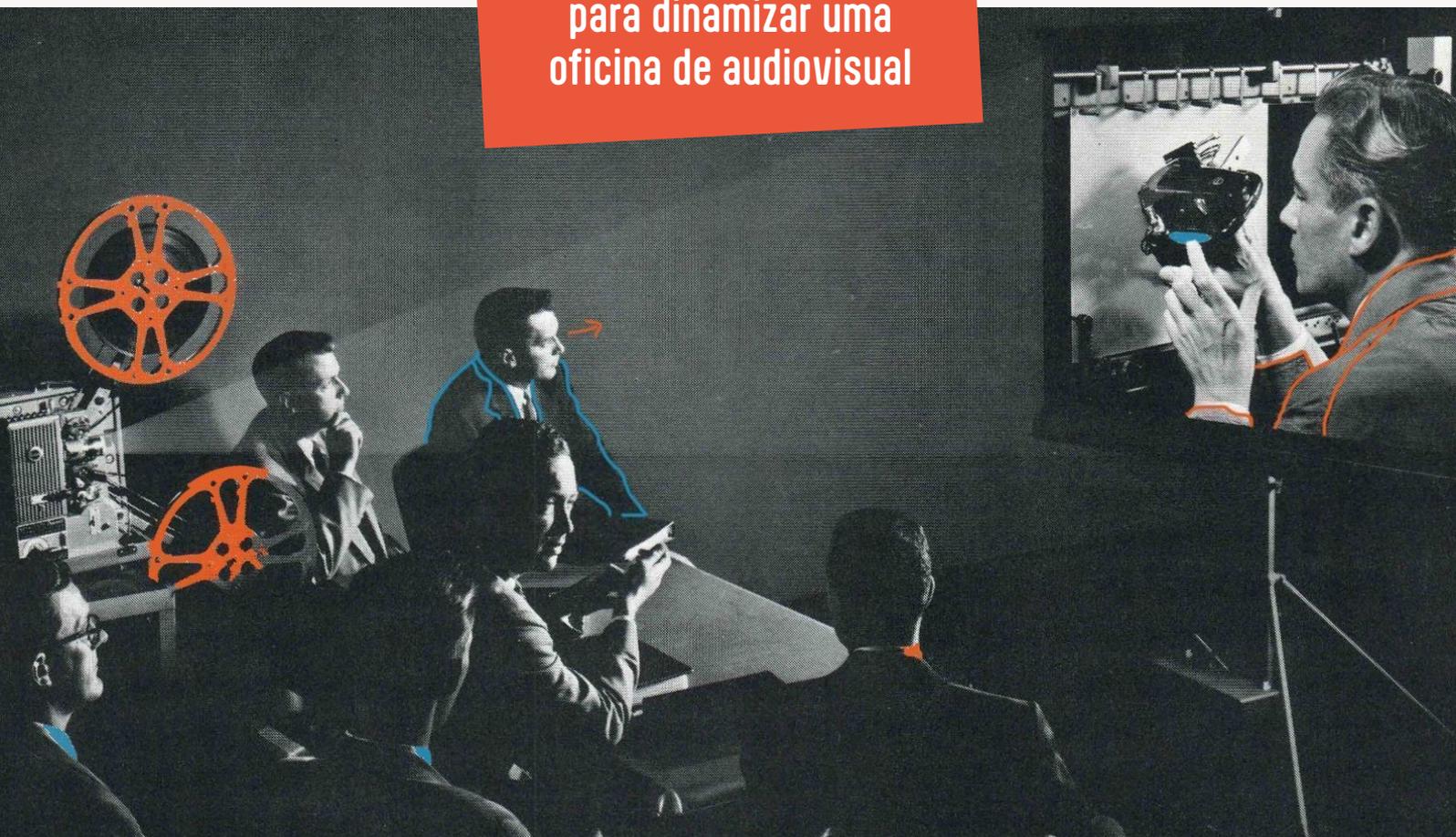




# CAIXA DE FERRAMENTAS DE FACILITAÇÃO DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Atividades criativas  
para dinamizar uma  
oficina de audiovisual



# Conteúdo

Passemos da teoria à prática! .....	5
Será que sei incluir diversidade no meu filme?.....	5
As atividades .....	6
<b>1. ATIVIDADES DE NARRAÇÃO DE HISTÓRIAS .....</b>	<b>7</b>
Quebra gelo #1 – Qual é a história que o teu nome conta? .....	8
Quebra gelo #2 – Eu numa imagem.....	9
1a. A Jornada do Lego .....	10
1b. Storyboard rápido .....	12
1c. Tempo para escrever .....	14
1d. Largar a caneta .....	18
Atividade de fecho – Faça um balanço .....	22
<b>2. ATIVIDADES SOBRE FOTOGRAFIA.....</b>	<b>24</b>
2a. É apenas um objeto? .....	26
2b. Retratar um retrato! .....	28
2c. Fotografia de interior ou de paisagem.....	30
<b>3. ATIVIDADES SOBRE VÍDEO.....</b>	<b>32</b>
3a. Filmar uma paisagem .....	34
3b. Filmar uma personagem em movimento.....	36
3c. Filmar um diálogo.....	38
3d. Filmar com luz natural ou artificial .....	40
3e. Uma cena, duas interpretações .....	42
Atividade de fecho – Imagem a imagem .....	44

<b>4. INTRODUÇÃO À ANIMAÇÃO – STOP MOTION</b> .....	<b>45</b>
4a. Como fazer Stop Motion! .....	46
<b>5. ATIVIDADES SOBRE SOM</b> .....	<b>48</b>
Quebra gelo#1 – Escuta ativa .....	49
Quebra gelo#2 – Escrita criativa .....	50
5a. Espaço e som .....	52
5b. Laboratório de produção de ruído .....	54
5c. O som do silêncio .....	56
5d. A voz num passeio .....	58
5e. RE-Sound .....	60
Atividade de encerramento – Fazer um som .....	62
<b>6. ATIVIDADES SOBRE EDIÇÃO</b> .....	<b>64</b>
Quebra gelo#1 – Conte os planos .....	65
Quebra gelo#2 – Edição ao vivo .....	66
6a. Manipular como Koulechov .....	68
6b. Recorte do trailer .....	70
6c. VJ-Ing .....	72



# Passemos da teoria à prática!

Antes do início da fase prática, sugerimos que revise a experiência e os conteúdos do Módulo 1, nomeadamente os filmes disponíveis e as reflexões e informações sobre cada um. Ao partilhar os conteúdos do Módulo 1 com o grupo irá estimular um novo espaço de debate e reflexão.

A oportunidade de ver e discutir filmes coletivamente é um processo enriquecedor que pode ajudar o grupo a encontrar um espaço de partilha e a iniciar o processo de produção mediática.

Finalizado o momento de reflexão conjunta, navegue pelas atividades da Caixa de Ferramentas, organize a formação e a gestão do grupo, bem como o equipamento necessário, o espaço, e a motivação para se aventurarem juntos na produção mediática.



M1



M2

## Será que sei incluir diversidade no meu filme?

Ainda não! Mas está tudo bem. Nós sabemos que incluir diversidade e mensagens anti-racistas não é uma tarefa fácil. Por isso decidimos incluir as próximas três atividades, para ajudar a compreender melhor como se passa da teoria à prática. Na seção '**Inclua a sua mensagem de diversidade**' encontram-se as sugestões técnicas que oferecem um momento para pensar. Como ponto de partida, haverá momentos de escrita/filmagem ou a gravação de uma história simples. A seção seguinte tem sugestões para agilizar a história e incluir mensagens anti-racistas e inclusivas. Entre estes dois passos vai ter tempo para visitar o módulo 1 (M1 da plataforma CLAP) e voltar a verificar se:

- Tem alguma história **real inspiradora** para incluir no guião?
- É possível desafiar padrões ao envolver a **personagem do filme numa crise**, para mudar a direção da história?
- Que **direção artística** escolher para incluir a nova mensagem? Ficção, documentário, um filme poético, comédia?
- Qual é o **final emotivo** que gostava de partilhar com o público?

O objetivo destas técnicas é provocar o nosso pensamento: mesmo para quem não está habituado a escrever e desenvolver ideias, tudo começa com um esboço de guião. Ao ver

a história escrita, é mais fácil introduzir as mudanças que podem transformar a ideia num bom guião. Não há problema se **partirmos de uma história simples e gradualmente desenvolvermos uma mais complexa**. É mais fácil quando fazemos passo a passo.

## As atividades

As atividades que se seguem são uma boa oportunidade para trabalhar de forma criativa com o nosso grupo. Sugerimos várias atividades para desenvolver a história (storytelling) - mas também para desenvolver a maneira como se fotografa ou enquadra, como produzir vídeo, fazer edição e o som. Dependendo do objetivo e do tempo, é possível escolher apenas as atividades que forem mais úteis para as necessidades do grupo - ou realizar todas para um desenvolvimento do filme com tempo e com participação de todo o colectivo.

Quando nos sentirmos preparados para produzir o filme com o grupo vai ser necessária clareza e tomar decisões sobre:

- o objetivo
- o tema e
- o género de filme a realizar.

E...antes de se focar no filme, **teste o equipamento**.

**Mas acima de tudo aproveitem as atividades, divirtam-se e conectem-se!**

# 1. ATIVIDADES DE NARRAÇÃO DE HISTÓRIAS

## INTRODUÇÃO

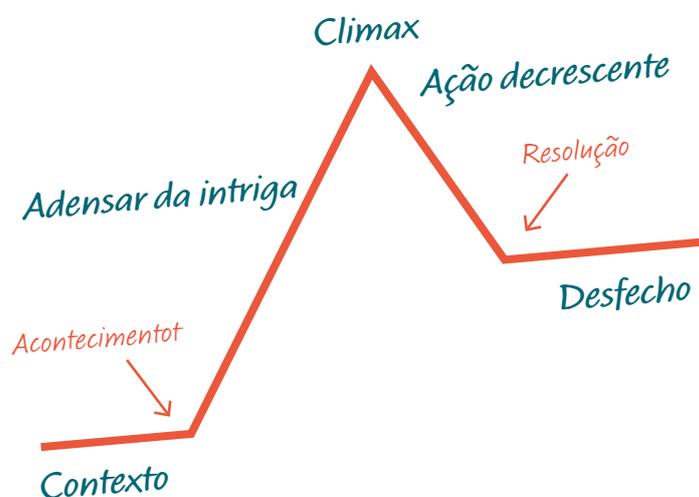
Contar histórias criativas não é fácil. Mas é certo que, quanto mais se pratica, mais ideias novas surgem para as histórias. Vamos começar!

O que é que faz uma boa história e o que é que lhe dá um poder transformador?

No exercício de contar histórias, é importante compreender a estrutura de uma narrativa:

- Definir um ponto de partida - descrição da personagem protagonista, do seu contexto inicial, etc.;
- Definir o desafio que a protagonista terá de enfrentar - o momento sem retorno;
- Definir o momento de revelação e transformação - a solução para o desafio imposto.

**Este é o esboço de um “enredo dramático” clássico:**



**Além disso, elementos como a empatia e o aparecimento de outras personagens - que apoiem a personagem central na sua jornada para a fase de transformação - trazem uma diferença na captação da atenção do público.**

## É este o poder de uma boa narrativa

Mesmo importante - Antes de começar o exercício de contar histórias, vamos pensar mais profundamente sobre as personagens, os conflitos e os momentos de transformação - é aqui que muitas vezes se reproduzem estereótipos culturais e de género, ao tentar resolver a história de um forma mais simples ou direta - é que a simplicidade não tem necessariamente ser simplista ou estereotipada! Questões a ter em conta:

- Ao considerar o tema principal, quais são os desafios mais importantes?
- Pensando nas personagens: são convincentes? Parecem “reais”?
- Quais poderiam ser as vontades e desejos das personagens principais?
- Nem sempre é fácil encontrar boas soluções para a história, que não pareçam falsas ou simplistas. Um exercício que pode ser útil é fazer o caminho ao contrário, do final para o início, que é o princípio orientador da metodologia da Teoria da Mudança e pode ser aplicado à narração de histórias: começar por imaginar as cenas finais do filme, como queremos que a história termine - e a partir daí andar para trás, fazer o caminho necessário para cada mudança ser possível e alcançar a transformação final na história. Passo a passo, pensar “o que tem de acontecer para chegarmos aqui” e ir andando para trás até chegar à situação que dá início à história.

### Alguns quebra gelo para começar!

#### Quebra gelo #1

#### Qual é a história que o teu nome conta?



**Categoria:** Quebra gelo



**Pequena descrição:** Contar histórias pode ser desafiante, especialmente para quem pensa que é só uma atividade para pessoas criativas. A verdade é que toda a gente pode contar uma história. Numa roda de cadeiras, começar por contar a história do nosso próprio nome (para desbloquear) e convidar as pessoas a contar porque se chamam assim - em poucos minutos vai permitir ao grupo conhecer os seus elementos e a cada um usar a sua criatividade.



**Objetivos:** Conhecer cada elemento do grupo e desbloquear a criatividade.



**Duração:** Entre 1 a 3 minutos por pessoa (adaptável ao tamanho do grupo).



**Número de participantes:** Adaptável (ideal com grupos entre 10 e 30 pessoas)

---

 **Equipamento:** Não é necessário equipamento.

---

## Quebra gelo #2

### Eu numa imagem

---

 **Categoria:** Quebra gelo

---

 **Pequena descrição:** Começar com uma mesa com postais ou fotos com paisagens, animais, pessoas, arte, etc.(pode juntar fotos/postais temáticos se o objetivo for começar a conversar sobre um tema) - tenha 20% mais de imagens do que o número de participantes para permitir alguma liberdade de escolha.

Cada participante é convidado a escolher a imagem que melhor o representa.

Deve fazer a sua apresentação através da imagem escolhida: explicando porque a escolheu ou o que tem a ver consigo.

---

 **Objetivos:** Conhecer cada elemento do grupo e desbloquear a criatividade.

---

 **Duração:** Entre 2 a 3 minutos por pessoa (adaptável ao tamanho do grupo).

---

 **Número de participantes:** Adaptável (ideal com grupos entre 10 e 30 pessoas)

---

 **Equipamento:** Postais e/ou imagens impressas.

---

# 1a. A JORNADA DO LEGO

Atividades para  
contar histórias



© 4Change

 **Categoria:** Narração de Histórias

 **Pequena descrição:** Esta atividade pretende estimular a criatividade através de um guião baseado em 4 quadrados e 4 instruções simples..

 **Objetivos:** Conhecer as regras e as etapas básicas da construção de uma narrativa e de um storyboard: protagonista/s; ponto de partida; desafio/o momento de não retorno; e o momento de transformação

 **Duração:** 40 minutos

 **Número de participantes:** Adaptável (ideal para grupos de 10 a 30 pessoas).

 **Equipamento:** 1 folha A4 por participante / 1 caneta por participante / Blocos de Lego e/ou minifiguras (quantidade adaptável para que cada pessoa do grupo possa criar uma maquete da sua história) / Post-its, autocolantes, papel colorido, cola em stick/blu-tack, tesoura para cortar os materiais, decorar e caracterizar os blocos de Lego / Temporizador / Projetor (para projetar o temporizador)

## Descrição da atividade

O nosso cérebro tem uma forma curiosa de resolver problemas, para o ajudar vamos desenhar em vez de escrever - e de forma rápida, para ninguém pensar muito ou poder bloquear. Instruções:

- Dobrem e cortem uma folha A4 em 4 quadrados;
- Cada pessoa tem um minuto para desenhar a personagem central da história num dos quadrados de papel;
- Têm um minuto para desenhar, num dos quadrados de papel, o ambiente inicial ou ponto de partida da história;
- Têm um minuto para desenhar, no terceiro quadrado de papel, o desafio/problema que a personagem irá enfrentar;
- Têm um minuto para desenhar, no quarto quadrado, o momento de transformação e resolução do problema/desafio que imaginou;
- Têm dois minutos para respirar e pensar como contar a história;
- O grupo divide-se em pares e dispõem de 4 minutos: 1 minuto para cada pessoa contar a sua história uma à outra, com base nos 4 quadrados desenhados e 1 minuto para receberem feedback da outra pessoa - e trocarem!;
- Com base no feedback recebido, cada pessoa tem 10 minutos para criar a maquete física da sua história com legos e o outro material - e fotografar cada fase:
  - a personagem central
  - o ponto de partida
  - o desafio/o momento de não retorno
  - o momento da transformação e resolução.

Agora, têm uma Exposição de Histórias. Convide o grupo a visitá-la e a trocar impressões - é um bom momento para quebrar o gelo e começar a trocar ideias com o(s) grupo(s) de trabalho que vai produzir um filme junto.

## Dicas para a facilitação

- Utilize um temporizador/cronómetro para controlar o tempo tanto quanto possível ou, idealmente, tenha o temporizador visível para todo o grupo (por exemplo, o tempo projetado num ecrã).

# 1b. STORYBOARD RÁPIDO

Atividades para  
contar histórias



 **Categoria:** Narração de histórias

 **Pequena descrição:** Esta atividade dá continuidade à Jornada da Lego, pensando agora a história através de imagens, esboços ou desenhos.

 **Objetivos:** Construir um storyboard com base no primeiro exercício (A Jornada do Lego). Decidir a posição da câmara em cada plano, bem como o tamanho dos planos (grande plano, plano médio e plano fechado).

 **Duração:** 90 minutos

 **Número de participantes:** Adaptável (ideal para grupos de 10 a 30 pessoas).

 **Equipamento:** 1 modelo de storyboard (disponível para descarregar) por cada grupo/ vídeo produzido | Canetas e marcadores

## Descrição da atividade

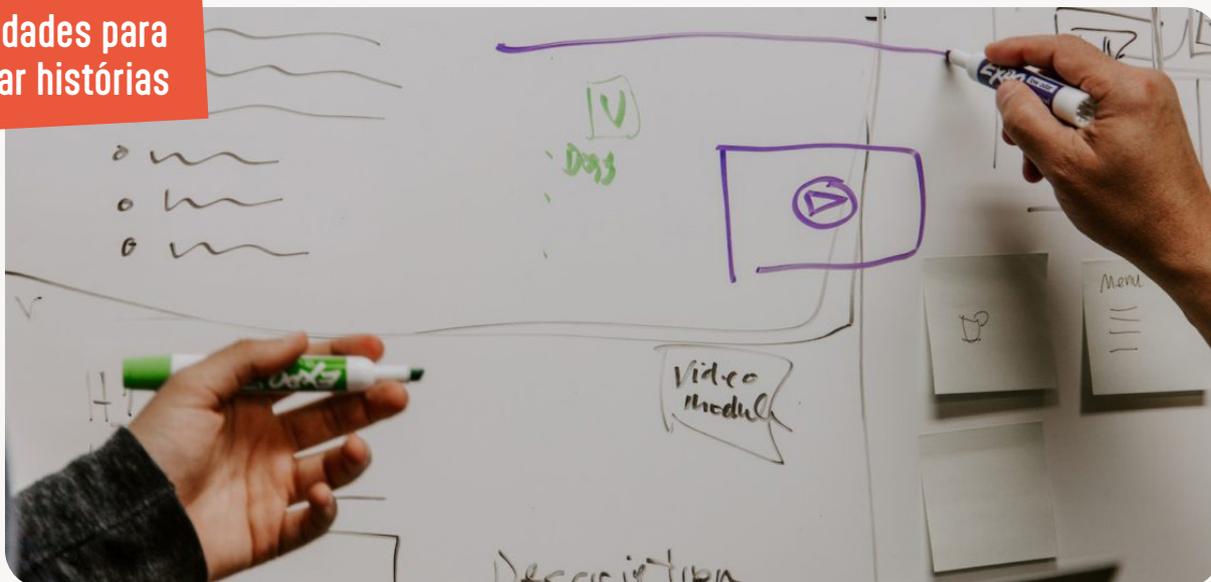
- Imprimir o modelo de storyboard disponibilizado;
- Fazer um brainstorming com o grupo sobre as cenas que querem filmar;
- Preencher o quadro e ter em mente os detalhes para o exercício descritivo. Podem desenhar, colar imagens de revistas, etc. - ou podem fazer um “photoboard” com um telemóvel (com câmara) e uma impressora: pode ser útil para começar a pensar no cenário;
- Utilizar, no máximo, 5 minutos para trabalhar cada plano.

## Dicas para a facilitação

- Sugira a utilização da “regra da emoção” ao escolher um ângulo de câmara: imaginemos uma personagem à nossa frente: quanto mais perto da câmara estiver, mais íntima se torna o plano, a imagem. Quanto mais longe, menos emoção sentimos pela personagem. Há mais emoção se a personagem estiver mesmo em frente à câmara e a olhar diretamente para a objetiva - menos emoção se a personagem olhar para o lado ou estiver de costas para a câmara;
- Sugira que o grupo considere a utilização de vários planos (que dividem a ação em “pedaços”) ou de um plano contínuo (produzindo um “vídeo em plano-sequência”, sem cortes nem edição de várias tomadas de vista);
- Sugira que os grupos assistam ao maior número possível de curtas-metragens, dos temas que interessam ao grupo - quando possível, intercalando vídeos mais amadores e simples com curtas-metragens realizadas por equipas profissionais. Vídeos produzidos por outras pessoas ajudam-nos a compreender alguns pormenores na prática, aumentando a literacia visual.

# 1c. TEMPO PARA ESCREVER

Atividades para  
contar histórias



@Kaleidico (Unsplash)

 **Categoria:** Narração de Histórias

 **Pequena descrição:** Esta atividade permite a construção colaborativa da história que se quer contar.

 **Objetivos:** Escrever histórias de forma colaborativa / Ouvir e considerar as diferentes opções das outras pessoas / Utilizar o guião de escrita para escrever uma história

 **Duração:** 90'-120' (it depends of the number of participants)

 **Número de participantes:** 5 - 20 pessoas (fazer grupos mais pequenos se necessário para a atividade)

 **Equipamento:** Folhas de trabalho impressas para cada pessoa participante com o título (também pode optar por fazê-lo online com uma aplicação como o Mirror ou o Padlet) da função narrativa da história - que são:

- **“Quem?”:** sobre ‘quem’ deve ser a história. Pode ser qualquer coisa - uma pessoa, uma criatura mágica, um objeto, um animal. A inspiração está à nossa volta: vemos um quadro na parede, tropeçamos num objeto, fazemos festa a um animal? A história pode ser acerca de qualquer uma destas coisas, se combinarmos um “Quem” com um “O quê” e um “Porquê?”;

- **“O Quê?”**: é o que a personagem principal (o Quem) quer. Todos os enredos começam com alguém a querer alguma coisa. O Que é o que o Quem quer? Pode ser alcançar algo, ser alguma coisa ou alguém, ou ainda ultrapassar um obstáculo. A personagem pode atingir o objetivo de forma realista ou fantástica, séria ou divertida. A desconstrução de estereótipos e preconceitos não tem sempre de ser abordada formalmente (a comédia é, aliás, uma excelente forma de dismantelar preconceitos);
- **“Porquê Não?”**: o desafio ou a ideia inovadora para conseguir o Que o Quem quer;
- **“Obstáculo”**, a inimidade ou a situação adversa que dificultará a realização do objetivo da personagem principal;
- - **“Parceria”**, pessoas aliadas ou o contexto que facilita o objetivo da personagem principal.

## Descrição da atividade

A melhor forma de escrever com um tema é estabelecer um limite de tempo. Há algo de muito libertador em escrever com um limite de tempo - não nos permite bloquear em cada pormenor, só temos de continuar a escrever para chegar a tempo. Desafie os participantes a escreverem ideias soltas no papel, sem preocupações de lógica ou perfeição.

A sala está pronta? Vamos começar!

- Distribua uma folha por cada pessoa do grupo. As primeiras 3 a serem distribuídas são “Quem?”, “O quê?” e “Porque não?”. Se o grupo tiver mais de 3 pessoas participantes, distribua também as folhas do “Obstáculo” e da “Parceria”; Nesta fase, pode também introduzir restrições narrativas para ajudar a definir “quem”, “o quê” ou “inimigo” utilizando métodos como a fotolinguagem ou o jogo de cartas Dixit: pede a cada participante que escolha uma imagem ou uma carta de um grande lote que selecionou ou imprimiu previamente - e que conte a visão sobre cada função narrativa a partir da imagem que escolheram (ex.: vejo o vilão nesta carta a representar um cérebro confuso rodeado de nuvens, que é a origem do seu mal e das suas ações.)
- Cada pessoa tem 10 minutos para escrever as ideias que lhe surjam sobre cada função narrativa;
- Em seguida, uma pessoa deve passar a ficha de trabalho a quem está à sua direita e receber a ficha de quem está à esquerda;
- Numa lógica de “Cadavre Exquis”, cada pessoa lê a folha que recebe e completa-a. De 10 em 10 minutos, trocam-se as folhas. Devem sempre ler e completar com alguma informação;
- No final, o grupo trabalha mais 30 minutos na história com todos os elementos que recolheram para discutir e chegar a um acordo sobre as 5 funções narrativas (quem, o quê, porque não, etc.), aproveitando os que mais gostam e descartando os que não se enquadram;
- Contar a história - uma pessoa voluntária faz uma apresentação final de 3 minutos a todo o grupo.

## Dicas para a facilitação

- Controlar o tempo com o cronómetro e avisar para a troca de folhas entre pessoas;
- Se tiver menos tempo disponível e todas as pessoas participantes tiverem acesso a computadores/tablets ou telemóveis, prepare as perguntas numa aplicação como o Mirror ou o Padlet. Escreva as funções narrativas (cada grupo tem o seu próprio conjunto de tópicos) e dê 20 minutos ao grupo para contribuir, colaborativamente, ao mesmo tempo. da mesma forma, no final, dê 30 minutos ao grupo para encontrar a sua narrativa a partir de tudo o que foi escrito, escolhendo e cortando o texto online.

### Introduzir a mensagem de diversidade na história!

Nesta etapa o grupo deve definir a ideia geral do guião - bem como o género de filme, as personagens e/ou pessoas que participam e os principais momentos. No entanto, embora haja um objetivo de trabalhar sobre anti-racismo e diversidade, o guião pode conter ainda alguns estereótipos.

Deve existir alguma consciência da forma como se representam alguns territórios ou comunidades; nas produções de ficção, pensar a linguagem que usamos e que passado se atribui a cada personagem; se estamos a dar às mulheres e/ou a outras identidades de género um lugar correcto nesta história; qual é o momento de revelação e transformação e como converge com a mensagem que se quer passar - e assim por diante. Os próximos exercícios vão ajudar a entender as diferentes perspectivas da história.



# 1d. LARGAR A CANETA

Atividades para  
contar histórias



©Hanchana Chittikamma (Canva)

 **Categoria:** Narração de Histórias

 **Pequena descrição:** Esta é uma atividade que permite a abordagem da história como um todo, mas também pensar pontos específicos. Obtém-se uma visão global da história através de uma leitura em voz alta da narrativa completa, pensada e estruturada - mas permite também fazer o movimento contrário: ler de novo as partes que parecem menos bem conseguidas e pensar em conjunto como podem ser melhoradas. É focada na reflexão crítica e coletiva sobre os temas da diversidade e da inclusão, reajustando as abordagens e o conceito do guião a novos contributos que possam surgir. É importante ter leitores voluntários e 'escrevinhadores de notas', para não se perder a discussão e ser tudo integrado numa versão mais finalizada do guião.

 **Objetivos:** Leitura de toda a narrativa já pensada e estruturada, permitindo ao grupo limpar estereótipos, pontas soltas e a mensagem do filme / Estimular um momento de reflexão crítica e coletiva sobre as temáticas da diversidade e da inclusão, reajustando as abordagens e o conceito do guião a novos contributos / Concretizar uma versão mais finalizada do guião.

 **Duração:** 60 - 90 minutos

 **Número de participantes:** Adaptável (ideal para grupos entre 10-30 pessoas)



**Equipamento:** Quadro branco / Papéis de flipchart ou uma aplicação colaborativa online (ex.: Padlet/Miro/Jamboard).

## Descrição da atividade

- Comece por escolher uma ferramenta para registar o esboço geral da história/argumento que o grupo construiu: um quadro branco, papéis de flipchart ou uma aplicação colaborativa online
- Registe os pontos-chave da história:
  - A(s) personagem(ns), as suas principais características e antecedentes;
  - A principal sequência de acontecimentos numa linha de enredo: gatilho, ponto de não-retorno, desenvolvimento, crise e solução.
- Agora, vamos testar a argumentação escrita, discutindo com o grupo, de forma crítica, os acontecimentos e as ações a partir de uma perspetiva culturalmente sensível, encontrando e identificando a presença de possíveis estereótipos e clichés a eliminar:
  - Deixe que o grupo escolha a perspetiva de uma personagem, como voz narradora, para contar a história e comece a redigir a narrativa de forma sucinta;
  - Numa segunda ronda, escolha a perspetiva de uma segunda personagem, como voz narradora - e redija o enredo principal novamente, a partir deste outro olhar - isto pode testar o efeito de mudança de perspetiva e os seus efeitos (exemplo: o percurso de uma pessoa migrante para encontrar uma solução de habitação no país de chegada, enfrentando várias barreiras burocráticas e preconceitos; o percurso da pessoa que é gestora de caso e o acompanha também se depara com a frustração da falta de agilidade nos procedimentos e a frustração de não conseguir solucionar as questões com a brevidade e urgência necessárias)
  - O grupo deve olhar para as narrativas e procurar as representações, os estereótipos e os traços de identidade, tanto na personagem como no enredo; fazer uma reflexão sobre a intencionalidade dessas representações e a sua utilidade para o objetivo, o sentimento e a mensagem principal do filme.
- Com a conclusão deste exercício, o grupo deve estar mais preparado e confiante com o enredo e o guião escrito, e finalizar o storyboard - poderá utilizar o modelo de storyboard disponibilizado no Módulo 2 ou outro que melhor se adapte ao grupo.

## Dicas para a facilitação

- Quando iniciamos um processo de produção mediática, o tempo dedicado à escrita do enredo pode não ser o mais atrativo em comparação com as filmagens. Contudo, o guião pode ser um dos pontos fracos de uma produção audiovisual: se não for convincente, enfraquece todo o impacto da história. Uma ferramenta da metodologia da

Teoria da Mudança pode ser muito útil para a resolução do enredo: escrever a história de trás para a frente, partindo do desfecho que o grupo gostaria que o filme tivesse e refletir a partir da seguinte questão: “o que precisa de acontecer e o que precisa de estar no lugar para que isso aconteça?”

- É importante, nesta atividade em particular, que as contribuições de todo o grupo sejam escutadas. Pode ser útil rever alguns dos conteúdos do Módulo 2 sobre a gestão de grupos de uma forma inclusiva - mas apoiar a discussão recolhendo contributos iniciais através de post-its e de forma anónima, passando depois para uma discussão mais alargada, também pode ser uma boa ferramenta.



# Atividade de fecho: faça um balanço

Atividades para  
contar histórias



©Colero (Betty Images)

 **Categoria:** Atividade de fecho

 **Pequena descrição:** Após estas atividades ou qualquer um dos exercícios que escolheu, reserve alguns minutos com o grupo para uma ronda de impressões, para que cada pessoa possa contar como se sentiu no processo de construção da história. Pode também perguntar como se vêem a si próprios ou à sua representação temática no resultado final e o que mais gostariam de ver adicionado no storyboard final a ser filmado, para que possa enriquecer o guião final com os seus contributos.

 **Objetivos:** Fortalecer o grupo e ligar ao presente

 **Duração:** Entre 2 a 5 minutos

 **Número de participantes:** Adaptável (ideal para grupos entre 10-30 pessoas).

 **Equipamento:** não é necessário.



## 2. ATIVIDADES SOBRE FOTOGRAFIA

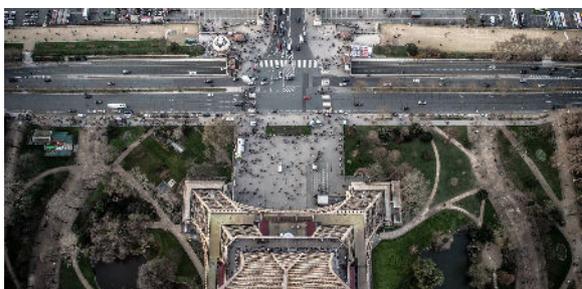
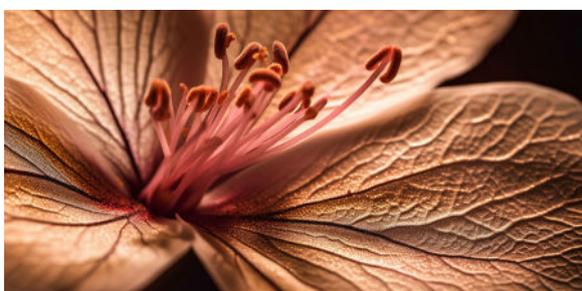
### Introdução

Nesta secção, aprenderá as noções básicas de Fotografia e conhecerá os principais enquadramentos de imagem.

As atividades seguintes serão úteis para descobrir a variedade de possibilidades e praticar o retrato de objetos, pessoas e espaços. Por último, testará o papel do público - que será quem assiste ao trabalho - e o que implica na comunicação audiovisual.

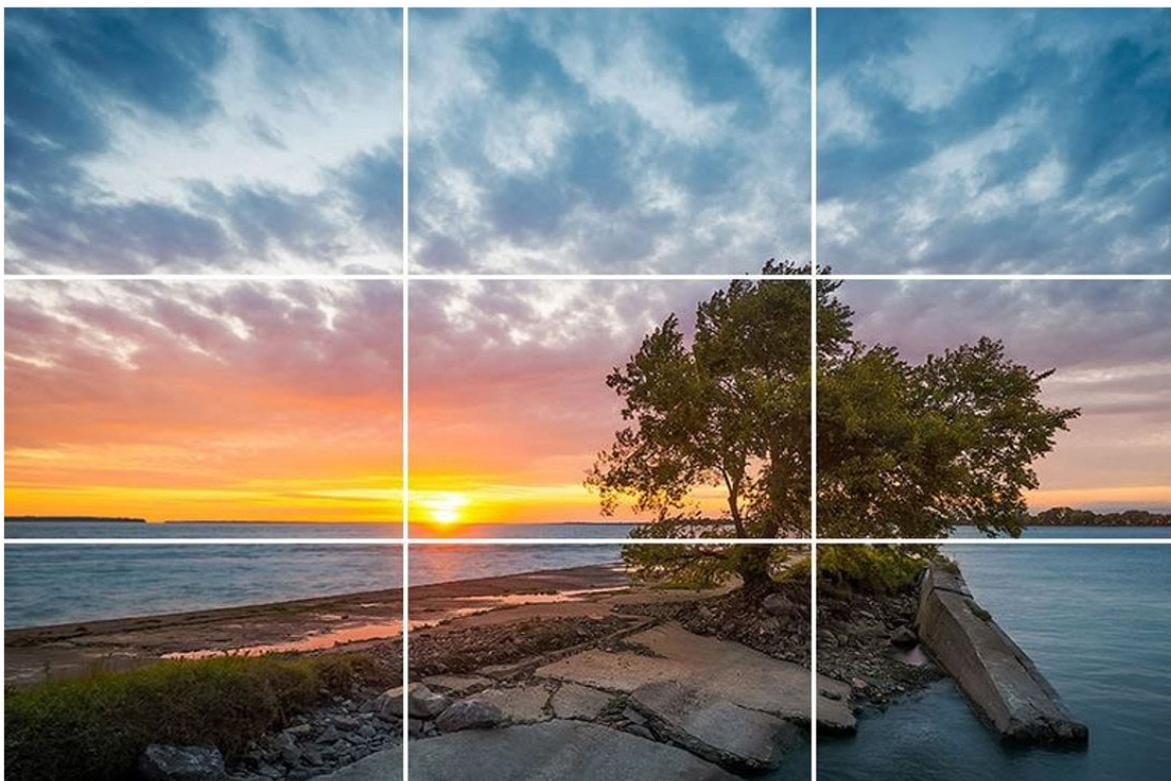
*Vamos começar. Já falámos sobre a fotografia e/ou filmagem em grande plano, plano médio e plano fechado no módulo 2. Está na altura de tirar fotografias mais complexas!*

- **Num plano muito geral**, a personagem ocupa apenas uma pequena parte da imagem e o espaço mais amplo domina. Isto pode acontecer quando se fotografa longe do motivo ou quando se utiliza uma objetiva grande angular;
- **Em um close-up extremo**, a personagem preenche toda a imagem. O enquadramento mostra o pormenor de uma parte do nosso objeto e dá a impressão de grande proximidade. Isto pode acontecer quando se fotografa a uma distância muito curta ou utilizando uma lente zoom;



- **Com o Olho da águia**, a câmara vê o objeto de cima. Pode ser necessário subir para um sítio alto!
- **No contrapicado** mais rasteiro, a câmara vê o nosso objeto a partir de baixo. Tem de estar preparado até para se deitar no chão para captar esta imagem!

- Uma regra geral: Regra dos terços. Pode utilizá-la para compor uma imagem atraente e harmoniosa seguindo determinadas regras estéticas. O conceito principal é que a imagem é dividida em 3/3, tanto na horizontal como na vertical. Nesta grelha, coloque o seu objeto ou personagem mais importante no terço esquerdo ou direito da imagem, deixando os outros dois terços mais vazios. Os pontos de interesse do seu motivo são colocados nas intersecções de linhas ou ao longo de uma linha. Esta técnica é utilizada tanto na fotografia como no cinema.



# 2a. É APENAS UM OBJETO?

Atividades sobre  
fotografia



©Harpos

 **Categoria:** Fotografia

 **Pequena descrição:** Cada grupo escolhe um objeto comum, do quotidiano, que deverá fotografar de três formas específicas e distintas, que desencadeiam a criatividade conforme o guião da atividade.

 **Objetivos:** Aprender sobre as interpretações possíveis que resultam de fotografar o mesmo objeto em diferentes contextos / Compreender o significado dos pormenores de um fundo de uma imagem.

 **Duração:** 40 minutos

 **Número de participantes:** Adaptável. Trabalhar em pares ou em pequenos grupos, dependendo das câmaras disponíveis

 **Equipamento:** Uma máquina fotográfica para cada grupo (pode ser a câmara do telemóvel das pessoas participantes ou um tablet, uma câmara SLR ou até analógica) / Cabos USB, baterias carregadas, projetor ou computador portátil para visualizar materiais audiovisuais

## Descrição da atividade

- Divida o grupo em pequenos grupos de 3-4 pessoas
- Cada grupo deve escolher um objecto (não deve ser tão pequeno como um pin, mas deve poder ser transportado e movimentado sempre que necessário)
- Comece a fotografar o objeto de acordo com as seguintes instruções:
  - ❑ **Género documental - com a utilização real do objeto.** A forma como normalmente é visto este objeto e o que significa este objeto para a maioria das pessoas.
  - ❑ **Como um produto que está a ser publicitado.** Nesta fotografia, o objeto deve ser o protagonista pertencente à realidade do universo publicitário;
  - ❑ **O objeto como nunca o veríamos.** Tentar criar uma imagem não realista de um objeto, dando-lhe um significado completamente diferente. Embora possa ser divertido, não pode estar relacionado com qualquer sentido de “realidade” e “verdade”.
- Cada grupo deve produzir uma imagem de cada categoria
- Projete as imagens de cada grupo e discuta os resultados e as diferentes interpretações.



## Dicas para a facilitação

- Start with a simple object but not very small. For example, a cup. You can use it to  
Comece com um objeto simples, mas não demasiado pequeno. Por exemplo, uma chávena. Pode ser usada para beber água, como um chapéu, como um buraco ou como a boca de uma pessoa imaginária - é deixar a imaginação do grupo criar a imagem!
- No caso de não ter acesso a um projetor ou um ecrã grande, use o seu telemóvel para fotografar (ou filmar) e mostrar as imagens. Lembrem sempre de seleccionar a melhor resolução/qualidade da imagem nas definições da câmara do telemóvel. Quando filmar com o telemóvel, não esqueçam de o fazer na horizontal, é o formato clássico de cinema ou televisão.

# 2b. RETRATAR UM RETRATO!

## Atividades sobre fotografia



@Harpos

 **Categoria:** Fotografia

 **Pequena descrição:** Esta atividade centra-se na criação do retrato de uma pessoa ou de um grupo em diferentes situações, com objetivos diferentes, visando uma variedade de emoções.

 **Objetivos:** Familiarizar-se com a abordagem e a fotografia de pessoas / Estar familiarizado com a captação das emoções e do carácter de uma pessoa ou dos sentimentos de um grupo

 **Duração:** 60 minutos

 **Número de participantes:** Adaptável. Trabalhar em pares ou em pequenos grupos. Dependendo das câmaras de que dispõe.

 **Equipamento:** Uma máquina fotográfica para cada grupo ou par (pode ser a câmara do telemóvel das pessoas participantes ou um tablet, uma câmara SLR ou até analógica) / Cartões de memória, cabos USB ou leitores de cartões, pilhas carregadas, projetor ou computador portátil para visualizar materiais

## Descrição da atividade

Faça três exercícios diferentes ou combine os que quiser:

- **Retrato e sentimentos.**

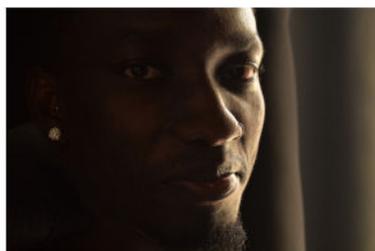
- Dividir o grupo em pares;
- Fazer um pequeno brainstorming dos possíveis sentimentos que podem estar na origem da utilização de diferentes ângulos e enquadramentos;
- Produzir 3 retratos diferentes da pessoa que se encontrar à sua frente - e que demonstrem três emoções diferentes, por exemplo, felicidade, tristeza, raiva.



- **Quem são vocês?**

Dividir o grupo em pares;

Fazer um retrato fotográfico da pessoa que está à sua frente e que demonstre o seu carácter. Tem de o fazer em 3 tamanhos de fotografia diferentes.



©Harpos

- **Fotografia de grupo.**

- Escolher uma imagem de um retrato de grupo de uma revista;
- Tentar, tanto quanto possível, fazer uma fotografia idêntica;
- Depois, fazer alguns disparos de diferentes ângulos e distâncias e observar: o que acontece, o que esperamos? Depois, realizar algumas fotografias de ângulos e distâncias diferentes e discutir com o grupo se o significado e a sensação que obtém das três imagens é diferente entre elas.



©Harpos

## Dicas para a facilitação

- Dedique algum tempo a conhecer as pessoas que vai fotografar e faça com que se sintam confortáveis e confiem em si. Esta é a melhor maneira de fazer bons retratos.
- No caso de não ter acesso a um projetor ou um ecrã grande, use o seu telemóvel para fotografar. Lembrem sempre de seleccionar a melhor resolução/qualidade da imagem nas definições da câmara do telemóvel. Quando filmar com o telemóvel, não esqueçam de o fazer na horizontal, é o formato clássico de cinema ou televisão.

## 2c. FOTOGRAFIA DE INTERIOR OU DE PAISAGEM

Atividades sobre  
fotografia



@Harpos

 **Categoria:** Fotografia

 **Pequena descrição:** Esta atividade centra-se em fotografar um local, público e acessível, interior ou exterior, descrevendo-o com uma série de imagens e apresentando-o como numa pequena exposição.

 **Objetivos:** Elaborar a descrição visual de um local, interior ou exterior

 **Duração:** 40 minutos

 **Número de participantes:** Adaptável. Trabalhar em pares ou em pequenos grupos. Dependendo das câmaras de que dispõe

 **Equipamento:** Uma máquina fotográfica para cada grupo ou par (pode ser a câmara do telemóvel das pessoas participantes ou um tablet, uma câmara SLR ou até analógica) / Cartões de memória, cabos USB ou leitores de cartões, pilhas carregadas, projetor ou computador portátil para visualizar materiais

## Descrição da atividade

- Descreva um espaço público específico fotografando dois planos gerais, dois planos médios e cinco planos próximos. Tentem mostrar o espaço, a orientação e os pontos característicos da rua. No final, discuta com o grupo qual a melhor ordem para apresentar as fotografias numa projeção ou mesmo impressas e coloque-as numa pequena exposição, de modo a descrever da melhor forma a área que já fotografou;



© Harpos

- Descreva uma sala tirando duas fotografias de grande plano, duas de plano médio e cinco de grande plano. Tentem descrever o espaço, o ambiente e algumas coisas importantes no seu interior. No final, discuta com o grupo qual a melhor ordem para apresentar as imagens numa projeção, ou impressas, e organize-as numa pequena exposição.



© Harpos

## Dicas para a facilitação

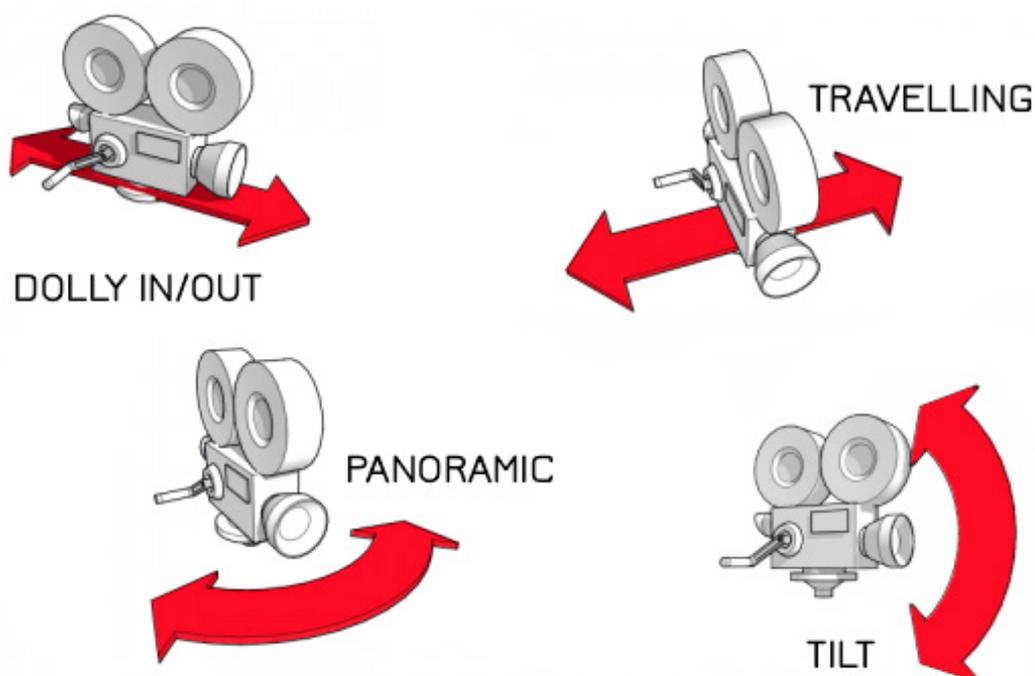
- Quando escolher o espaço para a atividade, tire muitas fotografias utilizando todos os tamanhos de imagem para captar o ambiente.

# 3. ATIVIDADES SOBRE VÍDEO

## Introdução

Esta secção leva-o da imagem fixa à realização de filmes. Funciona como uma introdução ao movimento da câmara e à utilização da luz. Com as atividades seguintes, ganhará mais confiança no controlo do movimento da câmara em relação à captação da ação.

## Movimentos básicos da câmara



©2bii.net

- Num movimento panorâmico a câmara desloca-se horizontalmente sobre o seu eixo e paralelamente ao solo;
- A inclinação para baixo ou para cima (picado ou contra-picado) é quando a câmara se move no eixo vertical - por exemplo, para seguir alguém que sobe uma árvore);
- No tracking shot ou plano de acompanhamento é muito diferente de fazer zoom a) No movimento **track in**, a câmara parte de um enquadramento geral e começa a aproximar-se do objeto. b) No movimento **track out**, a câmara afasta-se do objeto e, partindo de um enquadramento de grande plano, vai recuando e incluindo gradualmente elementos da área circundante que não eram visíveis anteriormente;
- Um travelling é quando a câmara se move ao longo e paralelamente ao seu objeto (no cinema profissional é feito com a montagem da câmara em carris).

## Dicas

- **Fotografe com um tripé** quando pretender imagens estáveis e quando pretender controlar o enquadramento;
- **Câmara à mão.** Filme com a câmara na mão, sem tripé, quando quiser acrescentar emoção ou quando quiser mover-se livremente - por exemplo, quando segue a sua personagem. Tenha em atenção que todas as vibrações resultantes também são registadas!
- Não misture um plano em movimento a fazer track in/out com um plano em zoom in/out, não cola bem.
- Filme sempre alguns segundos extra antes e depois do plano. Esta dica será útil durante a fase de montagem e edição das imagens.

## Trabalhar com a luz

- **Luz natural.** Quando fotografa com luz natural, tem de posicionar o seu motivo de acordo com a fonte de luz disponível, de modo a servir a sua visão e a captação da imagem pela câmara (por exemplo, uma janela, o sol, etc.). Tenha cuidado: a luz natural muda rapidamente e tem de estar preparado para isso;
- A utilização de **luz artificial** permite controlar o resultado durante períodos de tempo mais longos. Mas tenha em atenção que diferentes fontes de luz podem dar diferentes tonalidades de cor ao seu filme (quente/amarelo ou frio/azul).

# 3a. FILMAR UMA PAISAGEM

Atividades  
sobre vídeo



@Harpos

 **Categoria:** Vídeo

 **Pequena descrição:** Nesta atividade irá criar pequenos vídeos praticando os diferentes movimentos da câmara que posteriormente serão úteis para os seus filmes.

 **Objetivos:** Familiarizar-se com os movimentos da câmara ao fotografar algo imóvel, como uma paisagem.

 **Duração:** 30 minutos

 **Número de participantes:** Adaptável. Trabalhar em pares ou em pequenos grupos. Dependendo das câmaras de que dispõe.

 **Equipamento:** Câmara de vídeo. Pode utilizar um tripé se tiver e quiser / Qualquer tipo de computador permite descarregar o material audiovisual e visualizá-lo. Também pode utilizar um projetor

## Descrição da atividade

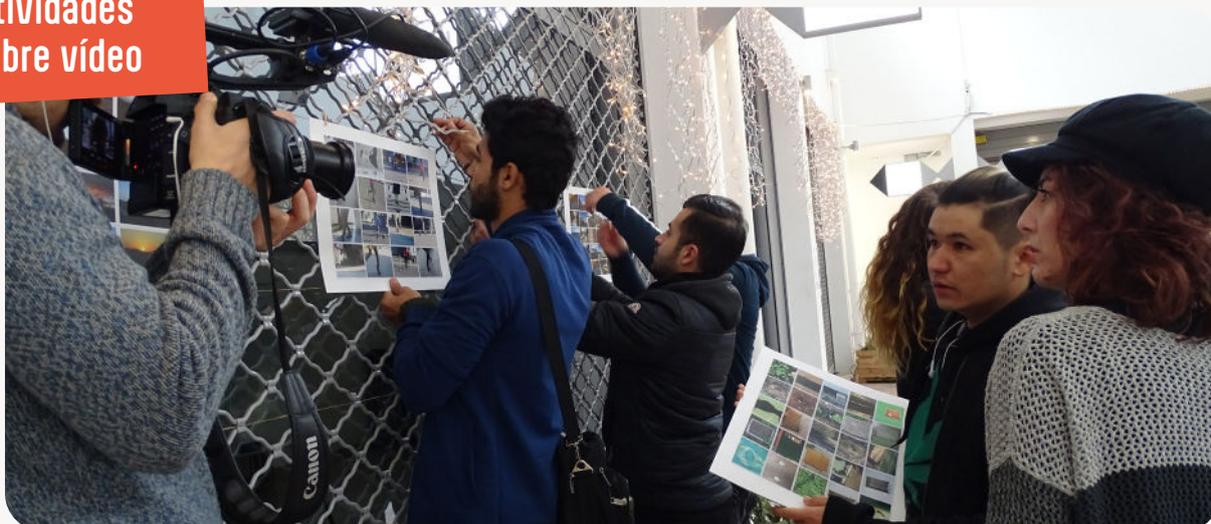
- Escolha uma paisagem urbana ou natural de ar livre;
- Filme-a com um movimento panorâmico durante cerca de 20 segundos. Repita até o resultado ser satisfatório;
- Depois, comece num plano picado e suba para um contra picado durante cerca de 20 segundos;
- Em seguida, faça um plano de track in ou track out durante cerca de 20 segundos cada;
- Observe as filmagens e discuta os diferentes resultados. Responda, com o grupo, a perguntas como:
  - Em que caso utilizaria cada plano e estilo de filmar?
  - Qual deles prefere e porquê?
  - Algum provoca mais emoções?

## Dicas para a facilitação

- A qualidade do tripé afetará a suavidade da sua filmagem;
- Recorde às pessoas participantes: o ponto de arranque e de imobilização de um movimento da câmara ou de uma inclinação são importantes para conseguir montar essa imagem com a anterior e a seguinte - e o espectador não ver abanões e tremeliques - tente filmar de forma lenta e suave, mas firme.

# 3b. FILMAR UMA PERSONAGEM EM MOVIMENTO

Atividades  
sobre vídeo



@Harpos

 **Categoria:** Vídeo

 **Pequena descrição:** Nesta atividade irá criar 2 planos diferentes de alguém a correr, testando diferentes técnicas de movimentos de câmara.

 **Objetivos:** Familiarizar-se com o movimento durante a filmagem.

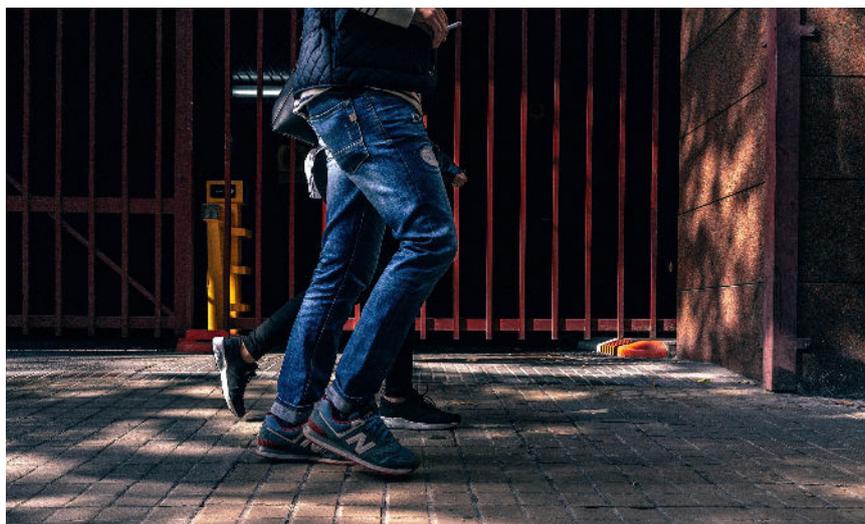
 **Duração:** 15 minutos

 **Número de participantes:** Adaptável. Trabalhar em pares ou em pequenos grupos, dependendo das câmaras de que dispõe

 **Equipamento:** Câmara de vídeo / Qualquer tipo de computador permite descarregar o material audiovisual e visualizá-lo. Também pode utilizar um projetor.

## Descrição da atividade

- Escolha um espaço aberto, seguro e livre de obstáculos;
- Encontre, entre as pessoas do grupo, a personagem central que vai fazer uma pequena caminhada para a atividade de filmagem;
- Comece a fotografar a pessoa que está a andar, caminhando paralelamente a ela;
- Tente, tanto quanto possível, manter a câmara estável;
- A sua preocupação deve ser sempre a de seguir a personagem para onde quer que ela vá;
- Faça um disparo muito perto do seu objeto;
- Depois, fotografe a uma distância maior;
- Observe as filmagens e discuta os diferentes resultados. Responda, com o grupo, a perguntas como:
  - m que caso utilizaria cada plano e estilo de filmar?
  - Qual deles prefere e porquê?
  - Algum provoca mais emoções?



## Dicas para a facilitação

- Sugerir às pessoas participantes: caminhe lentamente e paralelamente ao seu objeto com os joelhos ligeiramente dobrados - esta técnica permite obter um melhor equilíbrio e uma fotografia suave.
- Para mais dicas veja este filme no YouTube: 4 maneiras de manter o foco enquanto filma objetos em movimento - [FOCUS While Filming Moving Subjects](#)

# 3c. FILMAR UM DIÁLOGO

Atividades  
sobre vídeo



 **Categoria:** Vídeo

 **Pequena descrição:** Nesta atividade irá criar 3 planos diferentes de um diálogo, testando diferentes técnicas de posição da câmara e planeando diferentes conjuntos de planos.

 **Objetivos:** Familiarizar-se com a filmagem de um diálogo/conversa.

 **Duração:** 25 minutos

 **Número de participantes:** Adaptável. Trabalhar em pares ou pequenos grupos, dependendo das câmaras que tiver.

 **Equipamento:** Câmara de vídeo / Tripé

## Descrição da atividade

- Escolha o cenário (o fundo) e quem fará parte desta cena de diálogo. O diálogo deve ser algo simples e curto, com um máximo de 2 minutos. Por exemplo, falar sobre o tempo ou uma apresentação entre duas pessoas desconhecidas, fixando os diálogos que serão repetidos várias vezes.
- Filmar o diálogo com um tripé numa única cena em que ambas as personagens estejam enquadradas.
- Filmar de novo o mesmo diálogo mas agora com a câmara na mão e com a liberdade de mudar de ângulo ou mesmo de se aproximar ou afastar.
- Filmar o diálogo em “pedaços”, ou seja, fazendo vários planos diferentes para apanhar todas as falas das personagens: dar o nome de A e B às personagens e faça um plano diferente sempre que cada uma delas estiver a falar.
- Observe as filmagens e discuta os diferentes resultados. Responda, com o grupo, a perguntas como:
  - ❑ Em que caso utilizaria cada plano e estilo de filmar?
  - ❑ Qual deles prefere e porquê?
  - ❑ Algum provoca mais emoções?



## Dicas para a facilitação

- Explicar às pessoas participantes: a filmagem “em pedaços” introduz a necessidade de edição, em que os diferentes planos das personagens A e B devem ser ligados a um resultado unificado que se chama montagem ou edição. Não se esqueça de filmar também as reações das pessoas que não estão a falar - exactamente como vemos em filmes e programas de televisão.
- Para mais dicas veja este filme no YouTube [Top 5 tips for filming dialogue](#).

# 3d. FILMAR COM LUZ NATURAL OU ARTIFICIAL

Atividades  
sobre vídeo



@Harpos

 **Categoria:** Vídeo

 **Pequena descrição:** Nesta atividade irá criar 2 fotos diferentes utilizando diferentes fontes de luz para criar uma variedade de sentimentos ou estados de espírito.

 **Objetivos:** Familiarizar-se com as diferentes fontes de luz.

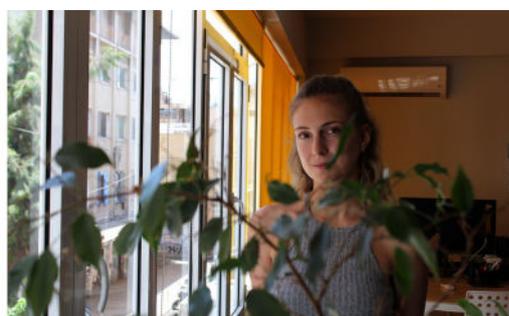
 **Duração:** 20 minutos

 **Número de participantes:** Adaptável. Trabalhar em pares ou em pequenos grupos, dependendo das câmaras de que dispõe

 **Equipamento:** Câmara de vídeo, tripé, candeeiro de mesa (opcional) / Qualquer tipo de computador permite descarregar o material audiovisual e visualizá-lo. Também pode utilizar um projetor.

## Descrição da atividade

- Encontre um local interior junto a uma janela com luz natural e filme alguém sentado na proximidade durante um minuto - enquanto lê um livro, por exemplo.
- Em seguida, faça o mesmo, mas adicione uma luz artificial, por exemplo, ligue a luz da sala ou um candeeiro de mesa.
- Observe as filmagens e discuta os diferentes resultados. Responda, com o grupo, a perguntas como:
  - Em que caso utilizaria cada cena?
  - Qual delas prefere e porquê?
  - Alguma delas provoca emoções?
  - Nota alguma diferença de tonalidade nas imagens?



## Dicas para a facilitação

- Relembre as pessoas participantes: tenham cuidado quando filmarem com a câmara em modo automático e passarem do interior para o exterior, ou o contrário. Vão reparar que haverá algumas partes muito escuras ou muito claras nas vossas imagens. Isto acontece porque a câmara está a tentar dar o melhor resultado em diferentes situações de luz.
- Para mais dicas veja o filme no YouTube [How to film using natural light indoors DIY Cinematic Lighting Setup](#).

## Introduzir mensagens de diversidade na filmagem!

Agora que já praticou, utilizando diferentes técnicas, passamos ao próximo passo: o exercício abaixo centra-se em fazer-nos pensar sobre a mensagem de diversidade e de equidade da história. O seguinte exercício de vídeo dar-lhe-á dicas sobre como pode fazer pequenas alterações que podem transmitir uma mensagem diferente com o seu filme.

A nossa intenção é provocar ideias sobre como aplicar um objectivo de inclusão e diversidade nos seus filmes através de um momento de brainstorming e reflexão. Tenha em atenção as mensagens que recebe dos membros do grupo ou do contexto onde filma.

# 3e. UMA CENA, DUAS INTERPRETAÇÕES

Atividades  
sobre vídeo



@Harpos

 **Categoria:** Video

 **Pequena descrição:** Nesta atividade irá criar 2 versões diferentes de um guião curto, com uma variação no segundo guião.



 **Objetivos:** Compreender o poder da imagem através de diferentes técnicas audiovisuais / oportunidade de praticar com diferentes ângulos, movimentos, luz e todas as dicas do M2.

 **Duração:** 60 a 120 minutos

 **Número de participantes:** ideal para grupos de 10 - 20 pessoas

 **Equipamento:** Câmara de vídeo / Tripé (se disponível) / Computador / Projetor (se disponível).

## Descrição da atividade

Criar uma cena em que participem muitas pessoas, por exemplo, no pátio de uma escola, num restaurante ou num parque. No início, não parece haver qualquer sinal de desigualdade ou de discriminação. Nos exercícios que se seguem, queremos concentrar-nos em como pode a realização do filme introduzir essa percepção e quais são as ações e elementos que podem induzir esse ambiente.

Como começar:

- Decidir o que acontece na cena. Tenha em atenção que o cenário deve ser simples e que seria útil fazer referência a atividades quotidianas e familiares.
- Organizar três versões de filmagem utilizando as ferramentas cinematográficas: 1) posição da câmara; 2) luz; 3) desempenho das personagens; e 4) diálogo:
  - Primeiro registar a cena de uma forma “objetiva”, sem qualquer impressão de discriminação;
  - Segundo, registar a mesma cena mas introduzir pequenos elementos, gestos, ações, perspectivas que transmitam o contrário, com características negativas: rudeza, zanga, agressividade.
  - Por fim, registar a cena adicionando pequenos pormenores ou alterações que façam com que as personagens tomem traços positivos visíveis - simpatia, acolhimento
  - Visionamento das três versões e reflexão com o grupo: porquê e como é que algumas pessoas estão em desvantagem em relação às outras ou são menos valorizadas socialmente? Onde estão as causas profundas da pobreza e da exclusão social?

## Dicas para a facilitação

- Utilizar um storyboard para ter uma sequência explícita do desenvolvimento da cena;
- A ação principal do elenco deve ser a mesma nas três cenas, para que seja explícito que é a abordagem, a perspectiva e encenação de quem realiza que dá um carácter e significado diferentes à cena;
- Lembre-se de utilizar diferentes ângulos, movimentos, luz e todas as dicas do M2;
- Se puder adicionar som, utilize diferentes estilos de música para reforçar a tensão e a perspectiva distinta em cada cena.
- Assista a este vídeo no YouTube - um exemplo de como a mesma cena pode ter diferentes significados: [Same Scene Shot in 5 Different Directors' Styles](#).

# Atividade de fecho

## IMAGINA A IMAGEM

Atividades  
sobre vídeo



 **Categoria:** Atividade de fecho

 **Pequena descrição:** Todo o grupo se senta num círculo com os olhos fechados. São dadas as instruções para cada pessoa imaginar uma imagem, paisagem ou situação que exprima como se sentem após as atividades. Assim que se sentem prontos, todos abrem os olhos e partilham a sua experiência e a imagem que têm na mente. Caso existam barreiras linguísticas, a atividade pode ser expressa fisicamente como mímica. No final, podem fechar de novo os olhos e imaginar a mesma imagem de uma paisagem bonita e segura.

 **Objetivos:** Serenidade, faça uma ligação com o presente.

 **Duração:** Entre 2 a 3 minutos por pessoa.

 **Número de participantes:** Adaptável (ideal com grupos entre 10-30 pessoas)

 **Equipamento:** Não é necessário equipamento

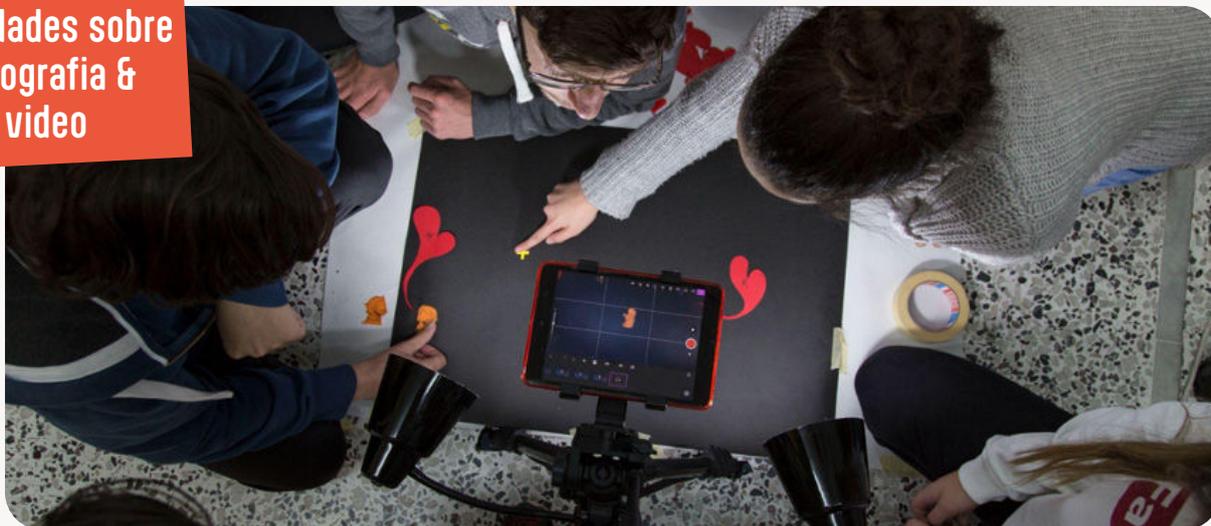
## Dicas para a facilitação

→ Salvaguarde a segurança, privacidade e que não sejam interrompidos - é necessário ter acolher e não julgar as emoções que as pessoas expressam e permitir tempo suficiente para uma escuta ativa. Garanta também que todas as pessoas têm oportunidades iguais de se expressarem

## 4. INTRODUÇÃO À ANIMAÇÃO STOP MOTION

# 4a. COMO FAZER STOP MOTION!

Atividades sobre  
fotografia &  
vídeo



@Harpos

 **Categoria:** fotografia e vídeo

 **Pequena descrição:** Nesta atividade, irá criar uma curta-metragem utilizando a técnica de stop motion, que envolve a montagem de uma série de imagens estáticas. Quando estes fotogramas são reproduzidos em sequência, cria-se a ilusão de movimento

 **Objetivos:** conhecer a técnica de stop motion e a combinação com outras técnicas audiovisuais.

 **Duração:** 60 minutos

 **Número de participantes:** Depende das definições

 **Equipamento:** câmara fotográfica, tripé, computador, software de edição, objecto para filmar.

## Descrição da atividade

A técnica stop-motion é utilizada para criar animação de objetos ou até mesmo animar pessoas reais (neste caso é chamada de pixelização). Esta atividade descreve o stop motion em passos muito simples para compreender a sua ideia base, que podem depois desenvolver com o grupo. Passos:

- Crie a sua história! Escolha um objeto e planeie uma pequena rota para o mesmo. Por exemplo, pode utilizar um estojo, uma tesoura, um sapato ou qualquer outro item flexível que possa animar, movendo-o de um lado para o outro da mesa.
- Escolha a sua localização. Como principiante, é bom começar a fotografar em ambientes fechados, com iluminação constante e evitar a luz natural. Caso contrário, terá cintilação de luz.
- Configure a sua câmara. Coloque e fixe a sua câmara ou telefone num tripé. Escolha o enquadramento horizontal/paisagem e enquadre a sua imagem. Em seguida, bloqueie o tripé com fita-cola para ficar imóvel durante a filmagem. Faça todas as definições da câmara para exposição, velocidade do obturador e equilíbrio de brancos.
- Tire uma fotografia. Lembre-se de focar no seu objeto. Quando tiver a certeza de que está tudo bem, tire pelo menos 4 fotografias sem fazer qualquer alteração.
- Faça um pequeno movimento. Por exemplo, desloque ligeiramente o objeto para a posição seguinte. Mantenha tudo consistente quadro a quadro.
- Mais uma foto. Verifique sempre o foco e tire novamente outra fotografia de 4 fotogramas. A partir de agora segue os dois últimos passos até que o seu objeto chegue ao destino. Faça 4 fotogramas e mova o seu objeto, mais 4 fotogramas e mova o seu objeto.
- Depois, pode utilizar uma aplicação stop motion ou software de edição para montar a sua sequência de fotografias e o seu vídeo stop motion estará pronto!



©Harpos

# 5. ATIVIDADES SOBRE SOM

## INTRODUÇÃO

Na nossa cultura, damos prioridade à imagem e às artes visuais - dá-se menos atenção à dimensão sonora do filme. Ora, um filme com imagens medíocres pode ser visto. Mas é impossível ficar a ver um filme com um som “mau” ou “ruidoso”!

Se as vozes forem mal gravadas, a mensagem torna-se incompreensível. A banda sonora do filme pode também ser mal misturada, com as diferentes fontes sonoras misturadas numa sopa indigesta.

Mas, acima de tudo, o som é muitas vezes esquecido durante a fase de escrita do filme. Podemos pensar em escrever diálogos, ou numa canção que gostamos para os créditos finais... Mas não pensamos espontaneamente nas outras oportunidades criativas que o som oferece.

**Estas atividades permitirão ao grupo identificar o material sonoro com o qual podem “brincar” para transmitir emoções e criar efeitos, em diálogo com as imagens.**

**Nota logística:** Para trabalhar o som separado da imagem, existe uma variedade de ferramentas de fácil acesso e baixo custo. Cabe ao formador explorar as possibilidades e familiarizar-se com um dispositivo antes de iniciar os workshops:

- Um gravador digital (Zoom, Tascam): os produtos básicos (150-300€) funcionam como pequenos “dictafones”, com um microfone incorporado de alto desempenho. A gravação é feita em cartões SD. A maioria possui ligações para microfones externos. Bons microfones para “entrevista” estão disponíveis por cerca de 50€.
- Os smartphones podem ser utilizados como gravadores digitais. Existem boas aplicações de “dictafone” e microfones de lapela baratos que podem ser ligados ao smartphone.
- Também é possível utilizar como gravador um computador que tenha uma placa de som dedicada (com uma aplicação simples como o Audacity, por exemplo) e encaixar um microfone diretamente numa porta USB.



# Quebra gelo#1

## Escuta ativa

---

 **Categoria:** Som

---

 **Pequena descrição:** Para sintonizar os sons à nossa volta, o formador convida o grupo a encontrar um lugar acolhedor para se sentar e ouvir uma gravação de natureza. Que imagens lhe vêm à mente?

---

 **Objetivos:** Aprimorar as suas capacidades auditivas e entrar no mundo do som.

---

 **Duração:** 15 minutos

---

 **Número de participantes:** : Livre

---

 **Equipamento:** Um sistema de som

---

## Descrição da atividade

- Incentivar o grupo a encontrar um lugar confortável para se sentar.
- Sugerir diferentes sons para ouvir, sem dizer ao grupo o que vão ouvir, mas orientando a sua audição:
  - *Amazónia (Rádio Arte): Onde estamos? Quais destes sons são resultado de intervenção humana?* [https://www.arteradio.com/son/61662029/amazonia\\_1\\_10\\_aube\\_en\\_foret](https://www.arteradio.com/son/61662029/amazonia_1_10_aube_en_foret)
  - *Ramadan (rádio Arte): Onde estamos? O que é esta música misteriosa?* <https://www.arteradio.com/son/8101/ramadan>
- Após um momento de meditação e discussão, pergunte ao grupo o que podemos aprender com esta experiência de escuta. Que impacto tem o som em nós? Como podemos utilizar o potencial do som no nosso filme?

## Dicas para a facilitação

- Durante cada sessão, pode propor momentos de escuta “intensa”, para iniciar ou terminar as atividades de forma tranquila. Quem está a facilitar ou as pessoas do grupo podem trazer alguns sons interessantes e sugerir que o grupo os ouça.

## Quebra gelo#2

### Escrita criativa

---

 **Categoria:** Som

---

 **Pequena descrição:** Cada pessoa do grupo deve escrever uma frase num pedaço de papel. Depois de aprender a utilizar o gravador digital, cada pessoa utiliza-o para gravar a frase

---

 **Objetivos:** Familiarizar-se com o gravador

---

 **Duração:** 15 minutos

---

 **Número de participantes:** Livre

---

 **Equipamento:** Um gravador de som (pode ser um smartphone).

---

## Descrição da atividade

- Escreva ou copie e cole estes inícios inspiradores de frases (ou outros que prefira) e recorte cada tira de papel:
  - No mundo perfeito eu gostaria...
  - Todas as manhãs eu sonho com...
  - A maior questão hoje é...
  - O meu pior pesadelo é...
  - ...
- Distribua uma tira a cada pessoa e dê-lhes tempo para a completar.
- Permita que todos descubram o gravador, como posicionar o microfone e definir o nível de gravação
- Cada participante é responsável por registar adequadamente as palavras do outro.
- Depois de as faixas serem guardadas no computador, o grupo ouve os resultados. A discussão pode continuar:
  - Sobre como melhorar a gravação de som para a próxima vez.
  - Nas gravações. Abrem caminhos criativos para o filme? Inspiram imagens?

## Dicas para a facilitação

- Ainda que seja um pretexto para a troca de ideias e a familiarização das pessoas com os dispositivos de gravação, este exercício pode já estar ligado ao tema (racismo e interculturalidade).
- Não apague os sons no final! As gravações podem fazer parte da banda sonora do filme.

# 5a. ESPAÇO E SOM

Atividades  
sobre som



© Piratbay

 **Categoria:** Som

 **Pequena descrição:** O seu microfone está demasiado próximo ou demasiado afastado da fonte? Qual o impacto do posicionamento do microfone? Esta atividade ajuda-o a exercitar os ouvidos e a compreender o potencial do seu equipamento de gravação de som.

 **Objetivos:** Identificar o papel que o som desempenha na perceção do espaço / Aprender a criar desconexão entre a imagem e o som para surpreender o público.

 **Duração:** 20'

 **Número de participantes:** Adaptável. Depende do equipamento.

 **Equipamento:** Uma câmara num tripé, um microfone ligado à câmara através de um cabo longo, auscultadores. A atividade também funcionará utilizando o microfone incorporado na câmara.

## Descrição da atividade

- Escolher um texto que trate o tema do racismo e da interculturalidade (um poema? carta branca?). Escolha um lugar para uma cadeira.
- Configurar a câmara e planear uma fotografia, certificando-se de incluir a cadeira no enquadramento.
- Pedir a cada pessoa do grupo para se sentar à vez na cadeira para ler uma passagem do texto - e faz a leitura numa posição mais afastada ou mais próxima do microfone.
- Cada pessoa vai também rodando na posição técnica - com os auscultadores colocados - para ir conseguindo identificar e apontar a pessoa cuja voz é:
  - um “som de grande plano”: ouvimos como se a pessoa estivesse a falar diretamente aos nossos ouvidos.
  - um “som de primeiro plano”: ouvimos como se a pessoa estivesse ao nosso lado
  - um “som de fundo”: ouvimos como se a pessoa estivesse mais longe, participando na cena, mas distante da ação
- A pessoa que utiliza os auscultadores vai trocando para que todos entendam o efeito do som através do microfone. Se tiver um microfone externo, este também pode ser movido para criar alterações entre som e imagem, entre próximo e distante.

## Dicas para a facilitação

- Lembre ao grupo de participantes: Muitas vezes colocamos o microfone demasiado longe da fonte do som e o público tem de fazer um esforço para compreender o que está a ser dito. O microfone é geralmente colocado o mais próximo possível da fonte sonora: isto cria uma intimidade entre quem fala e quem ouve. Uma voz que queremos que seja clara deve estar em primeiro plano ou até num grande plano.
- Tanto para o som como para a imagem, decidimos o que vamos colocar em primeiro plano e o que vamos colocar em segundo plano - e depois tentamos criar um diálogo entre esses diferentes conteúdos.
- Um microfone de lapela oferece uma grande oportunidade narrativa: mesmo que a pessoa apareça em segundo plano, a sua voz pode ser ouvida como um som próximo.

# 5b. LABORATÓRIO DE PRODUÇÃO DE RUÍDO

Atividades sobre som



©Evgeniy Shkolenko (Getty Images)

 **Categoria:** Som

 **Pequena descrição:** Os grupos gravam efeitos sonoros peculiares e depois desafiam-se uns aos outros para os adivinhar numa divertida sessão de teste de sons.

 **Objetivos:** Afinar o ouvido / Aprender a manipular os sons

 **Duração:** 45 minutos

 **Número de participantes:** Adaptable. Depends on the equipment.

 **Equipamento:** Gravadores de som, microfones e auscultadores, equipamento de audição, este ficheiro impresso e cortado em pequenos pedaços de papel (cada um com uma descrição sonora). Pode também usar esta pasta com fotos em vez de palavras.

## Descrição da atividade

- Formar subgrupos de 3 ou 4 pessoas;
- Peça a cada subgrupo para escolher 3 papéis pequenos ao acaso;
- Cada grupo tem de registar (secretamente) os sons descritos nos 3 papéis;
- As pessoas participantes reúnem-se. Cada subgrupo mostra um dos seus sons de cada vez, para que os outros adivinhem quais são.

## Dicas para a facilitação

- Nesta atividade dinâmica, é interessante mostrar às pessoas participantes como é fácil enganar o público com o som. Um som pode facilmente ser utilizado para outra coisa: o papel amarrado para o crepitar do fogo, por exemplo;
- Esta atividade será particularmente útil se o grupo se aventurar na criação de um filme de stop-motion, para a qual toda a banda sonora terá de ser produzida.

# 5c. O SOM DO SILÊNCIO

Atividades  
sobre som



©Uelphoto (Getty Images)

 **Categoria:** Som

 **Pequena descrição:** Já parou para escutar o silêncio? Nesta atividade, as pessoas participantes são incentivadas a registrar momentos de silêncio, explorando como cada silêncio não é apenas uma ausência de som - e as diferenças subtis que cada silêncio pode conter.

 **Objetivos:** Desenvolver a curiosidade durante a audição / Estar consciente de como é difícil encontrar lugares sem som / Identificar a riqueza das nossas paisagens sonoras.

 **Duração:** 30 minutos

 **Número de participantes:** Não há limite, mas o ideal são duas ou três pessoas por gravador (grupos maiores tornam a atividade de escuta coletiva muito longa)

 **Equipamento:** Gravadores de som (podem ser smartphones) / Microfones e auscultadores / Aparelho de escuta (pode ser uma coluna ligada ao smartphone via bluetooth)

## Descrição da atividade

- Formar subgrupos e distribuir um gravador a cada um;
- Dê a cada grupo a tarefa de encontrar um local onde possam registrar um minuto de silêncio;
- Reúna o grupo e ouça os sons recolhidos;
- Reparar coletivamente em tudo o que se ouve quando se escuta com atenção: a matéria que compõe esta paisagem sonora.

## Dicas para a facilitação

- Incentivar a audição coletiva de um som, de um podcast, de uma música: tudo é bom para apurar a capacidade de ouvir;
- É muito útil gravar alguns minutos de “silêncio” em cada local de filmagem. Durante a edição, estes pedaços de som podem ser úteis para ligar as filmagens entre si e cobrir as discontinuidades na gravação do som - sem estes silêncios específicos, ficariam ‘buracos’ de som nas transições.

# 5d. A VOZ NUM PASSEIO

Atividades  
sobre som



© Wellphoto (Getty Images)

 **Categoria:** Som

 **Pequena descrição:** Os participantes vão mergulhar na técnica de gravar uma pessoa a falar em movimento.

 **Objetivos:** Dominar a gravação de som direto / Identificar a utilização óptima do(s) microfone(s) disponível(eis) / Identificar os imperativos do som, quando a gravação é combinada com a captação de imagens / Conhecer as pessoas do grupo e o local onde se realiza a oficina criativa.

 **Duração:** 30 minutos

 **Número de participantes:** 4 - 12 pessoas participantes

 **Equipamento:** Gravadores de som (podem ser smartphones) / Microfones e auscultadores / Aparelho de escuta (pode ser uma coluna ligada ao smartphone via bluetooth) / 1 máquina fotográfica

## Descrição da atividade

- Formar grupos de 2 pessoas;
- Distribuir um gravador, um microfone e auscultadores a cada grupo;
- Teste as possibilidades oferecidas pelo microfone: tem de ser colocado mesmo em frente da boca para captar um som decente? Ou é um microfone “boom” que deve ser colocado à distância, direcionado para a fonte de som?
- Sugira que cada pessoa prepare 2-3 perguntas para conhecer melhor a outra pessoa;
- As instruções são para conduzir a entrevista “em movimento”, num só take;
- Reúna o grupo e ouça os registos sonoros. Discutam as dificuldades encontradas, os problemas de audição que causam;
- Realizem o mesmo exercício coletivamente, mas adicionem também a gravação de vídeo - e reúnam-se novamente para ver e ouvir as gravações. Ainda é possível gravar a voz corretamente sem que o microfone esteja no enquadramento da imagem?
- Enumerar coletivamente os elementos que permitirão uma utilização óptima do(s) microfone(s) disponível(eis), com ou sem captação de imagens.

## Dicas para a facilitação

- Relembrar às pessoas participantes: Para um projeto de documentário, pode ser útil fazerem primeiro uma entrevista estática num local calmo. Desta forma, garante-se que se tem uma versão sonora “limpa” do que a pessoa tem para contar;
- Podem então tentar entrevistar a pessoa “ao vivo”, no local onde ela vive ou trabalha. É mais vivo e dinâmico... mas mais complexo. O grupo tem então a possibilidade de editar pedaços do som da entrevista ‘limpa’ em cima de imagens do local, para que se perceba melhor a fala da pessoa entrevistada.

### Apresente uma mensagem de diversidade através do som!

Como já exploraram diferentes técnicas de produção de som, o seu grupo está agora pronto para a próxima etapa de criação: a adição de mensagens de diversidade e sobre questões antirracistas. O som pode realmente desempenhar um papel importante, uma vez que consegue transmitir uma mensagem de forma rápida e clara. Por exemplo:

## Cenas de ficção científica podem ser transformadas num debate sobre a diversidade?

Sigam os seguintes exercícios, passo a passo, para descobrir!

# 5e. RE-SOUND

Atividades  
sobre som



©From Back to the Future, Robert Zemeckis, 1985

 **Categoria:** Som

 **Pequena descrição:** Desfrute do emocionante desafio de recriar a faixa de áudio de uma sequência de vídeo, com efeitos sonoros, sons ambiente, vozes e música.

 **Objetivos:** Aprender a dar um novo significado a imagens pré-existentes através do som / Compreender as mais-valias do som para a imagem / Aprender a jogar com os sons e a atribuir-lhes uma função narrativa

 **Duração:** 2 horas

 **Número de participantes:** Adaptável (ideal para grupos de 5 - 15 pessoas).

 **Equipamento:** Gravadores de som / Microfones / Computadores com software de edição / Ficheiro de vídeo com clip de filme

## Descrição da atividade

- Revelar ao grupo os filmes em que o som desapareceu misteriosamente;
- Distribuir um gravador de som e um microfone pelos diferentes subgrupos;
- Dar-lhes a tarefa de observarem atentamente o extrato e imaginarem todos os sons que serão necessários para reconstruir a banda sonora;
- Propor a reescrita de diálogos - imagine uma conversa entre as personagens sobre violência racista e interculturalidade enquanto combatem dinossauros neste planeta misterioso!
- Propor um momento de edição e de mistura dos sons, pós-sincronizados sobre as imagens.
- Exportar e visualizar o resultado em conjunto.

## Dicas para a facilitação

- Este exercício pode ser um bom pretexto para iniciar a navegação e utilização dos softwares de edição de uma forma divertida e experimental, tendo em conta apenas um dos aspetos técnicos - o som e não a imagem.

# Atividade de encerramento

## Fazer um som

Atividades  
sobre som



© Colero (Getty Images)

 **Categoria:** Atividade de encerramento

 **Pequena descrição:** Revezando-se, cada participante emite um som que representa a forma como se está a sentir em relação à atividade.

 **Objetivos:** Faça uma pausa e reflita sobre as suas emoções.

 **Duração:** 15 segundos por pessoa.

 **Número de participantes:** Adaptável.

 **Equipamento:** Não é necessário.



# 6. ATIVIDADES SOBRE EDIÇÃO

## Introdução

Imagens fixas ou em movimento, efeitos sonoros, música e sons ambientes, voz narrativa ou efeitos especiais: a edição é a fase em que cada peça do puzzle encontra o seu lugar certo. Todos estes suportes variados acabarão por se transformar num só: o filme que idealizou.

Mas a edição pode ser assustadora: é preciso aprender a utilizar um software específico, cada computador é diferente, podem aparecer bugs e dificuldades diversas. Além disso, quando há menos experiência, a edição pode ser difícil de realizar coletivamente. É difícil juntar 15 pessoas em frente a um ecrã e fazer escolhas. Mas a edição é muito importante e determina o resultado final do vídeo, envolvendo dinâmicas de poder em qualquer grupo.

No entanto, tal como a escrita do guião ou a rodagem do filme, a fase de montagem é um momento criativo, e o filme é reinventado até ao último momento. Jogar com as imagens, manipulá-las ou distorcê-las permite uma reflexão crítica sobre os média: são apenas uma construção ao serviço da mensagem que se deseja transmitir ao público.

***As atividades apresentadas permitirão ao grupo compreender o fluxo de trabalho de edição e participar ativamente nesta fase da realização de filmes.***

**O que é editar?** Volte ao Módulo 2!



**Nota logística:** O acesso a equipamento de filmagem e edição tornou-se amplamente democratizado. Com um smartphone ou tablet, pode gravar imagens de qualidade e até editar nestas máquinas. Também pode ser mais ‘velha guarda’ e usar uma câmara de vídeo com um tripé e um software de edição num computador. O truque é ter alguém no grupo que domine a(s) ferramenta(s), os formatos de ficheiros e as definições de som que vão usar, para conseguirem finalizar o trabalho.

# Quebra gelo#1

## Conte os planos

 **Categoria:** Edição

 **Pequena descrição:** Visualização de uma sequência de curta-metragem e contagem de todos os planos filmados e posteriormente editados.

 **Objetivos:** Compreender a ligação entre a filmagem e a edição

 **Duração:** 15 minutos

 **Número de participantes:** Livre

 **Equipamento:** Equipamento de edição e ligação à Internet.

## Descrição da atividade

- O grupo é convidado a ver o excerto do filme Drive.
- Após o visionamento, é pedido a todos que adivinhem:
  - Quantos pedaços de imagens em movimento foram alinhadas e colocadas sequencialmente neste excerto do filme? De uma ponta à outra, quantas imagens diferentes tem esta sequência?
  - Em quantos planos filmados ou tomadas de vista consiste esta sequência - ou seja, quantos planos foram filmados e utilizados na edição?
  - Quantas posições/perspectivas diferentes da câmara foram necessárias?
- É então pedido ao grupo que reveja o excerto e conte todos os planos que foram filmados (quantas vezes a câmara teve de ser movimentada).
- O que podemos retirar disto? O que faz com que um plano flua bem e cole sem saltos com a imagem anterior ou a seguinte - ou que não cole bem? O que permite uma edição fluída?

## Dicas para a facilitação

- Reproduzir o storyboard de um excerto de um filme ajuda a compreender como se constroem as mensagens e o impacto emocional. Finalmente, ajuda-nos a compreender como diferentes planos oferecem perspectivas variadas. Considere quais as alternativas que poderiam ser utilizadas.

## Quebra gelo#2

### Edição ao vivo

---

 **Categoria:** Edição

---

 **Pequena descrição:** E que tal aprender o básico da edição através de uma das suas redes sociais favoritas? Criar um “Reel” no Instagram pode muitas vezes ser semelhante a fazer uma curta-metragem, construída a partir de uma sequência de planos diferentes.

---

 **Objetivos:** Dê confiança ao grupo na sua capacidade de inventar uma história e de compreender a lógica da edição.

---

 **Duração:** 30 minutos

---

 **Número de participantes:** Livre

---

 **Equipamento:** Smartphones com Instagram

---

## Descrição da atividade

- Peça para fazerem pares em que uma das pessoas tem um smartphone com a aplicação Instagram a funcionar.
- Com o grupo num grande círculo, fazem brainstorming para partilhar truques que conhecem de como fazer vídeos “reels” no Instagram: cada pessoa vai mostrando o que sabe - como fazer efeitos visuais e de cor ou como adicionar títulos, transições, música, etc.
- Em pares, têm 15 minutos para fazer um vídeo “reel” contando uma história e utilizando 5 planos diferentes. É interessante se for encontrado um tema comum a todos os grupos, que cada par conta de forma diferente. Cada vídeo deve ter:
  - Uma introdução para estabelecer uma situação, um lugar e as personagens (situação inicial)
  - Um acontecimento surpreendente que traz o caos à situação inicial (gatilho)
  - Uma viagem ou jornada/missão para resolver o problema (desenvolvimento)
  - Uma resolução da história, no final do suspense (o clímax)
  - Uma cena final que mostra que tudo está de volta aos carris (a situação final)
- Cada grupo conta a sua história produzindo um “reel” na aplicação Instagram.
- Debriefing coletivo visualizando as histórias de todos os participantes - recomendamos que publiquem os vídeos no modo privado, acessível apenas a uma pessoa.

## Dicas para a facilitação

- Na verdade, um projeto de filme pode ser desenvolvido apenas com as possibilidades de uma rede social, seja o Instagram ou o TikTok, que também oferece opções criativas.
- É importante que previamente a pessoa que dá a formação conheça os truques da aplicação e consiga extrair os ficheiros e usá-los.

## Variante

Dependendo do smartphone que possui, poderá ser possível “pausar” durante a gravação do vídeo. Isto permite fazer um verdadeiro “shot – edit”, criar apenas um ficheiro de vídeo, mas composto por vários planos.

# 6a. MANIPULAR COMO KOULECHOV

Atividades  
sobre edição



©From The Koulechow Effect, by Semyon Raytbur, 1969

 **Categoria:** Edição

 **Pequena descrição:** This activity allows, by filming a few shots, to understand the central issue posed by editing: a shot only takes on meaning for the audience in relation to the shot that follows or precedes it.

 **Objetivos:** Compreender a questão central da montagem: um plano só constrói o significado pretendido na história, na sequência dos planos onde está integrado.

 **Duração:** 30 minutos

 **Número de participantes:** até 15 pessoas

 **Equipamento:** Câmera e tripé / Computador com software de edição simples - como, por exemplo, o CapCut, o Kinemaster ou o DaVinci, com acesso gratuito.

## Descrição da atividade

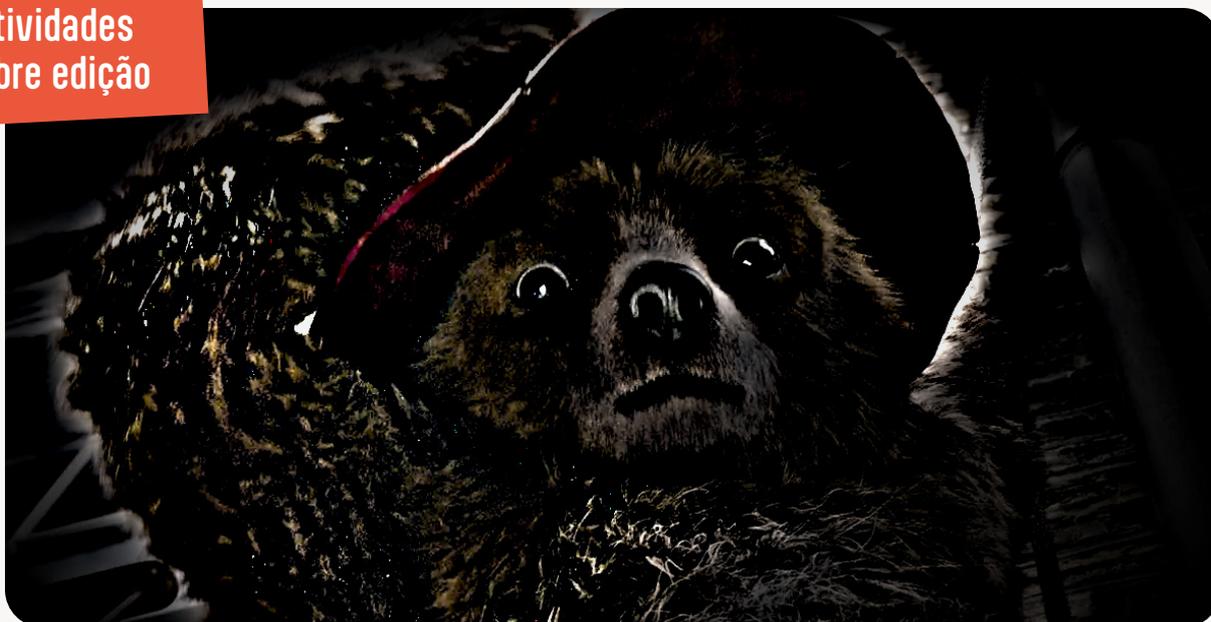
- O grupo deve começar por filmar quatro imagens ou planos fixos sem som, cada uma com 5 segundos de duração:
  1. Um bolo ou doce, colocado numa mesa;
  2. Uma moldura com a fotografia de alguém;
  3. Uma porta entreaberta para um quarto escuro;
  4. Um rosto humano com uma expressão neutra.
- Estes quatro planos são importados para o computador e depois para o software de edição;
- Encadear o plano 1 com o plano 4, depois o plano 2 com o plano 4, depois o plano 3 com a filmagem 4. Apresentar o resultado ao grupo;
- Como é que o grupo entende o plano 4 em relação ao plano anterior? Quais são os sentimentos da pessoa quando confrontada com estas três edições diferentes?

## Dicas para a facilitação

- Koulechov foi um cineasta soviético da década de 1920. Criou um laboratório de experimentação cinematográfica. Com o seu famoso “Efeito Koulechov”, quis afirmar o poder da montagem: é através da organização dos planos que lhes damos significado;
- [Ver A. Hitchcock a explicar o “Efeito Koulechov”](#);
- Esta atividade também pode ser realizada com fotografias impressas, que as pessoas participantes combinam duas a duas para lhes dar um novo significado

# 6b. RECORTE DO TRAILER

Atividades  
sobre edição



©Média Animation

 **Categoria:** Edição

 **Pequena descrição:** A edição é uma recriação. Com materiais idênticos – imagens e sons – podemos produzir filmes diferentes, com mensagens diferentes. Esta atividade permite brincar com o material para alterar o significado das imagens (em particular através do uso de som).

 **Objetivos:** Aprender a utilizar o software de edição de uma forma dinâmica / Ter consciência de que qualquer imagem pode ser manipulada e associada a um novo significado / Tomar consciência do impacto do som e da música na perceção das imagens.

 **Duração:** 120 minutos

 **Número de participantes:** até 10 pessoas

 **Equipamento:** Computador(es) com software de edição e sistema de som / Ligação à Internet / Projetor (opcional)

## Descrição da atividade

- Antes da oficina, importar o [ficheiro Paddington Trailer](#) para cada computador disponível para a atividade. O grupo deve também aprender a utilizar o software de edição (em particular, os efeitos de câmara lenta e rápida, efeitos visuais nas imagens e, eventualmente, efeitos sonoros).
- Mostre ao grupo o vídeo do trailer de [“Scary Mary”](#). Comparem-no com o [trailer original do filme](#).
- De frente para o ecrã, demonstre ao grupo as operações básicas de edição no software.
- De seguida, distribua as pessoas participantes pelos computadores - idealmente uma pessoa por cada computador, ou a pares ou grupos pequenos.
- Cada subgrupo tem a tarefa de transformar o trailer do filme Paddington num trailer de um filme de terror. Podem acrescentar títulos, efeitos visuais ou sons.
- Apoie os grupos que identifiquem problemas técnicos e oriente-os a encontrar na Internet os suportes que gostariam de integrar (música, efeitos sonoros, etc.)
- Uma vez terminado o exercício, cada grupo exporta o seu trailer e a análise pode começar. Qual deles será o mais aterrador?

## Dicas para a facilitação

- [Este documento](#) enumera muitos sítios onde podem encontrar material de imagem e som ou excertos de filmes de forma gratuita.

# 6c. VJ-ING

Atividades sobre edição



© Loreado (getty images) - Afral05 (getty images)

 **Categoria:** Edição

 **Pequena descrição:** Para aprender a utilizar software de edição, é interessante não sobrecarregar com uma história ou uma lógica a seguir. Esta atividade permite explorar o potencial visual das imagens disponíveis e editá-las com o andamento imposto pela música.

 **Objetivos:** Aprender a utilizar o software de edição de uma forma dinâmica, para “treinar o olhar” e a sensibilidade às imagens.

 **Duração:** 120 minutos

 **Número de participantes:** até 10 pessoas

 **Equipamento:** Computador(es) com software de edição e sistema de som / Ligação à Internet / Projetor (opcional) / Ficheiros necessários disponíveis no computador

## Descrição da atividade

- Antes da oficina, importar a [pasta da atividade VJing](#) para cada computador disponível para a atividade. Em seguida, ensinar a utilizar o software de edição (incluindo corte, efeitos de câmara lenta e rápida, efeitos de cor nas imagens, etc.);
- De frente para o ecrã, a pessoa facilitadora demonstra as operações básicas de edição no software;
- Dividir o grupo em subgrupos: um por cada computador disponível.
- Na [pasta de Música](#), cada subgrupo escolhe o tema da sua preferência e coloca-a numa faixa de som / banda sonora no software de edição;
- Em seguida, a partir da [pasta de Amostras de vídeo](#), cada subgrupo seleciona imagens e edita-as com a música que escolheram;
- é essencial apoiar os grupos que tenham um problema técnico ou que não consigam fazer o que pretendem com as imagens;
- Uma vez terminada a montagem, as luzes são desligadas, o som é aumentado, as criações são projetadas e a festa começa.

## Dicas para a facilitação

- Sobre o significado de Vjing: O DJ é um “Disk Jockey” - mistura música numa discoteca. Da mesma forma, um VJ é um “Video Jockey” - mistura imagens com música;
- Se possível, coloque os computadores em salas diferentes para permitir uma edição confortável para cada grupo;
- Cada ficheiro de vídeo tem um formato diferente... e é importante mostrar às pessoas como redimensionar todas as imagens para se adaptarem ao formato de exportação do filme.



Co-funded by the Erasmus+  
Programme of the European Union

[mediaclap.eu](http://mediaclap.eu)