

PRODUÇÃO AUDIOVISUAL:

Estratégias, modelos e propostas



1. PRODUÇÃO AUDIOVISUAL: ESTRATÉGIAS, MODELOS E PROPOSTAS

Este capítulo tem o objetivo de apresentar, aos envolvidos em produção de vídeos educacionais, conhecimentos básicos de produção de vídeo. Além de questões introdutórias, o leitor vai encontrar dicas e técnicas básicas para realizar um roteiro audiovisual. Esses processos básicos são fundamentais para produzir obras audiovisuais adequadas aos objetivos educacionais propostos em cada projeto.

1.1 ANTES DE APERTAR O REC

Antes de apertar o REC da câmera, é necessário compreender os processos que envolvem a produção de vídeo. Cada processo possui linguagem e característica própria, modificando a percepção de presença, portanto, influenciando a relação de contato entre aluno e professor. Podemos dividir os processos de produção audiovisual educacional em dois grandes grupos que são: mídias audiovisuais síncronas, ou seja, com participação simultânea entre professores e alunos; e mídias audiovisuais assíncronas, que não permitem a participação simultânea. Ambas serão brevemente explanadas a seguir.

1.1.1 Meios Audiovisuais Síncronos

Como exemplo de mídia audiovisual síncrona, temos a web aula, webinar ou aula on-line ao vivo. Esses formatos se aproximam do conceito de aula, inclusive reduzindo a sensação de distância, por possibilitar a comunicação simultânea entre professores e alunos. No contexto do IFSP, para realizar um webinar, uma aula on-line ao vivo ou web aula, é necessário que professores e alunos possuam conexão de internet, de modo que possibilite a participação dos alunos durante a aula no exato momento em que ela ocorre. A transmissão ao vivo requer softwares de streaming de vídeo, câmeras, microfones e um computador compatível com o software utilizado e com acesso a internet. Aulas ao vivo, geralmente, não apresentam grandes desafios comunicacionais para professores e alunos. Embora sejam mediadas pela tecnologia, consideramos como o melhor modelo disponível, pois permitem o contato síncrono entre alunos e professores, não exigindo edição ou produção de roteiros; trata-se da virtualização da presença (LÉVY, 2003), sem comprometer a unidade de tempo e espaço, que também pode ser associada à noção de telepresença, ou seja, a aula é mediada por meios tecnológicos como câmera, microfone e transmissão audiovisual via web, mas as interações entre aluno e professor permanecem simultâneas. Os recursos necessários são mínimos. Com letramento tecnológico é possível realizar uma transmissão ao vivo de alta qualidade e baixo custo, utilizando, por exemplo, softwares livres, como o Open Broadcaster Software, que permitem capturar áudio, vídeo, imagens, apresentações, capturas de tela e enviá-los para serviços de streaming gratuitos, como o Youtube, que permitem transmitir ao vivo e hospedar o vídeo gravado. Os audiovisuais síncronos, além de demandarem poucos recursos, permitem maior interação aluno-professor, porém a produção de audiovisuais para EaD também é composta por elementos assíncronos como livros, textos, ilustrações, animações e vídeos.

1.1.2 Meios Audiovisuais Assíncronos

As mídias assíncronas, como a videoaula ou aula gravada, possuem características e potencialidades educacionais distintas. Embora seja muito comum o uso da expressão videoaula para aula gravada, ambas possuem características diferentes, principalmente no processo de produção, que abordaremos em maior profundidade em outra seção. Outro equívoco comum é que o termo “videoaula” sugere a ideia de aula em vídeo; embora videoaula seja culturalmente entendido como aula em vídeo, essa concepção simplista desenvolve inúmeros problemas educacionais para professores e alunos. Os principais problemas estão relacionados à ruptura da percepção de tempo e espaço pelo aluno: aulas gravadas ampliam a distância transacional, comprometendo a percepção espaço-temporal e a conexão humana aluno-professor.

A mídia audiovisual assíncrona não propicia ao aluno nenhuma possibilidade simultânea de interação professor-aluno, como sugerir, questionar, compartilhar percepções ou vivências durante o processo comunicativo; todos esses processos carecem de feedback, portanto, a relação aluno-videoaula não pode ser concebida como aula, mas se aproxima da relação aluno-autor ou leitor-autor.

As comunicações síncronas, mesmo quando mediadas pela tecnologia, permitem mais níveis de participação na comunicação, rompendo a relação unidirecional entre emissor e receptor, principalmente em relação ao feedback. No caso das mídias audiovisuais assíncronas, há ausência da percepção de feedback humano que é comum em aulas síncronas. No entanto, se considerarmos videoaulas como mídias, semelhante a livros, filmes ou jogos evidentemente temos que considerar a linguagem e a gramática própria de cada mídia para que ela possa ser meio eficiente de comunicação, portanto para desenvolver tanto uma escrita acadêmica, a escrita de um roteiro ou um produto audiovisual é fundamental conhecer os elementos gramaticais para além dos tradicionais, como os de uma língua por exemplo, é necessário ir além e conhecer os elementos gramaticais que articulam a linguagem de cada mídia que muitas vezes é familiar aos alunos que são consumidores de filmes e vídeos, nesse sentido a mídia audiovisual assíncrona permite uma relação de leitor-autor, como ocorre durante a leitura de um texto por exemplo, que também é considerado uma mídia de comunicação assíncrona.

Considerando a relação leitor-autor, as videoaulas podem ser desenvolvidas seguindo um processo de produção narrativo, e não meramente registrado, para que possam atingir os objetivos educacionais propostos e para garantir melhor leitura e interpretação dos audiovisuais educacionais.

Embora a videoaula não possua a complexidade comunicacional de uma aula síncrona, ela permanece como um poderoso recurso de comunicação. Para Tony Bates (2017), há questões críticas que precisam ser identificadas sobre ensino e aprendizagem, quanto a selecionar e utilizar mídias/tecnologias apropriadas. Partindo dessas questões, sabemos que diferentes mídias audiovisuais possuem potenciais diferentes. Nesse sentido, deve-se ter em mente que é necessário encontrar a melhor correspondência entre mídia e os resultados esperados, pois o vídeo assíncrono permite desenvolver a ligação de eventos e fenômenos concretos a princípios abstratos, e vice-versa, e permite também o controle do ritmo, pois os alunos podem parar e iniciar, para que possam integrar as atividades com o vídeo, sendo interessante para determinados cursos, ao ligar-se às questões do mundo real. Com letramento

em audiovisual é possível o desenvolvimento de videoaulas que desenvolvam capacidades intelectuais de nível superior e incluir habilidades práticas que também são necessárias em uma era digital. De acordo com o letramento audiovisual do autor, é possível o uso de câmeras de baixo custo e softwares livres de edição que permitem produções com qualidade compatível com plataformas educacionais.

Como videoaula se trata de mídia assíncrona, é importante destacar que possui meios de produção e desenvolvimento que carregam características próprias, pois, como afirma Morin (2014), a linguagem audiovisual possui uma gramática própria, portanto, diferencia-se de registro por manipular as características de tempo e espaço dentro de uma narrativa coerente por meio do processo de montagem audiovisual. Desse modo, uma produção de audiovisual assíncrona é composta de diversos elementos narrativos, como sons, planos gravados, inserts, animações, áudios, músicas e trechos de registros audiovisuais, articulados de modo complementar e dialógico para atingir os objetivos educacionais minimamente previstos no design do curso. A mídia audiovisual elaborada como narrativa, diferente do mero registro, reduz a percepção de ausência humana e distância temporal, podendo ser enriquecida com tratamento pedagógico audiovisual, como defende Wohlgemuth (2005), durante a produção da videoaula por parte de produtores e professores, utilizando a mídia em todo o seu potencial criativo.

Em registros de aulas disponibilizados com videoaulas, foi observado, em pesquisa realizada por Priuli (2017), que o “estranhamento” e a percepção de “ausência de presença humana” foram os elementos mais significativos apontados por alunos que utilizam material audiovisual em cursos a distância e, também, por professores durante o processo de produção audiovisual. De acordo com Priuli (2017), os alunos que receberam aulas gravadas, ou seja, mídias sem tratamento de transposição, relataram que vivenciaram um versão fragmentada e insatisfatória da aula presencial devido à ausência de tratamento pedagógico audiovisual nos registros de aulas presenciais. Os autores das aulas gravadas relataram as mesmas dificuldades no processo de produção, especialmente o “estranhamento” dos recursos, a ausência de feedback e contato humano transmitindo desconforto na mensagem.

Há uma tendência em desenvolver videoaulas do mesmo modo que se desenvolve uma aula presencial, mas é importante destacar que a mídia videoaula é assíncrona, portanto, não amplia relações de contato como aula presencial ou web aula; desse modo, deve ser concebida e desenvolvida como material, para evitar equívocos, dificuldades de produção e planejamento, além de ampliar a distância transacional, que será brevemente apresentada na próxima seção. Tais elementos são percebidos pelos professores, durante a produção, e também pelos alunos, durante a visualização do vídeo, refletindo em materiais inteligíveis e identificados pelos alunos como recursos de baixo aproveitamento. Assim, sugerimos produzi-las levando em consideração a linguagem e sintaxes específicas de cada mídia, respeitando os limites e identificando as potencialidades criativas, sociais, temporais e espaciais.

1.1.3 A percepção de distância em mídias audiovisuais assíncronas

O universo de relações que separam aluno e professor temporalmente e espacialmente foi inicialmente desenvolvido por Michael G. Moore (1993)

como distância transacional, a partir do conceito de transação de Dewey e Bentley (1949). Para Tori (2010), tal distância varia em razão de diversos fatores, tais como estratégias de produção e tecnologias utilizadas, ou, ainda, aspectos psicológicos e ambientais. Nas mídias audiovisuais educacionais, a distância transacional também está relacionada a desconfortos e dificuldades que os alunos enfrentam ao tentar transpor o espaço psicológico e comunicacional entre aluno e professor, notados em aulas gravadas recebidas equivocadamente como aulas, principalmente quando não observadas as características e potencialidades da mídia, como já abordadas por Bates (2017).

Assim, videoaulas ou aulas gravadas distanciam-se do conceito de aula e se aproximam do conceito de mídia audiovisual, principalmente pela distância psicológica e comunicacional envolvida (PRIULI, 2017).

Para os alunos, o ganho educacional se torna empobrecido quando não são realizadas as devidas transposições de linguagem. Alertamos o leitor para que não entenda, equivocadamente, transposição de mídia como transposição didática: aqui, estamos tratando de transposição de mídia como um processo de desenvolvimento de narrativa transmidiática, que envolve estratégias de produção, tecnologias e linguagem. Ou seja, quando uma mídia sofre adaptação para outra mídia, como, por exemplo, quando um livro é adaptado para filme ou para game, ou quando uma aula é adaptada para vídeo, e assim por diante, as linguagens e as sintaxes também se modificam. Nesses casos, as mídias sofrem adaptações de linguagem em seu processo transmidiático.

O produtor deve atentar para as linguagens presentes nos processos de transposição de mídias, principalmente da videoaula, pois seu processo de produção envolve diversas etapas de desenvolvimento, como o planejamento do tema, a elaboração de roteiro, edição e validação, modificando e adicionando novos elementos para o vídeo que o tornam uma mídia com linguagem audiovisual, diferente de um registro de aula presencial que não possui nenhuma adequação para audiovisual. Ambos possuem linguagem com características e potencialidades diferentes, como já abordado por Bates (2017, p. 263-264):

A principal vantagem educacional de uma aula ao vivo é que pode haver uma qualidade emocional forte que inspire ou encoraje os estudantes além da efetiva transmissão de conhecimento, ou promova uma “carga” emocional que pode ajudar os estudantes a mudar de posições anteriormente mantidas. Eventos ao vivo, por definição, são breves. Podem ser bem lembrados, mas não podem ser repetidos ou, se forem, será uma experiência ou audiência diferente. Assim, há um forte elemento qualitativo ou afetivo nos eventos ao vivo. Mídias gravadas, por outro lado, estão permanentemente disponíveis para aqueles que possuem a gravação [...]. Livros e outros formatos impressos também são mídias gravadas. O significado educacional principal das mídias gravadas é que os estudantes podem acessar o mesmo material de aprendizagem um número de vezes ilimitado e na hora em que lhes for conveniente. [...] Mídias gravadas podem, claro, ser emocionantes, como um bom romance, mas a experiência é diferente de efetivamente participar dos eventos descritos.”

Quando as mídias são adaptadas, por exemplo, de um livro para filme, a linguagem textual passa a ser traduzida em outras linguagens, como a linguagem fotográfica do enquadramentos, dos planos em movimento, das co

res, dos sons. O texto escrito para livro desenvolve características de oralidade em vídeo: mesmo que possuam o mesmo tema as linguagens serão diferenciadas. Observando esses fatores, a mídia pode ser desenvolvida de modo que auxilie no processo de ruptura da distância transacional.

Em resumo, as mídias se diferenciam por linguagens distintas. Nesse sentido, deve-se afastar a relação direta entre aula e videoaula, pois são elementos com aspectos e linguagens distintos e potencialidades comunicacionais diferenciadas. Em uma adaptação de aula para videoaula, por exemplo, a relação aluno-professor existente na aula tradicionalmente síncrona se torna uma relação de aluno-autor em meios assíncronos; nessa adaptação, a aula deixa de ser uma vivência, sendo adaptada para uma mídia com linguagem e gramática própria. Portanto, uma mídia em si não substitui uma vivência, mas as mídias complementam as vivências do mesmo modo que a mídia escrita acompanha os nossos estudos. As mídias, quando corretamente adaptadas, são capazes de reduzir a distância transacional, quando observadas as estratégias de produção e tecnologias utilizadas, como veremos em outra seção deste guia.

1.1.4 Mídias audiovisuais assíncronas: diferentes processos de produção conduzem a linguagens distintas

As diferenças existentes no processo de produção conduzem a uma diferenciação de linguagem entre as mídias, por exemplo, a videoaula possui linguagem de vídeo, nesse sentido, para ser bem compreendida como mídia, deve ser adaptada para a linguagem audiovisual; no entanto, a aula gravada não possui adaptação de linguagem e, portanto, é considerada um registro audiovisual.

Para facilitar o entendimento e ilustrar a diferença entre aula gravada e videoaula, podemos pensar nas diferenças existentes entre os processos de registro e adaptação de uma peça de teatro:

1 Para registrar a peça de teatro, a câmera pode ser colocada no lugar da plateia; o produto resultante será o registro da peça.

2 Para adaptar/transpor a peça de teatro para vídeo, será elaborada:

- uma nova mídia;
- um novo roteiro;
- o tempo da peça será diferente no vídeo;
- a linearidade narrativa da peça pode ser modificada em elipses ou flashbacks;
- a narrativa audiovisual passa a ser desenvolvida com a articulação de imagens e sons;
- os planos audiovisuais serão montados para dar ritmo e sentido à narrativa;
- o produto resultante será uma adaptação da peça.

Diferente do registro, o processo de transposição prevê uma mudança de linguagem, como na adaptação de um livro para filme, do teatro para livro, da aula para videoaula, e assim por diante. Desse modo, uma mídia não substitui a outra, mas pode complementá-la, ou seja, a videoaula não substitui a aula ou a presença docente, porém, pode complementar as aulas, como tradicionalmente as mídias conhecidas como livros, filmes e podcasts são utilizadas. O teatro, além de arte, é considerado como mídia, portanto, sabemos que as peças possuem uma linguagem própria, há um palco fixo e a plateia observa através da quarta parede imaginária. Para transpor a peça de teatro para linguagem de vídeo, necessariamente, ocorre uma tradução para uma nova mídia; e tradução

envolve interpretação, ou seja, adaptação para outra mídia. Nesse sentido, na adaptação de uma peça de teatro para vídeo, o palco pode desaparecer, o cenário pode ser reduzido a enquadramentos, o tempo original pode ser expandido ou reduzido para que fragmentos sejam gravados e montados, desenvolvendo uma nova narrativa audiovisual, proporcionando um novo ponto de vista da narrativa original. De modo análogo, o processo de adaptação da aula para videoaula não se assemelha ao processo de registro de aula.

Registros e adaptações audiovisuais são meios de produção audiovisual com linguagens diferentes; embora a utilização da câmera seja o único ponto em comum, é essencial que o produtor saiba que a tecnologia câmera de vídeo não carrega a linguagem de vídeo em si: a linguagem do vídeo está presente na montagem e nos processos de pré-edição (CARRIÈRE, 2006), de modo que o registros de aula não possuem linguagem de vídeo, portanto, é fundamental diferenciá-las para definir com clareza a melhor solução possível durante o desenvolvimento de projetos audiovisuais educacionais.

Para o roteirista Field (2001), transpor uma novela, livro, peça de teatro, aula, artigo de jornal ou revista para roteiro audiovisual é a mesma coisa que escrever um novo roteiro original. Desse modo, um roteiro de videoaula não se assemelha à aula presencial, pois não possui:

- a mesma dinâmica de participação e interação entre aluno/professor;
- as relações de presença e contato humano;
- as relações lineares de espaço e tempo da aula presencial.

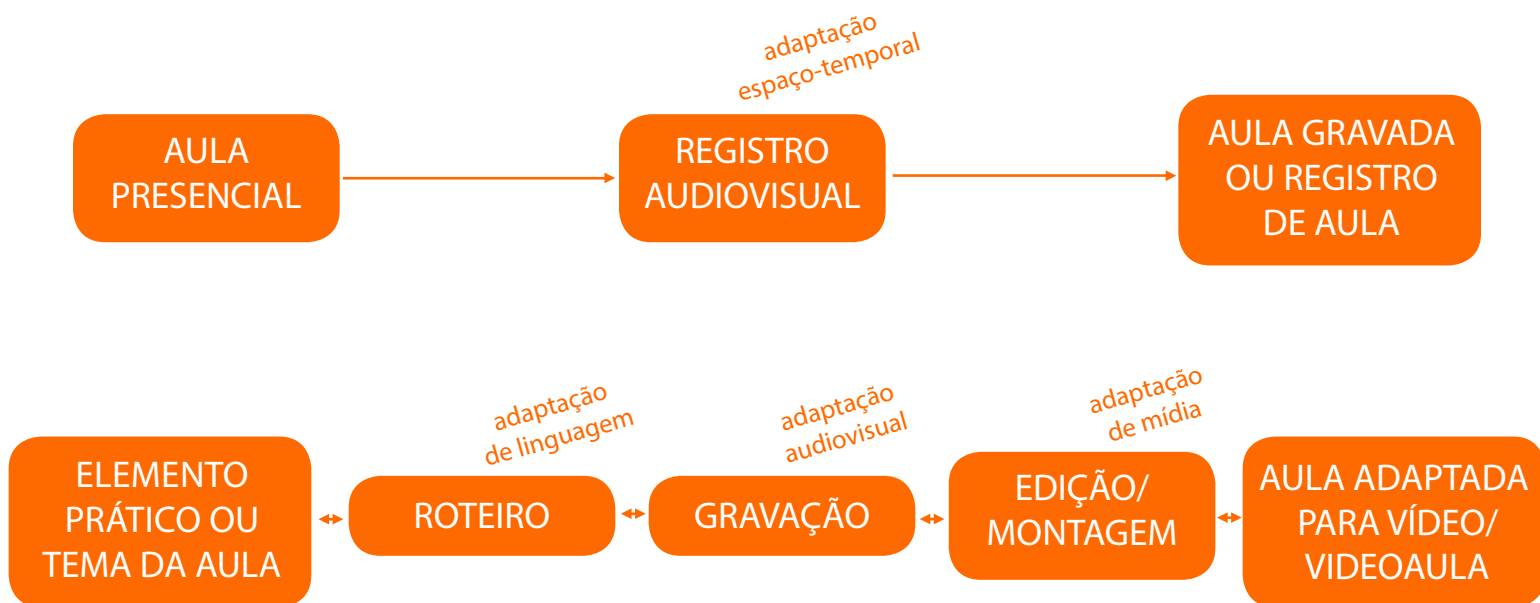
Embora possa parecer óbvio, a videoaula se distancia da aula, não apenas pela mediação tecnológica, mas também pela linguagem diferenciada, e questões ambientais e psicológicas, como ausência de contato e feedback humano, que ocasionam diferentes percepções, tanto para alunos quanto para professores. Nesse sentido, a produção de uma videoaula deve ser entendida pelos professores e produtores como material assíncrono, portanto, exige adaptação audiovisual e uma gramática própria capaz de compor narrativas. Esse fato, pouco desenvolvido no âmbito educacional, pode assustar inicialmente, mas a gramática presente na linguagem audiovisual é simples e capaz de compor narrativas complexas e criativas, ampliando as possibilidades de resignificação por parte dos alunos. Edgar Morin (2014) aborda, de maneira profunda, a existência de uma gramática audiovisual, que veremos resumidamente a seguir, porém, antes de adentrarmos na linguagem, é importante conhecer os níveis de transposição audiovisual e os respectivos impactos educacionais.

1.2 NÍVEIS DE TRANSPOSIÇÃO AUDIOVISUAL: ADEQUAÇÃO DE LINGUAGEM

O diretor audiovisual Robert Bresson dizia que o vídeo nasce na cabeça e morre no papel, é novamente trazido à vida pela interpretação dos atores, dos iluminadores, dos diretores e, em seguida, morto pela câmera, ele então ressuscita em uma terceira e última vida na sala de edição, onde suas peças desmembradas são montadas, assumindo sua forma final (BRESSION apud BORDWELL e THOMPSON, 2013). O processo de produção de uma obra audiovisual, ou seja, com linguagem de vídeo, possui diversos níveis de transposição, muito distintos de um registro audiovisual, pois ampliam os significados do vídeo, adaptando a aula para a linguagem correspondente em vídeo.

A imagem, abaixo, ilustra os principais elementos e níveis de transposição envolvidos na produção de uma aula gravada e de uma videoaula:

NÍVEIS DE TRANSPOSIÇÃO OU ADAPTAÇÃO



Como ilustrado acima, o registro de aula tem níveis de transposição reduzidos, pois ocorre somente a utilização do registro audiovisual para a transposição de mídia, sem adaptação de linguagem, com o objetivo de virtualização da presença (LÉVY, 2006) em aula de modo assíncrono, deslocando alunos e professores temporal e espacialmente, e esse ato, como já se sabe, reduz o potencial comunicativo, ou seja, quando alunos e professores são separados, surge um espaço psicológico e comunicacional a ser transposto, que já foi apresentado ao leitor como “distância transacional”. Uma possibilidade de reduzir essas distâncias percebidas por meio de aparatos tecnológicos é estar atento aos processos de transposição. Para solucionar esse problema em mídias audiovisuais, recomendamos o uso da linguagem audiovisual e o desenvolvimento de roteiros audiovisuais, para propor uma videoaula com tratamento pedagógico para vídeo educacional (WOHLGEMUTH, 2005). Agora que você já conhece as etapas básicas de transposição da aula para videoaula, podemos apresentar as vantagens e desvantagens de cada processo.

6.2.1 Vantagens e desvantagens do registro audiovisual e da transposição para videoaula

Abaixo, destacamos as vantagens e desvantagens de cada proposta audiovisual.

Vantagens da aula gravada:

- Maior velocidade de produção;
- O professor-autor não precisa articular elementos da linguagem audiovisual;
- Equipe de produção reduzida e sem formação específica em roteiro e edição.
- Desvantagens da aula gravada:
- Sensação de presença do aluno afetada pelo deslocamento temporal e espacial;
- Não possui tratamento pedagógico para linguagem de vídeo;
- Impossibilita validação antes da gravação;
- Incompatível com processos de validação educacional;

- Inviabiliza a sensibilização em LIBRAS, pois não há roteiro de referência;
- O processo de edição posterior é limitado devido à ausência de roteiro;
- Por não apresentar roteiro, sua utilização como recurso educacional aberto (REA) é limitada;
- O registro é linear, tornando a linguagem limitada, longa e cansativa.
- Vantagens da videoaula:
 - Sensação de presença adequada para a mídia audiovisual;
 - Possibilidades pedagógicas ampliadas pela linguagem audiovisual;
 - Rápida sensibilização em LIBRAS, facilitada por roteiro;
 - Processo de edição facilitado por roteiro;
 - Ampla possibilidade de uso como recurso educacional aberto (REA) ou objeto de aprendizagem (OA);
 - O processo de validação pode ser realizado em etapas distintas durante a produção, por exemplo, validação de roteiro, validação na edição ou na exportação final;
 - Rápida atualização durante o processo de produção com adição de inserts;
 - Possibilita validação prévia de roteiro por especialistas da área/tema da aula, facilitando o trabalho do designer de curso;
 - Desenvolvimento multidisciplinar;
 - Facilita a introdução de metadados para consulta posterior.
- Desvantagens da videoaula:
 - Menor velocidade de produção;
 - Requer conhecimentos em linguagem audiovisual;
 - Requer produção de roteiro do professor-autor;
 - Requer softwares de edição de vídeo;
 - Requer profissional ou conhecimentos em edição de vídeo;
 - Requer equipe de validação técnica e educacional;
 - Algumas situações requerem estruturas de edição e gravação;

Agora que você já conhece, pode colocar na balança quais as vantagens e desvantagens de cada processo e definir o modelo mais adequado e possível de realização, dentro das capacidades humanas, técnicas e estruturais de cada câmpus.

1.3 PROCESSOS DE PRODUÇÃO DE MÍDIAS AUDIOVISUAIS ASSÍNCRONAS

As fases de produção audiovisual para vídeos educacionais e os principais responsáveis no processo podem ser resumidos da seguinte forma:

- Produção de videoaula
- Produção de roteiro (professor-autor);
- Revisão técnica do roteiro (profissional da mesma área de atuação do professor-autor);
- Validação educacional do roteiro (designer educacional);
- Gravação (professor-autor e profissional de audiovisual);
- Edição (profissional de audiovisual);
- Validação da montagem (professor-autor, designer educacional);
- Sensibilização em LIBRAS (intérpretes de LIBRAS e profissional de audiovisual);
- Exportação para plataformas educacionais (equipe de tecnologia da informação ou administrador da plataforma educacional ou administrador da disciplina).
- Registro audiovisual

- Gravação (professor-autor);
- Exportação para plataformas educacionais (equipe de tecnologia da informação ou administrador da plataforma educacional ou administrador da disciplina).

Caso a equipe multidisciplinar opte por produção de videoaulas, será necessário por parte do docente, elaborador do roteiro audiovisual, conhecimentos básicos em linguagem audiovisual, que abordaremos na seção seguinte.

1.4 LINGUAGEM AUDIOVISUAL

Produzir uma videoaula, ou seja, aula com linguagem de vídeo não é diferente de transpor uma mídia para outra mídia, quando uma narrativa transpassa por diversas mídias denominamos como narrativa transmídia, “Uma narrativa transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor” JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. 2009. As narrativas ao se moverem entre as mídias modificam também sua linguagem (SANTAELLA 2011), nesse sentido é importante compreender que a famosa frase de Glauber Rocha ao dizer “uma ideia na cabeça e uma câmera na mão” associa a ideia de que audiovisual pode ser realizado por meio do improviso, porém se trata de uma ironia, pois segundo Carolina Cantarino (2007) foram descobertos no arquivo pessoal do cineasta roteiros que demonstram um processo de preparação e estudo rigoroso que põe em dúvida o mito do improviso, os documentos pessoais de Glauber Rocha evidenciam um minucioso trabalho de planejamento. Assim, é necessário abandonar a ideia de improviso e reconhecer os elementos que constituem a linguagem do vídeo para desenvolver uma obra em vídeo. Da mesma forma que o processo de escrever um livro requer os códigos da escrita, tenha em mente que o vídeo também é constituído de elementos, ou códigos da linguagem audiovisual (CARRIÈRE, 2006) que podem, resumidamente, ser definidos como: fragmentos de vídeo, composições de imagens, enquadramentos, cores, animações, sons, músicas, narrações, que se articulam para desenvolver sentidos. Tais elementos da linguagem audiovisual utilizados na produção de vídeos educacionais foram articulados pelo roteirista e diretor Julio Wohlgemuth (2005) para desenvolver o conceito de pedagogia audiovisual. Essa concepção se desenvolve na articulação dos elementos que compõem a videoaula e proporcionam para os professores possibilidades mais amplas de comunicação, que podemos chamar de gramática audiovisual (MORIN, 2014), que possuem as estruturas básicas de:

- Cena ou sequência;
- Planos, tomadas ou takes (enquadramentos).

O processo de desenvolvimento da linguagem audiovisual é similar ao que usamos em nossa linguagem verbal (MORIN, 2014). Desse modo, os planos estão para a cena assim como as palavras estão para a frase, ou seja, o plano pode ser compreendido como uma unidade menor que compõe a cena. Em uma videoaula, a cena pode representar um trecho da aula; em contrapartida, o take é um fragmento da cena, que pode ser a imagem do professor, uma ilustração, um texto, um powerpoint, a imagem da lousa, o close-up de um equipamento do laboratório, uma animação, um infográfico animado, um motion etc. Todos, em conjunto, compõem a cena da videoaula.

A sequência dos enquadramentos podem compor uma narrativa. É fundamental conhecer os efeitos de cada enquadramento para compor as cenas de acordo com o objetivo do docente. Vamos aos planos:

- Plano Geral (PG);
- Plano Conjunto (PC);
- Plano Americano (PA);
- Plano Médio (PM);
- Meio Primeiro Plano (MPP);
- Primeiro Plano/ Close-up (PP);
- Plano Detalhe (PD).

Para ilustrar os efeitos dos planos, tomaremos, como exemplo, fotografias dos vídeos institucionais ou videoaulas do IFSP disponíveis no Youtube e de algumas entrevistas disponíveis no Youtube. Observe no exemplo abaixo que o plano geral tem efeito narrativo de contextualização, ou seja, fornece ao espectador a visão geral do ambiente, como dia ou noite, cidade ou campo, dentro ou fora de determinado local, auxiliando na contextualização de tempo e espaço da narrativa. No vídeo institucional do IFSP de 2013, o plano geral, logo aos 8 segundos, apresenta o Edifício Altino Arantes, atualmente denominado Farol Santander, mas popularmente conhecido como Edifício Banespa, que foi um dos prédios mais simbólicos da capital paulista, sendo o terceiro arranha-céu mais alto da cidade e o sétimo mais alto do Brasil. O fotograma, abaixo, retirado do vídeo, contextualiza o local, ou seja, o plano pretende diferenciar o IFSP dos outros Institutos apresentando um de seus símbolos culturais.

Figura 6 - Fotograma (Plano Geral) extraído do vídeo institucional IFSP



Fonte: IFSP, 2013.

O fotograma seguinte, em Plano Geral, reforça a narrativa de uma escola federal presente em uma grande e movimentada cidade.

Figura 7 - Fotograma (Plano Geral) extraído do vídeo institucional IFSP



Fonte: IFSP, 2013.

Após a contextualização do local, a narrativa audiovisual substitui o Plano Geral por um Plano Conjunto, ainda com a intenção de manter a narrativa de grande cidade, aproximando o espectador do movimento das pessoas nas ruas, atribuindo o adjetivo de cidade movimentada. A atribuição de cidade populosa é destacada no Plano Conjunto pelo texto milhares de pessoas em motion track, como destacado no fotograma abaixo:

Figura 8 - Fotograma (Plano Conjunto) extraído do vídeo institucional IFSP



Fonte: IFSP, 2013.

A seguir, um exemplo de Plano Detalhe, que, segundo Wohlgemuth (2005), é frequentemente utilizado para desenvolver a percepção de algum detalhe característico ou de importância. Mas note que, no caso do vídeo institucional tomado como exemplo, o plano detalhe (Figura 9) foi utilizado como elemento de descontextualização, ou seja, há um vidro com algo no interior, segurado por alguém, entretanto, ainda não é possível identificar a intencionalidade do take isoladamente; só é possível desenvolver a narrativa com o take seguinte (Figura 10).

Figura 9 - Fotograma (Plano Detalhe) extraído do vídeo institucional IFSP



Fonte: IFSP, 2013.

No take seguinte, o Plano Conjunto é revelado, e o que parecia desconectado agora faz parte de uma demonstração de aula. A narrativa nos trouxe para o interior de um laboratório com professor e alunos, como pode ser observado no fotograma seguinte:

Figura 10 - Fotograma (Plano Conjunto) extraído do vídeo institucional IFSP



Fonte: IFSP, 2013.

Até o momento, foram exemplificados os planos: Geral, Detalhe e Conjunto para ilustrar uma pequena narrativa. Para prosseguir de maneira mais simples e didática, apresentaremos os planos com fotogramas de exemplo e seus usos mais comuns, mas é importante destacar que os planos podem ser

ressignificados de acordo com a sequência, as cores, e os sons envolvidos.

1. Plano Geral: efeito de contextualização de tempo e espaço.

Figura 11 - Fotograma (Plano Geral) extraído do vídeo institucional IFSP



Fonte: IFSP, 2013.

2. Plano Conjunto: contextualiza o local e um grupo de personagens

Figura 12 - Fotograma (Plano Conjunto) extraído do vídeo institucional IFSP



Fonte: IFSP, 2013.

3. Plano Americano: é muito utilizado em videoaulas, pois une, em um único plano, o personagem e o ambiente. Como regra, o Plano Americano corta a imagem imediatamente acima da linha da cintura (WATTS, 1990). Note que, embora a posição e o discurso do aluno sejam de destaque, o Plano Americano também valoriza a estrutura do laboratório.

Figura 13 - Fotograma (Plano Americano) extraído do vídeo institucional IFSP



Fonte: IFSP, 2013.

4. Plano Médio: como regra, “corta imediatamente abaixo dos cotovelos” (WATTS, 1990) e permite que as expressões faciais e gestuais sejam transmitidas com maior clareza e ênfase. O plano médio reduz o destaque no ambiente e o desloca para o personagem, que passa a ter maior prioridade com a utilização deste plano. No fotograma abaixo, os objetos na mesa seriam mais adequados para um Plano Americano, entretanto, foi utilizado um Plano Médio, note que os objetos passam a poluir o Plano Médio com excesso de informação e a valorização do personagem fica visualmente comprometida, podendo ser corrigida apenas por meio do discurso oral.

Figura 14 - Fotograma (Plano Médio) extraído do vídeo institucional IFSP



Fonte: IFSP, 2013.

5. Meio primeiro plano: “enquadra logo abaixo dos ombros e é fechado o bastante para mostrar detalhes do rosto sem chegar a ser intruso. Este é o padrão de conforto visual para as entrevistas” (WATTS, 1990). É importante destacar que o enquadramento, ao se aproximar da personagem, reduz a ênfase no ambiente. Observe que, no fotograma abaixo, o efeito de ênfase na personagem foi reforçado com o uso de uma lente específica, que proporcionou o desfoque ao fundo, de modo que deu à aluna entrevistada maior destaque e trouxe maior conforto visual para os espectadores. Observe que não há elementos conflitantes com a personagem.

Figura 15 - Fotograma (Meio Primeiro Plano) extraído do vídeo institucional IFSP



Fonte: IFSP, 2013.

6. Primeiro Plano ou Close-up: “a sensação de intimidade ou confrontação ficam mais fortes, esse é um recurso para causar impacto.” (WATTS, 1990). Como exemplo, podemos observar o fotograma de uma entrevista realizada em setembro de 2015, no canal Uol - Poder e Política, com o senador Fernando Collor. Sabemos que a câmara votou pelo impeachment e o presidente foi afastado do cargo em 1992, ou seja, o senador entrevistado já vivenciou um processo de impeachment. Diante dos acontecimentos que antecederam o impeachment da presidente Dilma, o jornalista fez a seguinte pergunta ao senador Fernando Collor: “Há chance de uma vez o processo andando pela câmara... há como revertê-lo?” Diante da pergunta dramática, que provavelmente envolve sentimentos dolorosos ao senador, o produtor utilizou recursos combinados que tornaram o plano dramático, íntimo e adequado para dar ênfase à resposta esperada. Os recursos foram a utilização de close-up e a aplicação de efeito de supressão de cor, proporcionando mais impacto e intensidade para a pausa dramática que antecede a resposta. A linguagem audiovisual utilizada foi articulada para contribuir com a narrativa da dolorosa resposta, como ilustrado no fotograma abaixo, que aproxima o espectador, de modo íntimo, com as expressões faciais do senador, facilitando e expondo a leituras que vão muito além do discurso oral.

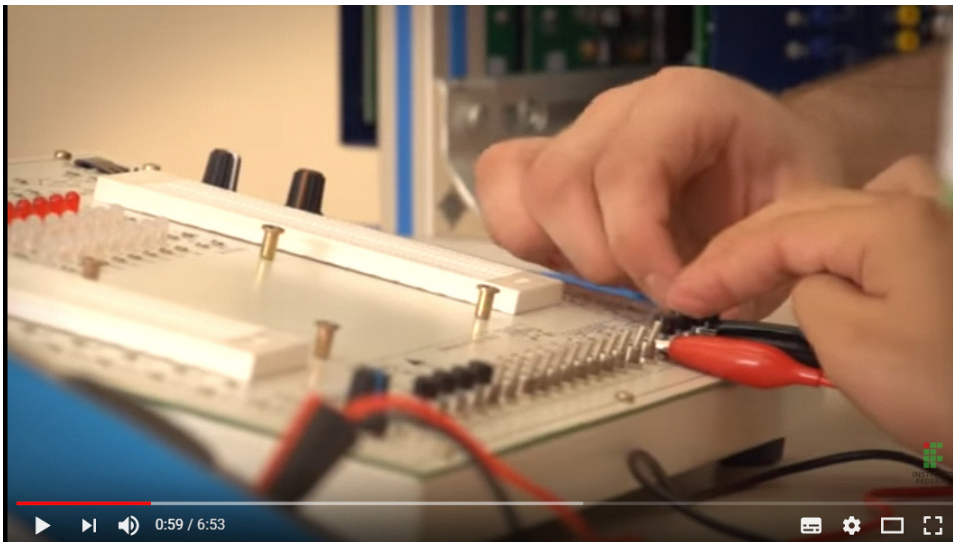
Figura 16 - Fotograma (Close-up + supressão de cor)



Fonte: Entrevista com Fernando Collor na UOL - Poder e Política, Set. 2015.

7. Plano Detalhe: “quando é necessário a percepção de algum detalhe característico ou de importância.” (WOHLGEMUTH, 2005). Abaixo, um fotograma do Plano Detalhe capturado do vídeo institucional, com o objetivo de ilustrar a utilização de recursos da estrutura dos laboratórios do IFSP.

Figura 17 - Fotograma (Plano Detalhe) extraído do vídeo institucional IFSP



Fonte: IFSP, 2013.

Embora a breve análise dos planos desenvolvida até aqui seja apenas visual, convido o leitor para observar outras obras audiovisuais, para relacionar a complementaridade existente entre imagem e som, pois as relações entre ambas são fundamentais e responsáveis por desenvolver obras de referência, reconhecidas internacionalmente, como as da autora Nina Paley, que utilizando a linguagem audiovisual articula música e animações que parecem antagônicas e contraditórias: o áudio traz uma mensagem de conforto e a imagem sugere conflito, ambas se complementam em uma obra audiovisual coerente com uma mensagem de conscientização planejada pela autora.

Além dos planos de enquadramento abordados, há também planos de angulação e movimento que também fazem parte da gramática audiovisual, são eles:

- Pan;
- Tilt;
- Zoom;
- Traveling;
- Câmera alta (plongée);
- Câmera baixa (contra-plongée);
- Câmera subjetiva.

Todas exercem função narrativa e podem ser utilizadas em conjunto com os planos já apresentados. Para saber mais sobre elas, acesse o material complementar.

Agora que você já domina o básico da linguagem audiovisual, já podemos preparar o roteiro audiovisual.

1.5 DICAS PARA ESCRITA DE ROTEIRO AUDIOVISUAL

Antes de escrever o roteiro, observe que há duas colunas. Você pode utilizar o modelo do IFSP ou elaborar um modelo próprio, mas é importante que ele possua pelo menos duas colunas separando imagens e sons, para que seja possível a qualquer editor finalizar o trabalho, e para que os intérpretes possam estudar o texto e posteriormente realizar a interpretação em LIBRAS. O texto oralizado é fundamental para ambos os profissionais, tanto para o intérprete quanto para o editor audiovisual.

Uma pergunta muito comum para quem desenvolve pela primeira vez uma videoaula é: “Na aula presencial há alunos, diálogos, sons e movimentos, mas e agora? Como eu faço diante da câmera que não me dá nenhum sinal de retorno?” Se você leu os capítulos anteriores, já sabe que a própria pergunta conduz ao engano de que videoaula é a gravação da aula presencial. Lembre-se de que videoaula não se trata de um registro ou simulação de aula, portanto, o autor pode atuar de modo mais expositivo, a videoaula pode ser planejada como material para aulas invertidas, ou com o objetivo de apresentar um novo conceito ou desenvolver a ligação de eventos e fenômenos concretos a princípios abstratos etc. Então separe as imagens, powerpoints, trechos de animações ou anotações que seriam feitas na lousa: essas são as novas imagens que podem aparecer no vídeo. Algumas interações podem ser feitas com HTML5, mas não espere um feedback da câmera e não simule que recebeu feedbacks, pois essa encenação pode ampliar a distância transacional. Procure desenvolver a videoaula como um livro que se vê e ouve, e desafie-se no papel de autor, semelhante a quem escreve um livro ou um artigo, mas utilizando a gramática audiovisual.

Para discorrer sobre o tema, procure não se estender em demasia. As discussões são mais produtivas presencialmente ou em web aulas, portanto, evite vídeos muito longos. Como exemplo do impacto negativo dos longos vídeos, utilizando a ferramenta de verificação de retenção relativa, em novembro de 2018, disponível no Google Analytics, conseguimos verificar o tempo de visualização de vídeos educacionais do IFSP comparados com a média do YouTube para vídeos semelhantes. Os vídeos educacionais produzidos pelo IFSP dentro da faixa-limite de 15 minutos chegam a manter visualização média acima de 90%. As longas gravações acima de 25 minutos possuem retenção média de 4%, forçando o aluno a saltar pelo vídeo nas partes de interesse e, muitas vezes, desistir de visualizar, tornando o material sem utilidade prática.

Assim, reforçamos e sugerimos que o elaborador do roteiro tenha em mente os efeitos do tempo limite de exposição para cada mídia e, caso seja possível, divida o vídeo quantas vezes achar necessário. O limite de 15 minutos é uma sugestão baseada no que observamos especificamente no canal do IFSP, porém, não é uma regra rígida, principalmente porque não é prático aplicar o limite de 15 minutos a entrevistas, por exemplo. As gravações de entrevistas podem ser registradas em tempo superior a 15 minutos, mas sugerimos fracioná-las e dividir em temas, sempre que for possível.

Como evidenciado anteriormente, uma mídia assíncrona, como a videoaula, não deve ser equiparada a uma vivência síncrona, pois na videoaula não estão presentes as participações dos alunos, que enriquecem o desenvolvimento das aulas. Nesse sentido, é pertinente que a videoaula apresente apenas os elementos essenciais e conceituais para complementar as interações síncronas.

Bem, dito isso, vamos à prática!

Na página seguinte, há um modelo de roteiro preenchido. Note que uma das colunas possui as informações visuais e, na outra coluna, há o áudio, os efeitos sonoros e a fala do autor propriamente dita. Em essência, esse roteiro já está pronto para ser gravado, editado e sensibilizado em LIBRAS. Na coluna à esquerda, o autor apontou os enquadramentos, as animações e imagens que irão compor sentido com as falas na coluna de áudio. Observe, também, que as linhas dividem o roteiro em takes. Essa divisão tem apenas efeito na coluna de vídeo, mas não interfere em pausas na fala. Cada autor pode adaptar o roteiro para proporcionar mais conforto e fluidez na fala; o texto pode ser pautado em tópicos ou conter toda a fala, mas é fundamental que o texto possua linguagem oralizada.

A seguir, como exemplo, apresentamos um trecho de roteiro adaptado de uma aula de Linguística. Para preservar o conteúdo do autor, apresentamos apenas a primeira página e substituímos o nome do autor por um fictício.

Curso	Letras		
Disciplina	Linguística		
Aula	Número:	Tema: Língua, Idioma, Dialeto, Linguagem e Fala	
Título do Vídeo			
Professor	Bruce Wayne	Data:05/08/2019	Versão:8 rev3

Vídeo	Áudio
PM: Bruce	Fala galera, beleza? Aqui quem fala é o Bruce mais uma vez, e hoje eu vim desmistificar algumas coisas
MPM: Bruce	Qual a diferença entre língua, fala, idioma, dialeto e linguagem? Não é tudo a mesma coisa? (Obs.: Efeito de som <u>Whoosh</u> na transição de corte)
(Aproximar mais, sem chegar a ser intruso)	Não é a mesma coisa não viu!
PM: Bruce (Texto: Língua, à direita)	Língua, é mais que esse órgão na nossa boca que a gente só usa <u>pra</u> tomar sorvete. Quando eu me refiro à língua, eu me refiro à
PM: Bruce (Obs.: Adicionar a bandeira do Brasil simultâneo à "língua portuguesa", da Espanha simultânea à "língua espanhola, da Inglaterra simultânea à "língua inglesa", e depois retirar uma a uma na mesma ordem)	Língua portuguesa, língua espanhola, língua inglesa e etc. (Obs.: Efeito de som <u>Whoosh</u> na entrada e saída de cada bandeira)
MPM: Bruce	E o que melhor define língua?
Imagem: Ferdinand de Saussure com efeito antigo (Texto em <u>Blackadder</u> ITC sendo escrito simultâneo à narração)	Para o Saussure que já estudamos, Língua "é um sistema de signos, abstrato, social, geral e coletivo."
(Imagem de Saussure rachando)	(Efeito de som: som de vidro quebrando)
PM: Bruce	É só pensar assim: A língua é um sistema porque nela estão as estruturas que você utiliza para ordenar até o seu pensamento. Afinal, ninguém fala "Comer hoje vou comida"
<u>PConjunto</u> : Foto Mestre Yoda e Luke disponível em: <u>Link</u> (Animação na boca do Yoda: boca de boneco ventríloquo ou dublagem de trecho do filme)	Yoda dublado: Comer hoje vou comida
MPM: Bruce (Obs.: Imagem do mestre Yoda aparece rapidamente ao fim da fala)	É galera ...tirando esses casos! (Obs.: Efeito de som <u>Whoosh</u> na entrada da imagem do Mestre Yoda)

1.6 ORIENTAÇÕES PARA GRAVAÇÃO DE VIDEOAULAS

Os vícios de linguagem são mais frequentes devido à ausência de feedback

Em videoaulas, raramente há o contato professor-aluno, portanto, o feedback dos alunos é inexistente; o autor não obtém nenhuma resposta da câmera. A ausência de feedback dificulta a comunicação e, naturalmente, o autor passa a reproduzir com mais frequência vícios de linguagem como o “né” ou “tá”, em busca de uma afirmação, tornando o diálogo artificial e cansativo. Fique atento e evite utilizá-los em demasia. A produção de roteiro e a consciência de que videoaula não é aula podem reduzir esse problema.

Destacamos que o hábito de produzir roteiros pautados, ou seja, em tópicos, não reduzem os vícios de linguagem, ampliam o tempo de gravação e dificultam a edição e o processo de validação. Portanto, evite o modelo pautado, que é mais indicado para discursos sem validação ou edição posterior. Lembre-se que, além de auxiliar os editores e os intérpretes de LIBRAS, os roteiros que contêm o discurso oralizado minimizam os vícios de linguagem.

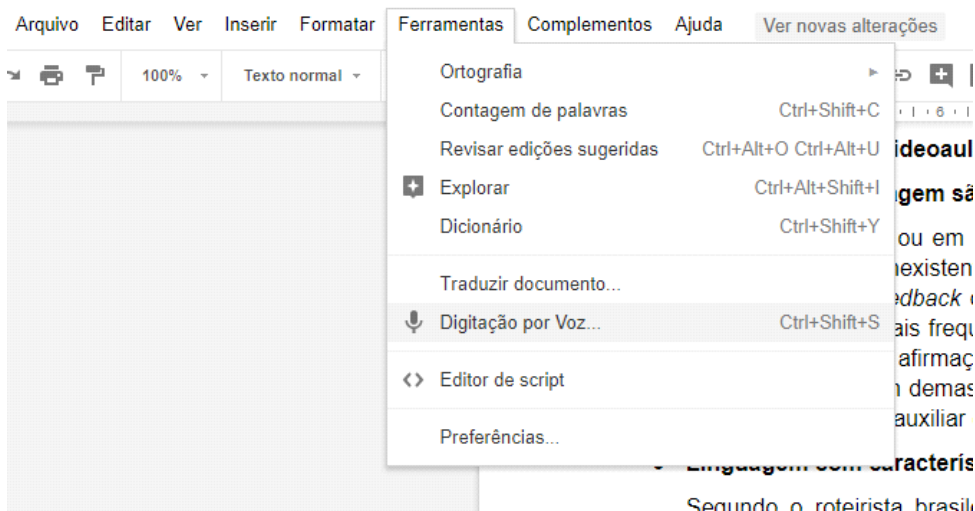
Linguagem com característica de oralidade é regra para audiovisual

Segundo o roteirista brasileiro Flávio de Campos (2007, p.157), há uma questão óbvia para roteiristas profissionais, mas não tão óbvia para iniciantes, que orienta a uma questão fundamental da transposição audiovisual:

a fala de roteiro vem escrita, mas não feita para ser lida, foi feita para ser falada. Portanto além de não seguir normas gramaticais da linguagem escrita, você deve atentar para o som da fala.

O autor adverte que o roteiro audiovisual é escrito para ser falado, não é escrito para ser lido. Nesse sentido, evite o uso de linguagem demasiadamente formal, que é mais adequada para relatórios, artigos, dissertações e teses, que exigem essa orientação. Textos que serão falados podem perder a naturalidade pela inadequação da linguagem. Tal descuido é facilmente percebido pelos ouvintes que também são falantes da língua. Em roteiros audiovisuais, ou seja, para a linguagem falada é admitido e recomendado, por exemplo, o uso da preposição “pra”, mas deve ser evitado o uso do “lhe”.

Escrever roteiros com características de oralidade em vídeos educacionais já foi considerado uma tarefa difícil, principalmente em ambientes acadêmicos, devido ao hábito de produção diária de textos utilizando a escrita formal. Escrever textos com características de oralidade exigia muita prática, pois não haviam recursos tecnológicos e gratuitos capazes de auxiliar, como por exemplo, as ferramentas gratuitas de digitação por voz presentes no Google Documents, como ilustrado na imagem a seguir.



Fonte: Google Documents, 2019.

Ouvir e ver a si mesmo

O exercício de ver e ouvir a si mesmo é um passo fundamental para quebrar as barreiras de estranhamento do uso da tecnologia audiovisual. Começando pelo estranhamento da própria voz quando gravada.

Por que a nossa voz gravada é diferente nas gravações? Será que é defeito do equipamento? Para responder a essas perguntas, vamos voltar novamente ao meio, ou seja, o caminho pelo qual o som é percebido por nós. Ele chega aos nossos ouvidos por meio de vibrações, ou seja, em padrões de ondas sonoras que utilizam o ar como meio para se propagar. A onda sonora passa pelo canal auditivo até a membrana timpânica, que vibra e movimenta os menores ossos do corpo humano: o martelo, a bigorna e o estribo, localizados no ouvido. Esses pequenos ossos transmitem o som até a porção mais interna do ouvido, onde existem células que, quando estimuladas pela vibração recebida pela onda sonora, liberam impulsos nervosos que são transmitidos para o cérebro através do nervo auditivo. Assim, quando ouvimos qualquer coisa que não seja a nossa voz, o ar é o principal meio de propagação da onda sonora. Da mesma forma, as câmeras, os microfones e os gravadores também se utilizam da vibração do ar para gravar a voz. Até agora tudo parece óbvio, mas você deve estar se perguntando: por que somente a minha voz é diferente nas gravações?

A resposta é simples: a sua voz chega até o seu ouvido por outro meio; além da vibração do ar, ela é captada também através da acústica proporcionada pelo crânio. Esse meio de propagação diferenciado reduz a frequência das vibrações e quando a comparamos com a nossa voz gravada, ou seja, captada somente pelo meio do ar, estranhamos imediatamente, pois quando ouvimos nossa voz fora da caixa craniana, não reconhecemos o próprio timbre, escutamos aparentemente uma pessoa desconhecida. Mas essa é de fato a sua voz natural, sem a acústica do crânio, ou seja, todos os que convivem com você reconhecem o timbre que você talvez nunca tenha ouvido antes. Lembre-se que esse estranhamento inicial é absolutamente normal, pois a nossa voz captada somente pelo meio do ar será diferente da captada pelos nossos ouvidos internos, com a acústica da caixa craniana, que tornam, geralmente, a percepção da nossa voz mais grave.

Ouvir a própria voz gravada é a oportunidade de ouvir como todos te ouvem. As pessoas que não possuem o hábito de gravar áudio tem

poucas oportunidades de ouvir a própria voz utilizando apenas o ar como veículo. A percepção de que a voz é diferente, quando você grava, acontece com todos os ouvintes. Essa diferença é absolutamente normal e, com a prática, tendemos a nos acostumar com esse outro lado da própria voz.

O mesmo estranhamento pode acontecer quando vemos a própria imagem. É muito comum, em gravações de videoaulas, a preferência por gravações distantes do rosto ou, ainda, vídeos onde não vemos o rosto de quem fala. Esses modelos, embora sejam muito práticos de produzir, estão ampliando o distanciamento, aumentando a distância transacional, ou seja, o aluno tem maior percepção dos instrumentos tecnológicos e menor percepção de características humanas, o que traz efeitos educacionais negativos, tornando os poderosos meios de comunicação em recursos didáticos empobrecidos.

Omitir-se frente a essa realidade esconde diversos problemas a serem enfrentados, como questões relacionadas à autoimagem e à organização das instituições, que se revelam anacrônicas diante da realidade da educação na era da comunicação. É importante destacar que há uma busca persistente de um padrão estético inalcançável em videoaulas, comparando-as com outras mídias como TV ou cinema, que são mídias distintas de videoaulas e possuem, obviamente, outras linguagens e objetivos.

Na prática, remover o olhar humano, que impossibilita o aluno de perceber e interpretar as expressões faciais que também fazem parte da comunicação, reduz os materiais a tutoriais em telas ou, como reforça Libâneo (2011), a um mero recurso didático. Tanto a imagem quanto a voz do docente são conhecidas e percebidas naturalmente pelos alunos, em sala de aula, mas, na gravação de vídeo, o processo de reconhecimento de si mesmo passa pela barreira da autoimagem e da função social do docente na era da comunicação.

Resumindo, é importante ter em mente que escrever uma videoaula é semelhante a construção de qualquer outra escrita. Um livro, quando transposto para filme, passa a ter outro tempo narrativo e, portanto, traz ao leitor outras experiências. Ambos possuem o mesmo conceito de linearidade, que pode ser rompida com a habilidade do escritor. O tempo de leitura pode ser muito maior do que o tempo de exposição a um vídeo, por isso é fundamental conhecer a linguagem do vídeo para ser um bom escritor audiovisual.



CLIQUE PARA ACESSAR AS REFERÊNCIAS