectos: a) O primeiro contato traz entretenimento, impressões e emoções, que nascem do espectador em relação ao objeto-filme; analisá-lo não significa suprimir este momento; b) Analisar um filme implica revê-lo algumas vezes, numa sala de cinema, por meio do DVD ou multimídia, pois a memória muitas vezes nos engana; c) A emoção do primeiro contato e a cognição sensata do segundo caracterizam um procedimento emocional elaborado, portanto, significativo. Apresentaremos sugestões de procedimentos didáticos que o professor pode seguir, mas lembramos que é um exercício de experimentação e os procedimentos metodológicos deverão seguir a lógica do ambiente e adaptações para melhor aproveitamento.



1. PLANEJAMENTO E PREPARAÇÃO

Referem-se ao planejamento e à pesquisa de filmes de interesse geral, que possam ampliar o repertório do grupo ou que complemente conteúdos específicos do curso, com objetivos determinados. Os filmes podem abordar qualquer temática e serem suscetíveis de enquadramentos diversos e multidisciplinares, entretanto, sua escolha deverá levar em conta, por meio de sondagem, preferências e adequação de faixa etária do grupo. Ainda na fase de preparação, o professor poderá vivenciar anteriormente a experiência de ver, analisar o filme e buscar possíveis temas a serem discutidos de acordo com o planejamento ou proposta.

2. APRESENTAÇÃO E EXIBIÇÃO

Antes da exibição, é importante que o professor informe ao grupo apenas os dados referenciais do filme. Poderá também incluir curiosidades, no entanto, sem atribuir juízo de valores. A critério, poderá fazer observações durante a projeção ou esperar o término do filme. É importante que o professor justifique o uso do filme e que fique atento às reações do grupo durante a exibição. Após a exibição. Caso seja necessário, algumas cenas poderão ser reprisadas para que o grupo reveja determinados aspectos antes não observados ou elementos gerais como ações, diálogos, efeitos, expressões, sons, entre outros.

3. DEBATE E REFLEXÃO

O professor poderá inicialmente questionar o grupo sobre o que viu e deixar que seus membros apresentem suas observações. Poderá sugerir que o grupo elabore um texto, ou que faça um desenho, expressando o que foi o filme para cada um. Após ouvir os relatos do grupo, o professor poderá se posicionar com suas observações, destacando convergências e divergências apresentadas, isso fará com que o debate avance e novas percepções apareçam. É importante que o professor comente sobre a linguagem própria do cinema: enquadramento (planos e angulações) para destacar uma cena ou uma ação mais dramática, roteiro, sons (diálogo, música e ruídos), fotografia, personagens, direção de arte, entre outros.

4. CONCLUSÃO

O professor poderá realizar uma síntese final, indicando os objetivos da atividade e relacionando-os com o conteúdo desejado, poderá sugerir leituras complementares, filmes que contenham assuntos semelhantes, sites de pesquisa, ou outras atividades que tenham relação direta com a comunidade onde vivem. Saiba que num primeiro momento pode parecer uma atividade com pouco aproveitamento, mas a disciplina e o hábito de ver filmes em sala de aula, muda comportamentos e auxilia o aprendizado. Seja persistente!

Para iniciar um debate com os alunos, podemos indicar dados referenciais que contenham as informações básicas de identificação de um filme: nome do diretor, país de origem, ano de produção, aspectos sociais e políticos daquele ano naquele país, gênero, e o que caracteriza o gênero, créditos principais (quem dirigiu, roteirista, atores principais etc.) e sinopse da história. Após, pode-se criar um debate acerca das personagens, focalizando uma orientação para adentrar na narrativa: quem são, como se comportam, quais seus objetivos, quais suas principais características dentre outros. Com esta análise e as observações a propósito da ideias ou do conjunto de idéias que se apresentam no filme, teremos os aspectos objetivos e subjetivos, fazendo os alunos perceberem como fazer uma leitura mais aprofundada de um filme.

Devemos sempre observar a importância de utilizar o cinema na sala de aula e de repensar os procedimentos utilizados e suas implicações. Seu uso como prática educativa possibilita sensibilizar os alunos e desenvolver novas formas de compreender e ler criticamente os meios eletrônicos e as novas tecnologias de informação. O cinema não deve nunca ser utilizado apenas como simples ilustração de conteúdos. O trabalho com o cinema pode converter as aulas em atividades significativas, tangíveis e experimentais.

Resumindo, o que foi escrito acima, e para um entendimento prático do filme como ferramenta na educação, lembre-se sempre: o filme deve ser visto antes de ser exibido para os grupos, assim, você pode se preparar para a discussão e anotar algumas perguntas, separar material que possa lhe ajudar nas atividades que podem ser desenvolvidas após a exibição. Deixe os alunos falarem primeiro, mesmo que suas perguntas e afirmações pareçam sem motivo. Não os tire o prazer

de descobrir sozinhos a mensagem do filme e as emoções provocadas por ele. As perguntas devem provocar as descobertas, ativar a memória e a lembrança do filme. Evitar o “achismo” com perguntas do tipo “o que você acha do filme?”, “você gostou”, porque as respostas “gostei”, ou “não gostei”, “achei legal” etc. paralisam a discussão. As perguntas devem ser problematizadoras. Às vezes, uma nova pergunta ajuda a primeira que não foi bem formulada. Não se assustem se no primeiro dia falarem pouco, na próxima vez será melhor. Se for o caso, veja de novo o filme. É preciso que as perguntas feitas pelo professor sejam libertadoras e não opressoras, que visem ao lado emocional e depois ao intelectual. Se alguns não se lembrarem do filme, faça um exercício de reconstituir com eles as cenas e se for preciso passe só a cena esquecida para reverem. Tente chegar a relação entre o que foi visto no filme e a própria realidade vivida no dia a dia do grupo ou da comunidade. Evite colocar o filme apenas como um auxiliar das disciplinas do currículo. Assim, você estará diminuindo o valor desta linguagem e as possibilidades de conhecimento que cada disciplina oferece.

Todos sabemos que ensinar não é uma tarefa fácil, mas ser professor e saber dialogar com seus alunos, ensinando-lhes mais que um conteúdo disciplinar é um privilégio.

REFERENCIAS

REY, J. S. **O Papel do cinema: guia prático do roteiro cinematográfico**. Vitória: Lei Rubem Braga, 2005.

MONTEIRO, M. **Cinema: uma janela mágica**. Rio de Janeiro: cineduc, 1991

DUBOIS, P. **Cinema, vídeo, Godart**. São Paulo: Cosacnaify, 2004

Cola, C. **Ensaio sobre o desenho infantil**. Vitória: EDUFES, 2006.

Lancry, J. Colóquio sobre a metodologia da pesquisa em artes plásticas na universidade. In: BRITES, B.; TESSLER, E. **O meio como ponto zero**. Porto Alegre: UFRGS, 2002.

Dancyger, Ken: **Técnicas de edição para o cinema e vídeo**. São Paulo: Ed. campus, 2003.

Slles, C.A. **A crítica genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística**. São Paulo: EDUC, 2008.

Tarkovisk, A. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Bachelard, G. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.



SOBRE A AUTORA

ROSANA PASTE

Nasce em Venda Nova do Imigrante-ES em 06/08/67, reside e trabalha em Vitória-ES desde 1986. Graduiu-se em Artes Plásticas pela 1994 por essa mesma Instituição para a área de escultura e desenho. Mestre em Educação em 2010 tendo como área de pesquisa o Processo de Criação em Arte. Desenvolve desde 1994 trabalhos autorais na área de vídeo realizando Vendetta: "A Dança da Morte", dirigido por José Mojica Marins (Zé do Caixão). Realizou em 2008 o documentário "Menina Moça", que retrata a retirada da passarela que ligava a Fernando Ferrari à Ufes. Como diretora de arte em cinema realizou curtas-metragens em Vitória: "No Princípio era o Verbo", de Virgínia Jorge; "Nunca mais vi Érica", de Lisandro Nunes; "O Observador", de Alexandre Serrafini; "A Fuga", de Sáskia Sá; "O Estilingue que lança Pedra", de Ana Murta; dentre outros. Realiza exposições individuais e coletivas em Vitória e outros espaços expositivos do Brasil. No ano de 1999 foi escolhida para Itaú Cultural, tendo realizado exposições em diversos estados brasileiros tais como: São Paulo, Rio de Janeiro, Santa Catarina e Ceará.