

Ramo Sênior e Suas Aventuras



Rodrigo Reys

Ativa,
Unida,
Destemida,
A nossa preferida !

O RAMO SÊNIOR

e suas Atividades

Projeto para a conquista do nível avançado de formação – parte III

Autor: Rodrigo Reys

Tutor do Projeto: Márcio Andrade Cavalcanti de Albuquerque

Unidade Organizadora: Ramo Sênior do Grupo Escoteiro Almt. Adalberto Nunes –8ºDF

Brasília, 03 de Novembro de 2009

“Ser jovem no Brasil contemporâneo é estar imerso - por opção ou por origem - em uma multiplicidade de identidades, posições e vivências.”

Política Nacional de Juventude. 2006

“A prática do Escotismo atrai jovens de todas as classes e camadas (altas e baixas, ricos e pobres) e igualmente inclui, também, os que tenham defeito físico...”

Ele inspira o desejo de aprender.”

Robert Baden-Powell. 1919

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família pelo apoio, em especial a minha esposa Juci, a minha prima Luciana Minafra, por ter feita a revisão de texto. Agradeço também aos meus irmãos escoteiros Marcio Albuquerque, pelo apoio e aconselhamento sobre o projeto e Pedro Paulo Azevedo, pela persistência na conclusão desse trabalho. A todos que participaram diretamente e indiretamente deste projeto, meu obrigado sincero: ao meu filho Cesar Augusto, por ajudar nas gravações, ao Ewaldo Camillo, chefe da Tropa Sênior do 8º GEMar, Mariana Reis, Akelá do 8º GEMar; Vera Lúcia, mãe e Diretora Técnica do 8º GEMar, e toda a Chefia do Grupo, bem como os meninos; ao Grupo Escoteiro Lis do Lago – 15º, no Ramo sênior e, em especial a Adriana, Adriano e Amélia, que sempre torceram por mim; ao meu novo grande amigo Carlos Delmar, pelos seus concelhos; à Carmen Barreira, por apoio e participação; ao nosso querido Chefe Rubem, como gosto de sempre citar “uma enciclopédia do Movimento Escoteiro”; à Andreia Izidro e aos meus grandes amigos do Rio, Isaac, Mauricio Moutinho, Luiz Ferro, Boulanger, Dilce, Alaido, Luiz Paulo Carneiro Maia, Walkiria Sondermann, Altamiro, André Santa Rita, Carla Burlen, Cidália, Fábio Conde, Célio, Franklin, Guilherme Reichawald, Lúcio, Moacyr (Cisar) por terem participado da minha formação e estarem apoiando esse trabalho.

SUMÁRIO

1.	Introdução	07
2.	Objetivos	08
3.	Justificativa	09
4.	Tema deste DVD	09
5.	Conclusão	10
6.	Anexos	12
7.	Anexo 1 – Criação de DVD	12
8.	Anexo 2 - Como elaborar um vídeo	14
9.	Anexo 3 - Edição	22
10.	Anexo 4 – Material Utilizado	41
11.	Anexo 5 - Ficha de Autorização	42
12.	Anexo 6 - Roteiro	49
13.	Anexo 7 - Cronograma	55
14.	Conclusão	52
15.	Referências Bibliográficas	58

INTRODUÇÃO:

Sou Rodrigo de Castro Reys. Entrei no movimento Escoteiro no ano de 1985 na cidade do Rio de Janeiro. Fui Lobinho, Escoteiro e Sênior. Ao sair do Ramo Sênior, optei pela chefia. Estagiei no Ramo Lobinho por 6 meses e então fui para o Ramo Escoteiro, onde atuei por 4 anos. Querendo aprimorar meus conhecimentos, resolvi fazer o curso do Ramo Sênior. O curso despertou em mim a paixão que tenho por este ramo. Por falta de chefia, fui solicitado e assumi o Ramo Sênior. Adorei! Na primeira oportunidade participei do Curso Avançado dos ramos Escoteiro e Sênior. Ao mudar do Rio de Janeiro para Brasília em 2000 - onde fiz quase toda a minha formação de Escotista - faltando o Caderno para ter o nível avançado completo, me foi informado que nesta região não mais adotavam o Caderno e sim o Projeto.

Na escolha do tema para a realização do meu projeto, a idéia inicial era fazê-lo sobre canções escoteiras. Passaram-se 3 anos e o meu projeto ainda estava no papel. Resolvi engavetá-lo. No final de 2008, o Diretor Técnico Pedro Paulo Azevedo, questionou-me sobre o projeto, o que me fez retornar com mais determinação. Tentei seguir com o projeto de música, mas as coisas se complicaram um pouco, pois não tenho conhecimento suficiente sobre essa área e nem formação musical. Com a orientação do meu tutor, Márcio Albuquerque, decidi fazer o projeto na minha área de atuação: edição e cinegrafia de vídeo!

No primeiro momento pensei em transformar o curso preliminar em DVD, mas no decorrer das pesquisas observei que ficaria muito longo. Com a ajuda do meu Tutor, surgiu à idéia de fazer um vídeo sobre o Ramo que atuo - o Ramo Sênior.

Como fui membro juvenil, sei que a transição de um ramo para outro pode trazer muitas dúvidas para um escoteiro, pois no ramo sênior são os jovens quem programam e aplicam as atividades. Em minha atuação como escotista, pude presenciar dúvidas e receios dos jovens ao ingressar no novo ramo. Por não existir um manual explicativo sobre as atividades e tarefas dos

seniores, desenvolvi esse trabalho como uma proposta para apresentação do Ramo Sênior aos escoteiros que estarão no período de transição.

Objetivos

1. Objetivos Gerais

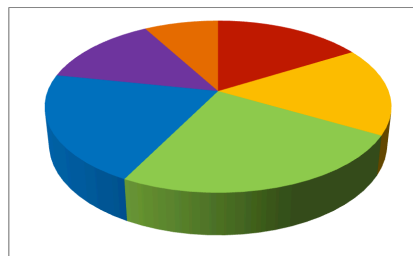
Produzir um DVD para facilitar o período de transição do Ramo Escoteiro para o Ramo Sênior

2. Objetivos específicos




- Elaborar um vídeo audiovisual que informe aos futuros seniores as atividades que caracterizam o ramo. Na ocasião do período de transição, os jovens receberão um DVD contendo as informações necessárias para que este conheça e desperte o desejo pelo ramo seguinte.
- Divulgar para os pais e jovens que não pertencem ao Movimento Escoteiro, para que possam conhecer alguns trabalhos realizados dentro do grupo.
- Evitar a evasão na transição entre os ramos.

Gráfico das Inclusões dos Jovens na idade entre 14 a 18

Período: 2004 a 2009



- Inclusões no ano de 2004 – **4.640**
- Inclusões no ano de 2005 – **4.692**
- Inclusões no ano de 2006 – **6.916**

-  Inclusões no ano de 2007 – **5.786**
-  Inclusões no ano de 2008 – **3.836**
-  Inclusões no ano de 2009 – **2.324**

Fonte: União dos Escoteiros do Brasil – Escritório Nacional – 06/11/2009

Justificativa

O trabalho proposto visando facilitar a transição do ramo escoteiro para o ramo sênior, estimular essa passagem, acolher os novos jovens e apresentar algumas atividades e tarefas desenvolvidas dentro do ramo.

Tema do DVD

“O Ramo Sênior e suas atividades”

A proposta do “*Ramo Sênior e suas Aventuras*” é mostrar as mais diversas atividades possíveis de serem desenvolvidas entre os jovens de 15 a 18 anos, como: rapel, escalada, construção de balsas, acampamentos, enfim, atividades que atraem e desenvolvem os objetivos intermediários.

CONCLUSÃO

No início do projeto achei que não seria capaz de realizá-lo, pois tinha uma idéia péssima de projeto; achava que não levaria a nada. Eu acreditava que um projeto não poderia provar coisa alguma. Os escotistas faziam seus projetos e depois de receber suas insígnias não os aplicavam. No decorrer do processo de elaboração desse trabalho, minha visão mudou.

A realização do projeto fez com que eu crescesse, pois entendi a real importância dele. Na sua execução tive oportunidade de aprender coisas que até agora eram desconhecidas para mim. Todos sabemos a carência de literatura no Ramo Sênior, assim busquei nas declarações e conversas informais, com pessoas experientes no movimento escoteiro, muitas das informações que necessitava. Aprender com a experiência dos companheiros escotistas foi algo enriquecedor. Isso não seria possível se não estivesse realizando esse trabalho.

Antigamente existia o caderno, e ficávamos presos a perguntas formuladas, e com isso, não escolhíamos um tema para a realização do estudo. Com a implementação do projeto como trabalho para realização de uma das fases do nível avançado de formação, podemos, além de exercer nossa criatividade, atender as reais necessidades do Movimento Escoteiro.

Por isso, àqueles que irão começar seu projeto, façam com entusiasmo, pois quando acharem que já estão na reta final, verão que estão apenas começando. Ao iniciarem um projeto, ele sempre estará aberto para outros completarem suas idéias. Esse é mais um dos motivos de um projeto ser um trabalho especial.

Nesse primeiro DVD, o Ramo Sênior em foco é a Tropa do 8º GEMar, devido à facilidade por estar como escotista assistente. No primeiro momento os jovens ficaram surpresos em saber que participariam de um vídeo, depois gostaram da idéia e apoiaram. Alguns tiveram a oportunidade de assistir ao pré-DVD, e ficaram maravilhados com as informações até então desconhecidas, alegando inclusive que se na época que eles eram escoteiros existisse um vídeo, as passagens seriam mais tranquilas. Também assistiram ao pré-DVD alguns escoteiros que irão passar para o Ramo Sênior nos próximos meses. Esses jovens disseram ter mudado o seu

sentimento pelo Ramo, e que antes do vídeo tinham outra visão. Assim, a parte inicial desse trabalho está começando a mostrar resultados, pois esse é o principal objetivo: facilitar o processo de transição entre o Ramo Escoteiro para o Ramo Sênior.

Entre outras surpresas, pude também constatar que o Espírito de Patrulha está bem vivo dentro do ramo. Na maior parte das entrevistas, observei que todos ressaltaram muito a amizade que se constrói dentro entre os seniores. Na entrevista cedida por Rubem Süffert, ele contou que iria jantar com um grande amigo dos tempos da tropa sênior.

Deixo aqui o início de um projeto que poderá ser aperfeiçoado por outras pessoas.

Este trabalho, de tempo indeterminado, pretendo utilizar como ferramenta sempre que estiver à frente de uma tropa escoteira.

ANEXOS

Anexo 01 – Criação de um DVD

A criação de um DVD

Os 5 passos para criar um DVD:

1) PESQUISA

Com uma boa pesquisa, você se planeja e evita surpresas desagradáveis. Escolha o tema. Procure algo que faça parte do seu cotidiano. Se for fazer um documentário, pesquise um bom personagem ou um assunto curioso.

2) ROTEIRO

Coloque no papel tudo o que vai acontecer: descreva as ações e diálogos, divididos por cenas e seqüência, com começo, meio e fim, Não esqueça de definir as locações de cada cena. Se optar por entrevistas, acrescente as perguntas para cada entrevistado.

3) PRODUÇÃO

O ideal é gravar todas as seqüências internas e depois as externas, para não ficar deslocando equipamentos. Experimente todos os figurinos, decida locações, cenários e objetivos de cena. Deixe separadas as fitas e baterias.

4) GRAVAÇÃO

Comece a gravar. Invista em tomadas curtas e diferentes ângulos. Atenção: um ambiente mal iluminado pode arruinar o filme. Peça para um amigo dar aquela força com assistente de direção. É ele quem deve ficar atento à continuidade correta da sua produção.

5) EDIÇÃO

Dê um trato no seu vídeo com um editor de imagens. Você pode baixá-lo de forma gratuita pela internet. Crie créditos, acrescente o título do filme, escolha uma boa trilha sonora e invista em efeitos especiais.

Anexo - 02

Como Elaborar um Vídeo

Roteiro do Documentário:

O roteiro ou argumento ou guião é a forma escrita de qualquer espetáculo audiovisual, escrito por um ou vários profissionais que são chamados de roteiristas ou argumentistas ou guionistas.

A descrição objetiva das cenas, sequências e diálogos entre as personagens do espetáculo são partes essenciais do roteiro. O roteiro é atualmente utilizado para espetáculos como cinema, teatro ou programas de televisão. Cada um dos espetáculos antes elaborados em um roteiro, possuem seus tipos de roteiro. Como, por exemplo, no teatro, o roteiro é dividido em atos. No cinema, em cenas

É um documento narrativo, orientando o que será visto e/ou escutado durante o espetáculo. Não se assemelha a uma obra literária, exceto quando o roteiro é o hoje em dia chamado *roteiro literário*, onde o roteirista apenas desenvolve as ações e as falas, jamais as indicações técnicas. As indicações técnicas - posicionamento de câmeras, luzes, cortas, efeitos audiovisuais - são desenvolvidas numa fase geralmente produzida pelo diretor do espetáculo, e aí o roteiro é normalmente chamado de *roteiro técnico*, onde esse diretor funde esses dois tipos de roteiro. Esse tipo de processo é mais utilizado em filmes.

Um dos maiores erros dos roteiristas iniciantes é incluir as emoções das seus personagens dentro de um roteiro. Seja qual for o tipo de arte que esteja lidando, o roteirista não pode, em momento algum, incluir o sentimento de seus personagens. Um exemplo para este erro é afirmar: *Luiza chora lágrimas amargas* ou até mesmo *Ele está com uma raiva em seu peito*. São erros, pois no roteiro apenas se descreve o que está sendo visto. O próprio ator poderá incrementar as emoções, visto que é o artista responsável pela dramatização.

Roteiro no Cinema:

No cinema o roteiro é a base do filme, a parte prima que nasce antes de toda a obra. De acordo com Syd Field, um roteirista e consultor de Hollywood, *“um bom roteiro apresenta três partes essenciais que precisam estar bem desenvolvidas: personagem, estrutura e enredo”*. Sendo este dividido da seguinte forma: Parte 1; seria este a introdução do filme, delimitando os personagens e suas ações, aí vem o primeiro ponto de virada, onde se passa para a Parte 2, o desenvolvimento do filme, a confrontação, que se divide (através do ponto central) em duas partes. Por último temos a Parte 3 que define o filme, o desfecho da história, lembrando sempre que este se trata de um roteiro clássico, mas podem existir modificações, onde se pode trabalhar do final para o início, ou do meio para o fim e depois para o início, ou vice-versa, já que no cinema isso é totalmente possível.

Um roteiro de cinema pode ser definido como uma tentativa sistemática e ordenada para prever o futuro filme. É uma previsão que na prática se concretiza num manuscrito contendo a descrição, cena por cena, enquadramento por enquadramento e das soluções de todos os problemas técnicos e artísticos que se prevê para a realização do filme.

No Brasil, o roteirista Doc Comparato que trabalhou na Rede Globo foi um dos pioneiros no ramo, e escreveu um livro "Roteiro" (mais tarde relançado como "Da Criação ao Roteiro") que é um manual de escrita para televisão historicamente importante por ter sido o primeiro no Brasil.

Tipos de produção do roteiro:

Há dois meios para um novo roteiro surgir: partindo da vontade de um roteirista de escrever um roteiro e vender sua obra para um produtor cinematográfico ou um estúdio de cinema que vá transformar aquilo em uma arte audiovisual, ou partindo de um projeto de uma grande empresa cinematográfica, onde existem profissionais empregados especialmente para o cargo de roteiristas.

Nos Estados Unidos, onde há uma série de roteiristas, existem organizações referentes à roteiristas. Como Hollywood é conhecida como a capital do cinema, não é errônea a afirmação de que surgem diversos roteiristas por lá a cada ano.

Argumento:

O argumento, geralmente, é a primeira coisa a ser desenvolvida por um roteirista, é a idéia trabalhada sobre a qual se desenvolverá uma sequência de atos e acontecimentos, que constituirão, futuramente, o roteiro.

O roteiro é o texto do filme, geralmente que se originou no argumento, mas adaptado com falas e cenas, para ser filmado. É basicamente a transcrição da história de uma forma que possa ser montada e encenada.

Um exemplo de transcrição de um argumento para um roteiro:

Alan vive triste e agora quer sua mulher novamente.

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

O argumento é muitas vezes visto como a sinopse, mas não é. A sinopse de um espetáculo possui pouquíssimas linhas (15 ou menos), enquanto alguns autores afirmem que, para cada página de argumento, corresponde a dez de um roteiro.

Filmagem

Em primeiro lugar voce deverá possuir uma câmera de vídeo. Para possuir uma boa qualidade de imagem, é aconselhavel que as imagens sejam gravada, por uma câmera especifica em filmagem.

Como Filmar:

Como diretor, seu primeiro trabalho é decidir como uma tomada deve ser: como os objetos são dispostos e como eles ou a câmera se moverão. Cada tomada deve contar uma pequena história e fazer sentido no contexto geral da história, o filme.

Para explorar o trabalho de uma câmera básica, ajuste sua câmera de vídeo em um tripé em um local que tenha alguns objetos para filmar. Seu quintal é uma boa opção. Ligue a câmera e focalize em um objeto – uma roseira, por exemplo. Após ter feito isto, os movimentos básicos da câmera que você pode usar incluem:

Tomada estática:

Comece com uma tomada estática básica. Em uma tomada estática, a câmera não se move, ainda que os objetos dentro da tomada se movam. Uma tomada estática característica utiliza uma ampla diversidade de ângulos e exibe seu objeto primário ou objetos, com outros objetos ao fundo e em primeiro plano. A tomada estática é fundamental para se fazer um bom filme.

Lembre-se, a câmera é o olho do espectador e, tudo o que acontece na imagem deve contar uma história. Você quer que a tomada atraia o espectador para dentro de uma cena sem que ela tire a atenção do espectador sobre a história que você está contando. Portanto, você deve começar com uma tomada estática e adicionar movimentos da câmera somente se precisar fazê-lo.

Panorâmica

Quando você faz uma panorâmica, você pivota a câmera em um plano horizontal no tripé ou ao segurá-la. Tente fazer panoramas com sua câmera de vídeo da esquerda para a direita e de volta. As panorâmicas aparecem melhor e fazem mais sentido para o espectador quando eles estão acostumados a seguir o movimento, tal como uma pessoa correndo através da imagem. Quando você faz uma panorâmica por objetos estáticos, eles podem parecer muito confusos a menos que a panorâmica seja muito lenta.

Inclinação

Uma inclinação é como uma panorâmica, mas a câmera se move na vertical, e não na horizontal. Tente inclinar para baixo, do céu até o gramado. Novamente, as mesmas regras se aplicam para a inclinação e para uma panorâmica – uma inclinação lenta normalmente é mais eficaz.

Zoom

Um zoom ocorre quando você se afasta ou se aproxima, ampliando ou reduzindo um objeto durante a tomada usando as capacidades de zoom da câmera. Como a distância diminui de maneira pouco natural quando você amplia o zoom nem sempre é o modo mais natural para ampliar ou reduzir um objeto. Se puder, é melhor mover fisicamente a câmera do que usar o recurso de zoom.

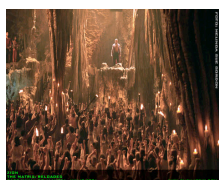
Tipos de enquadramentos

Enquadramento, é a imagem que aparece no visor da câmara, ou tecnicamente, os limites laterais, superior e inferior da cena filmada.

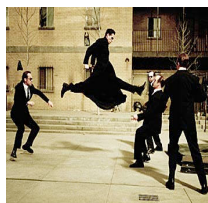
unidade básica de um filme é o plano, tomada feita pela câmara de uma só vez, sem interrupção. Em termos gramaticais, poderíamos comparar os planos com as sentenças - na medida em que cada plano é uma declaração visual. As designações dos planos são encontradas de forma abreviada, na coluna de vídeo dos roteiros.

Cada plano representa uma posição particular da câmera em relação aos objetos e pessoas que estão sendo filmados. E, como de um plano a outro a câmera tem que mudar de posição, o plano é considerado a unidade fundamental do filme. Importa ressaltar, porém, que, num sentido mais visual do que técnico, usa-se a palavra enquadramento como sinônima de plano. Mas o enquadramento possui um significado estático, enquanto unidade figurativa do filme, constituída pelo conjunto dos elementos humanos, cenográficos e plásticos, que figuram no quadro fílmico. Já plano tem um significado dinâmico enquanto unidade narrativa.

Exite vários tipos de enquadramento:



PGC - PLANO GRANDE DE CONJUNTO: mostra uma vasta paisagem, vazia ou com certo número de pessoas. Eles não têm impacto visual, na televisão. Devido à resolução, relativamente baixa do sistema NTSC (sistema americano de transmissão de TV em cores) os detalhes importantes ficam difíceis de ver. Filme e HDTV (High Definition TV) ou DTV (Digital TV) não apresentam este tipo de problema. Este tipo de plano deve durar apenas o tempo necessário para orientar os espectadores sobre as relações espaciais dos elementos importantes em cena. Depois disso, no decorrer do programa é usado, momentaneamente, como lembrete ou para informar à audiência sobre mudanças na cena.



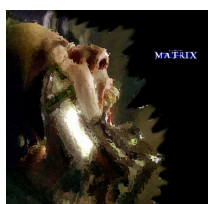
PG - PLANO GERAL (Long-Shot): vê o ator de longe de corpo inteiro no conjunto do cenário, que pode ser observado nitidamente e que predomina na imagem.



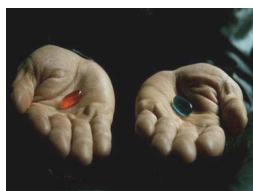
PM - PLANO MÉDIO (Medium-Shot): Se o plano anterior, o geral, tem função atmosférica, localizando a ação e preparando o espectador para recebê-la, o PLANO MÉDIO tem função descritiva, pois introduz as reações de um ator em correspondência com o ambiente e os atores que o cercam. Nele, nota-se um ou vários protagonistas de pé e, ainda, alguns pormenores do cenário podem ser vistos, mas estão esses pormenores, subordinados aos intérpretes. Mesmo quando aparece sentado, o ator preenche a tela de alto a baixo com o seu corpo.



PA - PLANO AMERICANO (Two-shot): Permite que se veja o ator dos joelhos para cima contra um cenário não obstrutivo, ficando, claramente delineados os gestos e o movimento do personagem. Tem este nome porque era muito usado por David Wark Griffith, americano considerado pai da linguagem cinematográfica, que realizou duas pelo menos duas obras fundamentais: O Nascimento de uma Nação (The Birth of a Nation, 1914) e Intolerância (Intolerance, 1916).



PP - PRIMEIRO PLANO (Close-up): Destina-se a mostrar o rosto de um só ator ocupando a tela inteira. Constitui uma das contribuições mais prestigiosas do cinema no campo de sua especificidade. É no close-up que se manifesta melhor o poder de significação psicológico e dramático do filme. E, pode-se dizer, é esse tipo de plano que constitui a primeira e, no fundo, a mais válida tentativa de cinema interior. O PRIMEIRO PLANO, além de ser o fator que diferencia o cinema do teatro, cria um microcosmo desligado do espaço e da materialidade. O mundo da fisionomia (rosto ampliado e isolado pelo close como num microscópio) confunde-se com o mundo da alma, segundo o teórico húngaro Bela Balazs. *“O primeiro plano é a dimensão humana de um rosto isolado sobre a tela e toda referência ao espaço e ao tempo desaparece em vista de sua existência autônoma”*. A expressão da fisionomia, para este teórico, é completa e compreensível em si mesma e, por consequência, não temos de concebê-la como existente no espaço ou no tempo. Nossa consciência do espaço é abolida e nos encontramos em outra dimensão: a dimensão da fisionomia. Se a montagem fraciona a totalidade do tempo, o PRIMEIRO PLANO fraciona a totalidade do espaço. O Primeiro Plano corresponde, excetuando-se os casos em que tem um valor simplesmente descritivo, a uma invasão do campo da consciência, a uma tensão mental considerável, a um modo de pensamento obsessivo. O Primeiro Plano sugere, assim, uma forte tensão mental do personagem.



Primeiríssimo Plano (PPP) ou Big Close-up - Tomada muito fechada de um rosto ou de um objeto. Apesar de criar impacto deve ser usada com cautela por dar uma visão limitada do assunto.



PD - PLANO DE DETALHE (Big Close-up): aparece somente a boca, os olhos, ou a parte de um objeto muito aumentado. A intenção, aqui, é frisar, mais do que no Primeiro Plano, um traço peculiar do personagem ou um pormenor isolado.

Chroma Key

Chroma-Key é uma técnica para a mistura de duas imagens ou fotogramas em conjunto, em que uma cor (ou uma pequena gama cor) de uma imagem é removida (ou tornados transparentes), revelando outra imagem por trás dele. Esta técnica é também referida como **cor keying**, **cor-separação overlay (ASC)**; principalmente pela BBC **greenscreen**, e **Bluescreen**. É comumente utilizada para a previsão meteorológica emissões, em que o apresentador parece estar de pé na frente de um grande mapa, mas no estúdio, na verdade, é um grande fundo verde ou azul. O meteorologista fica em frente a um Bluescreen e, em seguida, diferentes mapas meteorológicos são adicionados às partes na imagem em que a cor é azul. Se o meteorologista usa roupa azul, suas roupas serão substituídos tornam-se com o fundo vídeo. Isto também funciona para greenscreens, desde azul e verde são as cores consideradas como o mínimo para a tonalidade da pele. Esta técnica também é utilizada na indústria do entretenimento, o teatro icónica tiros em *Mystery Science Theater 3000*, por exemplo.

Anexo - 03

EDIÇÃO

Antes de escolher um programa de edição não-linear, de comprar uma máquina parruda; enfim, antes de colocar a mão na massa, é preciso aprender a observar. Um bom editor de vídeo é aquele que enxerga e percebe detalhes à sua volta. É um profissional com percepção além da maioria dos mortais. E esta característica é adquirida, conquistada através de estudo, pesquisa, interesse pelo comum e pelo raro. É esta bagagem, misturada com criatividade, que fará você dar o primeiro passo em direção ao trabalho com edição de vídeo.

A forma de editar um vídeo pode ser algo relativamente simples, mas há coisas que pensamos não ter como resolver e na verdade tem e pode ser algo mais fácil que se imagina (ou não).

Eu mesmo, aprendi a mexer com os vídeos tirando dúvidas em grupos de Internet, sobre quais programas usar e onde eu tinha problema, mandava perguntas e colocava em prática após responderem. Após alguns anos fiz um curso de edição da Apple, em São Paulo.

Não basta apenas querer fazer um vídeo do jeito que quer e ponto final, tem que por a mão na massa mesmo. Na falta de legenda colocar um ou criar, caso tenha noção do idioma do áudio, retirar e por o áudio, definir que tipo de áudio colocar, como fazer para que tal extensão seja convertida para outra, mesmo que leve vários processos, etc.

Você pode ter visto comerciais na TV ou lido artigos em revistas que falam sobre o "alvorecer da nova era do vídeo pessoal". Hoje em dia, qualquer um pode usar um computador pessoal e produzir um filme com qualidade de estúdio. Tudo o que você precisa é uma câmera de vídeo, o software correto e um desejo de criar algo.

Com as câmeras atuais e a tecnologia de computação, você pode:

- criar uma boa versão das suas férias de verão, muito melhor do que um "vídeo caseiro";

- produzir um incrível vídeo para uma apresentação no seu trabalho;
- criar um documentário completo sobre qualquer assunto que lhe interesse;
- criar o seu próprio filme de sucesso, exatamente como foi feito em A bruxa de Blair.

A idéia básica é essa. Se alguma vez você já tentou fazer isso, percebeu que não é nada fácil. Na realidade, os softwares mais avançados do mercado são tão complicados, que é praticamente impossível fazer um vídeo com eles. Por exemplo, quando você abre o Adobe Premiere, um software popular para a edição de vídeos, dá de cara com esta janela inicial:

Se você alguma vez já pensou em produzir vídeos de alta qualidade em seu computador, mas ainda não sabe por onde começar ou acha isso MUITO complicado, então este projeto é ideal! Nele, analisaremos profundamente o processo de edição de vídeos. Você vai aprender:

- o que é possível;
- o que você precisa, em termos de equipamento e software, para realizar um vídeo;
- os conceitos que precisa entender para usar qualquer software de edição de vídeos.

No final do processo, ficará surpreso com o que pode fazer com a tecnologia disponível hoje em dia e como é fácil de começar.

Se você tem uma câmera de vídeo, sabe que é fácil criar um vídeo caseiro. Tudo que precisa fazer é apontar a câmera e filmar. Entretanto, se analisar o que foi filmado, perceberá como é difícil criar um bom vídeo. Mesmo que você seja extremamente cuidadoso na hora de filmar, geralmente acaba se decepcionando. O resultado parece amador, desconexo, confuso, com o som ruim, etc...

Como a maioria de nós assiste a muita televisão e vê muitos filmes, a tendência é sermos altamente críticos quando assistimos a um vídeo. Normalmente esperamos ver:

- um título no começo;
- uma seqüência de "imagens" que permita um bom desenvolvimento da história;

Uma **imagem** é uma situação filmada sob um ângulo específico. Se você estiver registrando o aniversário do seu filho, por exemplo, provavelmente queira filmar:

- o bolo;
- os presentes antes de terem sido abertos;

- as crianças sentadas à mesa;
- seu filho soprando as velas;
- seu filho abrindo os presentes.
- enfim, um grande número de imagens.

Se você assiste aos programas normais de TV, verá que é raro a câmera ficar parada por mais de 10 ou 15 segundos. O diretor irá abordar ângulos diferentes para manter a cena interessante ou cobrir outros pontos. Por exemplo, a tela pode mostrar por cinco segundos o rosto de uma pessoa conversando, para depois focalizar o lenço em suas mãos. A passagem se faz enquanto a conversa continua ininterruptamente, demonstrando a emoção da circunstância.

- Mudanças interessantes entre imagens.

Algumas imagens podem desaparecer lentamente, enquanto outras aparecem em seu lugar, girar para dentro de diferentes tomadas ou simplesmente alternarem-se em uma seqüência rápida.

- Uma trilha sonora decente geralmente envolve uma narração e/ou uma música de fundo.
- Talvez o uso de imagens estáticas (um gráfico ou uma tabela) mixadas com o vídeo.
- Títulos ou legendas em algumas imagens para identificar pessoas, lugares ou coisas.
- Câmera lenta ou câmera rápida para mudar o ritmo.

Mesmo que esteja tentando apresentar alguma coisa simples, como uma visita ao zoológico, por exemplo, seria interessante colocar alguns destes recursos na sua versão do vídeo. Quanto mais recursos você utilizar, mais profissional e atrativo será seu trabalho.

A boa notícia é que você precisa somente de uma câmera, um computador e um **software de edição de vídeo** para criar obras primas que incluem todos esses recursos.

Existem centenas de maneiras diferentes de editar um vídeo. Você pode comprar um software sofisticado como o Avid (em inglês), que custa centenas de dólares, ou simplesmente usar sua câmera e um VCR (Vídeo Cassete). O método que iremos discutir envolve três partes:

- uma câmera digital que tenha uma conexão FireWire conexão (IEEE 1394);
- um computador desktop ou um laptop, também equipados com uma conexão FireWire;

- um software de edição de vídeo.

A câmera

Existem hoje, no mercado, centenas de câmeras filmadoras digitais de fabricantes como a Sony, Panasonic, JVC e Canon. A maioria delas usa o que é conhecido por fitas de **MiniDV**.

Quase toda câmera de vídeo que usa fitas de MiniDV inclui uma porta de conexão FireWire (IEEE 1394) para que você possa carregar o filme no seu computador de maneira rápida e fácil.

Seja qual for o tipo de câmera que você compre, ela tem que ter uma conexão FireWire para que você possa conectá-la ao seu computador. Uma conexão FireWire normalmente se parece com esta:

O computador

Você pode usar qualquer computador para fazer a edição de vídeo, contanto que ele tenha:

- uma porta FireWire para conectar a câmera. Se o seu computador não tem essa conexão, você pode comprar um cartão FireWire e instalar por menos de R\$ 100,00;
- potência suficiente na CPU, espaço suficiente no disco rígido e largura de banda do barramento suficiente para lidar com os dados que fluem pelo cabo do FireWire.

A edição de vídeo geralmente usa muita potência da CPU e transfere milhares de dados para dentro e para fora do disco rígido. Existem dois benefícios em utilizar um computador rápido.

- Quando você processa um filme que criou ou copia para um disco rígido, realmente sente a velocidade do seu computador. Em um computador rápido, processar ou copiar um filme pode levar minutos. Em uma máquina lenta, isso pode levar horas. Você irá aprender mais sobre o processamento no decorrer deste projeto.
- Um fator mais importante aparece quando você está lendo dados da câmera ou escrevendo dados para ela. Quando o fluxo de dados do vídeo está vindo da câmera para o computador, através do cabo FireWire, o computador e o disco rígido precisam ser capazes de manter a mesma velocidade da câmera ou o computador irá perder quadros.

Quando você envia um filme terminado de volta para a câmera, o processador precisa ser capaz de fluir os dados com velocidade suficiente ou a câmera perderá quadros.

Eu tenho um eMac PowerPC G4 de 1.42 GHZ e 2 GB DDR SDRAM, e um disco rígido de 180 GB, mais um HD externo de 500 GB.

O software

Existem vários softwares disponíveis para a edição de vídeo no seu computador. O Windows XP vem com um software que está embutido no sistema operacional. A Sony e a Apple já têm máquinas que vem com um software.

Neste projeto, usaremos um software chamado **Adobe Premiere** para demonstrar o processo de edição de vídeo. Estamos usando esse software por duas razões:

- existe uma versão demo gratuita na web e ele roda em PCs e Macs.
- o Adobe Premiere é um programa de edição de vídeo completo e bem respeitado, que pode fazer quase tudo que você queira;

Para que você possa usar um programa como o Adobe Premiere, precisa entender vários conceitos básicos. Uma vez que esses conceitos forem compreendidos, o processo todo é muito fácil. Depois que estiver familiarizado com os fundamentos, será extremamente fácil expandir o seu repertório para incluir todos os tipos de técnicas avançadas.

Aqui estão os quatro conceitos mais importantes que você precisa entender para começar.

Captura

O primeiro conceito é chamado de **captura**. Você terá que enviar toda a filmagem da câmera para o disco rígido do computador. Existem três maneiras de fazer isso:

1. você pode capturar toda a filmagem em um único arquivo no seu disco rígido. Meia hora de filmagem pode consumir 10 GB de espaço (note que alguns sistemas operacionais e softwares de edição de vídeos limitam o tamanho do arquivo a 2 GB. Outros softwares têm um limite de 30 minutos);
2. você pode enviar para o computador em cinco ou 10 pequenos arquivos menores, que juntos somarão 10 GB, mas serão um pouco mais gerenciáveis;
3. você pode ter um software que envie a filmagem imagem por imagem. O Adobe Premiere pode fazer isso manualmente, mas um programa como o DVGate Motion (que vem instalado em muitos computadores da Sony) pode automaticamente escanear a fita, achar o começo e o fim de cada imagem e então enviá-las todas para o computador. Cada imagem estará em um

arquivo diferente quando você tiver terminado. Se tiver acesso a um programa como este, será bem mais fácil de trabalhar.

Se tiver somente alguns minutos de filmagem, a técnica número 1 é a mais apropriada. Para uma hora de filmagem, no entanto, são mais adequadas as técnicas número 2 e 3.

Arquivos AVI e MOV

O processo de captura irá criar arquivos do tipo AVI (no PC) ou MOV (no Mac). Esses arquivos contêm a sua filmagem, quadro a quadro, na resolução máxima que a sua câmera pode produzir. Normalmente esses arquivos são enormes. Três minutos de filmagem consumirão 1 GB de espaço. Você nunca terá espaço de disco rígido suficiente se editar muitos vídeos.

Imagens

Uma vez que tenha toda sua filmagem no computador, você precisa encontrar um jeito de selecionar as partes que irá utilizar. Vamos supor que queira incluir uma imagem no seu vídeo de aniversário que mostra as velinhas acesas do seu bolo. Você filmou esta imagem de três ângulos e tem três minutos de filmagem no total, mas na edição final só usará 15 segundos para esta cena, na forma de três imagens:

- três segundos mostrando um palito de fósforo sendo aceso;
- cinco segundos mostrando um close de uma vela sendo acesa;
- sete segundos do bolo com todas as velas acesas e sendo carregado para a sala.

Você precisará achar uma maneira de marcar o começo e o final desses três pequenos cliques dentro da filmagem toda, para que possa movê-las como unidades individuais e depois uni-las na cena final que deseja montar.

Você faz isso assistindo a filmagem completa e marcando um ponto de IN (entrada) e OUT (saída) para as pequenas seções que quer utilizar. Então, arrasta esses cliques para o **timeline**.

Timeline

Uma vez que tenha decidido quais cenas irá utilizar você precisa um lugar para ordená-las e ligá-las em uma ordem apropriada. Esse local é chamado de timeline. Você alinha as cenas em uma ordem seqüencial. Então pode rodá-las como uma seqüência.

Com apenas três conceitos: captura, cenas e timeline, você pode fazer um filme. Ele não será sofisticado, mas será 10 vezes melhor do que assistir a um não editado.

Trabalhando com o Adobe Premiere

Uma vez que você tenha instalado o Adobe Premiere no seu PC ou Mac, inicie o programa. A primeira coisa que irá ver é esta janela:

Você pode clicar OK e ir para o próximo passo, mas se quiser entender o que significa, aqui vai uma pequena descrição:

- essa janela é uma maneira complexa que permite a você informar ao Premiere como sua câmera grava as filmagens. Existem duas partes da equação: **video resolution** (resolução do vídeo) e **audio sampling rate** (taxa de amostragem de áudio);
- se você tem uma câmera que usa fitas de MiniDV ou DV-CAM, está filmando imagens de 720 X 480 de resolução. Você escolheria um dos dois primeiros blocos (DV - NTSC ou DV - PAL) dependendo se a sua câmera for **NTSC** ou **PAL**. Os EUA e o Canadá usam NTSC e a Europa e a Ásia usam PAL;
- depois, você tem que escolher se filmará usando formato **standard** ou **widescreen (16:9)**;
- por fim, precisa selecionar o audio sampling rate. A maneira mais fácil é ver no manual da sua câmera, mas 48 MHz parece ser o padrão para a maioria das câmeras de vídeo MiniDV.

Se estiver usando uma câmera MiniDV nos EUA e filmando em standard ao invés de widescreen, o default que o Premiere escolher é o correto. De outra maneira, escolha uma opção apropriada para a sua situação.

Uma vez que tenha passado esse estágio, chamado Project Settings, você acessará a janela principal de trabalho do Premiere que tem esta aparência:

Existem cinco áreas diferentes na tela que são importantes.

- **A área do projeto.**
- A área do projeto tem o registro de todos os arquivos AVI/MOV contidos na filmagem original que você está usando para criar o seu filme. Nesta ilustração, a área do projeto tem cinco arquivos diferentes na importância de um bin. Cada arquivo é um pedaço da filmagem original: um de um puma, um de um elefante e assim por diante. Um bin é como um arquivo, uma coleção de coisas.

- **A área do monitor.**

- A área do monitor tem duas janelas de vídeo. A janela esquerda, chamada de "Source window", permite que você veja arquivos AVI diferentes para identificar os pontos de IN e OUT para os clipes que você quer usar. A janela da direita, chamada de "Program window", permite que você veja o seu filme, ao passo que ele se desenvolve no timeline. Ambos possuem controles padrão para play, stop, repeat, etc...

- **A área do timeline.**

A área do timeline: note que a aparência do seu timeline pode ser diferente. Clique com o botão direito do mouse para mudar as preferências.

A área do timeline é onde você monta o áudio e o vídeo dentro do seu filme final. O timeline inicialmente tem espaço para duas faixas de vídeo e três de áudio, mas pode manipular dúzias de faixas se você quiser.

- **A área de transição.**

- A área de transição permite que você escolha transições diferentes para colocar no timeline.

- **A área de navegação.**

- A área de navegação permite que você veja o projeto como um todo, não importando o tamanho dele. Ela também permite que você ajuste o nível de zoom na área do timeline.

Captura

Depois que você realizar a filmagem com a sua câmera, precisa carregá-la no seu computador. Para fazer isso, conecte a câmera ao seu computador com o cabo FireWire. Selecione a opção Captura no menu do arquivo do Adobe Premiere.

Os controles, na parte de baixo na janela de Captura, permitem que você controle a sua câmera. Pode ir para trás, para frente e apertar o play. Geralmente, é isso que fará:

- aperte o botão Rewind na janela para voltar a fita na câmera;
- aperte o botão Play para começar a reproduzir a fita;
- aperte o botão vermelho Record para começar a capturar a filmagem para o seu disco rígido;
- quando a filmagem estiver toda carregada, aperte o botão Stop. O Premiere irá pedir pelo nome do arquivo que você quer usar nesta filmagem.

Você pode capturar toda sua filmagem em um arquivo grande ou em vários arquivos menores. Perceba que alguns sistemas operacionais e softwares de edição de vídeo limitam o tamanho do arquivo em 2 GB. Outros softwares o limitam em 30 minutos. Você também precisa ter certeza de que tem espaço suficiente de disco para gravar toda a filmagem capturada.

O Premiere irá criar no seu disco rígido arquivos AVI (no PC) ou MOV (no Mac) com um tamanho de cerca de 1 GB para cada três minutos de filmagem original.

Como exemplo, assista esta filmagem original do zoológico:

- um puma

A filmagem tem 35 segundos e o arquivo AVI que o Premiere criou quando capturou a filmagem é de 130 MB. Nós convertemos a filmagem original em um arquivo MPG para que você possa vê-lo na web. É uma típica filmagem com todos os tipos de ruído e problemas que você encontra na maioria das filmagens originais.

Clipes, timeline e transições

Vamos usar a imagem do puma do capítulo anterior como exemplo. Esta é uma imagem de um puma deitado no chão por 30 segundos. No meio da imagem, ele abre a boca. Vamos supor que você queira extrair essa parte da imagem e usá-la em seu filme.

- Você precisa primeiro "importar" o arquivo que contém a filmagem original para o seu **projeto**, a fim de que o Premiere possa usá-lo. Se você capturou a filmagem em Premiere, ela foi importada automaticamente. Se não, escolha "Import" no menu e localize o arquivo AVI ou MOV que deseja adicionar ao seu projeto. O Adobe usa o conceito de um "bin" para armazenar os arquivos AVI ou MOV. Um bin é como uma pasta, uma coleção de arquivos. Em projetos complexos, você pode ter vários bins que armazenam diferentes tipos de filmagens. Isto é o que você vai ver após importar a filmagem:

- Arraste o arquivo do puma da "Project window" para a "Source window".
- Assista à cena na "Source window" apertando o botão Play, para ver o que obteve.
- Marque os pontos de IN e OUT para o clipe que você quer usar na "Source window".

Existem várias maneiras de marcar os pontos IN e OUT. Como você está assistindo ao vídeo, provavelmente a maneira mais fácil será apertar as teclas I e O do seu teclado quando você ver os pontos IN e OUT. Uma vez que tenha marcado esses pontos de uma forma aproximada, poderá ajustá-los arrastando o mouse e definindo exatamente onde os quer.

Agora que já selecionou o clipe, pode adicioná-lo ao timeline.

Timeline

Depois de ter marcado um clipe selecionando os pontos IN e OUT na "Source window", pode adicionar o clipe ao timeline. Simplesmente arraste a imagem da janela para o timeline. Você verá algo parecido com isto:

O que o timeline mostra agora é que o seu filme contém um clipe de cerca de cinco segundos.

Agora o que você pode fazer é repetir este processo e arrastar vários outros para o timeline. Você terá no final algo parecido com isto:

Este é o filme mais simples possível, vários clipes conectados em um timeline. Apesar de tudo, é 10 vezes melhor do que a filmagem original, porque você escolheu as melhores partes. Para reproduzir seu filme, você pode clicar no botão play, na área do monitor do programa ou na porção de tempo da área do timeline, movendo o ponteiro e então apertando a barra de espaçamento para começar a rodar o filme daquele ponto em diante.

Vamos supor que você queira mudar o período de tempo de um clipe, uma vez que ele já esteja no timeline. Existem várias maneiras de fazer isso:

- pode arrastar qualquer uma das partes finais do clipe no timeline com o mouse;
- pode usar o "razor blade" (no lado esquerdo superior da janela do timeline), cortar um trecho e então apagar uma das partes clicando na desejada e apertando a tecla delete. Depois, você pode clicar com o botão direito do mouse no espaço vazio que foi criado e escolher "Ripple Delete" no menu que aparecer.

Transições

Algumas vezes, cortes simples de um trecho para o outro funcionam bem, mas você pode querer usar transições mais sofisticadas de cena para cena. Por exemplo, pode querer usar um **dissolve**, um **wipe** ou um **fade**. O Premiere tem todos os tipos de transições disponíveis. Escolha uma na área de transição e arraste para um lugar entre os dois trechos no timeline:

Uma vez colocado no timeline, clique com o botão direito do mouse na transição para ajustá-la se você quiser. As transições parecerão com esta aqui:

Quando você rodar o seu filme, não será capaz de ver imediatamente como a transição funciona. Isso porque as transições usam um processamento extra para terem efeito. O Premiere lhe diz que este processamento extra é necessário mostrando uma barra vermelha acima da transição, como visto na ilustração anterior. Para ativar o processamento extra, você **renderiza** o timeline. No menu do Timeline escolha Área de Renderização. Quando o processamento estiver finalizado, pode reproduzir seu filme para ver a transição.

Música/narração de fundo, split-edits e som

Quando você faz a filmagem original com a câmera de vídeo, ela tem uma trilha sonora. Existem três razões para que você queira complementar ou substituir a sua trilha sonora:

1. em muitos dos programas de televisão e em filmes existe alguma música de fundo. A música pode emprestar uma atmosfera e criar uma certa emoção. No caso de uma produção amadora, como a que estamos abordando aqui, a música pode adicionar uma boa dose de profissionalismo ao trabalho acabado;
2. uma trilha sonora adicional é freqüentemente usada para lidar com a narração. A maioria dos documentários e filmes sobre a natureza usam essa técnica;
3. em muitos casos, o som que você gravou não pode ser utilizado ou não é apropriado para o filme que está criando. Por exemplo, se um leão ruge no zoológico e você captura a imagem,

talvez não consiga capturar o som porque a distância é muito grande. Neste caso, você vai querer substituir o ruído original por um melhor.

Para lidar com **música**, você tem várias opções:

- pode criar e gravar a sua própria música.;
- você pode comprar CDs cheios de samples e efeitos sonoros livres de royalties.

Pode importar muitos tipos diferentes de arquivos de som (incluindo WAV, AIF, etc...) para o projeto do Premiere e então colocar no timeline da Trilha Sonora 2. Quando você reproduzir o filme, o Premiere automaticamente mixará a trilha sonora do seu filme e a tocará.

Para lidar com a **narração**, provavelmente a coisa mais fácil de fazer é simplesmente ler a narração para a câmera e então capturar o vídeo como faria normalmente. Você pode separar a trilha sonora da narração da trilha da imagem e usar somente a trilha sonora. Adicione a trilha sonora ao timeline, clique com o botão direito do mouse e selecione "Split Vídeo e Audio". Clique na porção do vídeo e o apague. Agora você tem a trilha sonora da narração que pode colocar no timeline no ponto apropriado.

Em se tratando de narração, fazer o **timing** do vídeo com o áudio se torna importante. Uma vez que tenha a trilha sonora da narração no timeline, poderá dividi-la com a ferramenta razor blade para adicionar intervalos ou apagar partes para ajudá-lo com o timing.

Em um projeto mais complexo, não é incomum trabalhar com uma meia dúzia de trilhas sonoras. O Premiere pode gerenciar um número ilimitado de trilhas de áudio (ou vídeo). Para adicionar uma nova trilha sonora, tudo o que você precisa fazer é clicar com o botão direito do mouse no timeline e selecionar a opção Track. Selecione adicionar uma nova trilha.

Split-edits

Qualquer programa de TV ou filme que você assiste hoje em dia contém **B-roll**. Na linguagem técnica, **A-roll** é a filmagem original onde existe uma pessoa na tela falando. O B-roll é todo o resto. Se você for filmar um jogo escolar, a filmagem original será quase que totalmente A-roll. Por outro lado, um documentário sobre a natureza pode ser criado apenas com o B-roll e então a narração é adicionada. Se você está criando um filme que explica algo, é muito comum usar o B-roll para fornecer closes do que está explicando. Você vê esta técnica o tempo todo em qualquer vídeo que o How Stuff Works cria.

O processo de cortar um pedaço do B-roll e adicioná-lo a um pedaço do A-roll é geralmente conhecido como **split-edit**. Por exemplo, anteriormente, neste mesmo artigo, eu falei

sobre uma cena que alguém está falando para a câmera sobre um assunto que contenha emoção. No meio da cena, o diretor corta para uma imagem das mãos da pessoa segurando um lenço. Durante a cena, você vê a pessoa conversando, então vê o lenço e depois retorna para o rosto da pessoa e a trilha sonora é constante pelo B-roll.

Para adicionar um B-roll e criar um split-edit no Premiere, você simplesmente adiciona a filmagem ao timeline usando a trilha de vídeo 2. O protocolo do Premiere é para usar qualquer vídeo que tiver o número de trilha maior quando for rodar o filme. Por exemplo, vamos dizer que você arranhou desta maneira:

Você tem a tomada de ursos polares deitados. Para contrastar, quer cortar para uma tomada de dois ursos grizzly brigando. Você simplesmente coloca os ursos grizzly na trilha de vídeo 2. Quando Premiere reproduzir o filme, você verá os ursos polares, então os ursos grizzly e depois retornará aos ursos polares.

Caso queira descartar completamente a trilha sonora do B-roll, clique com o botão direito do mouse e selecione "Split Vídeo e Áudio". Então clique na porção de áudio e apague. Ou talvez queira eliminar o som da filmagem original.

Ajustando o som

Se a parte visual do filme está perfeita, mas o som não, ele parecerá amador. Felizmente, o Premiere oferece ferramentas sofisticadas para editar o som corretamente. Nós já discutimos como adicionar uma nova trilha sonora ao timeline. Agora você precisa entender como ajustar cada trilha sonora para que tudo tenha um som perfeito.

Em cada trilha sonora, existe um ícone de seta. Clicando nele, a visão irá expandir e criar uma área de ajuste para a trilha sonora disponível, como você pode ver aqui:

Nesta área de ajuste, você pode adicionar novos pontos de controle simplesmente clicando em qualquer lugar ao longo da linha vermelha. Então, mova esses pontos arrastando-os com o mouse. Os pontos controlam o nível do som. Por exemplo, na seguinte ilustração, o nível do som na trilha de vídeo 1 foi levada para zero para que o som de um split-end seja usada em seu lugar.

O que você normalmente faz é ouvir a trilha sonora e "igualar" ou "suavizar" o som para que ele seja uniforme em todo o filme.

É importante mencionar que ter um bom **microfone (infelizmente a minha câmera não possui entrada de microfone)** pode ajudar na qualidade do som, especialmente quando você está filmando alguém conversando. Um bom microfone de lapela - aquele que você prende na camisa do ator - pode fazer uma enorme diferença. Os microfones de lapela estão disponíveis nas versões com ou sem fio. Você irá notar nitidamente as vantagens dos microfones de lapela quando estiver filmando em um ambiente fechado. Este microfone elimina completamente os sons de eco e outros mais que você freqüentemente capta quando está filmando alguém, em um ambiente fechado com uma câmera de vídeo com microfone embutido.

AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM

É de grande importância que se tenha autorização de das pessoas, que irão fazer parte do vídeo, no caso de menor, o responsável legal e quando for usado uma imagem ou um vídeo de outra pessoa, deverá conter as respectivas autorizações. (veja o anexo 05)

Anexo - 04

MATERIAL UTILIZADO

- Uma câmera de vídeo digital – Sony DCR-HC52 Mini DV.
- Fitas Mini DV – Sony (uma caixa doada pelo Tutor Márcio Albuquerque).
- Plataforma Apple – eMac
- Final Cut 6 pro Hd
- Studio Pro 4
- Adobe Photoshop
- Adobe After effects

Ficha de Autorização de Imagem

Autorização de Imagem

Eu, Responsável pelo menor _____ autorizo e concedo para livre utilização os direitos sobre a imagem e som da voz, neste ato, a **RODRIGO DE CASTRO REYS**, única e exclusivamente para o “*Projeto de Insignia da Madeira*” do Movimento Escoteiro, conseqüentemente e universalmente sua utilização e, toda e qualquer exploração e exibição para os fins do Movimento escoteiro – Sabendo que o “*Movimento Escoteiro é um movimento educacional de jovens, sem vínculo a partidos políticos, voluntário, que conta com a colaboração de adultos, e valoriza a participação de pessoas de todas as origens sociais, raças e credos, de acordo com seu Propósito, seus Princípios e o Método Escoteiro concebidos pelo Fundador Baden-Powell e adotados pela UEB.*” Regra 001 POR – Esse vídeo será usado, pela equipe de formação nos cursos para chefes, palestra, nos sites do Grupo Escoteiro e da União dos Escoteiros do Brasil, na sede para os membros escoteiros que estão de passagem para o ramo Sênior, para os pais e adultos do Grupo.

A presente autorização é concedida em caráter irrevogável, irretratável e de forma gratuita, ficando o autorizado e o responsável isentos de quaisquer ônus do solicitante e da Instituição (União dos Escoteiros do Brasil) a qualquer pretexto pela utilização das imagens.

☐ Autorizo a colocar o nome e o sobrenome do menor no Vídeo

☐ Só autorizo a colocar o primeiro nome do menor no Vídeo

Brasília _____ de _____ de 2009

Assinatura do Responsável

Nome: _____

Endereço: _____

Bairro: _____ Cidade _____ UF: _____

Telefones (____) _____

Identidade: _____ Órgão Expedidor: _____

Anexo – 06

ROTEIRO

Documentário	Rodrigo Reys
---------------------	---------------------

<p style="text-align: center;">RAMO SÊNIOR SUAS AVENTURAS</p> <p>Projeto para a conquista do nível avançado de formação – parte III</p> <p>Um documentário sobre o Ramo Sênior.</p> <p>Tutor do Projeto: Márcio Albuquerque</p> <p>Duração: 13 min</p> <p>TEMA: Documentário.</p> <p>Roteiro</p>

Abertura (vinheta):	Vinheta do Documentário	15'
Várias Imagens do Ramo Sênior. (Legenda: Regra 81 do P.O.R – Pagina	(OFF 1) Especialmente concebido para atender às necessidades de desenvolvimento de jovens de ambos os sexos na faixa etária compreendida entre 15 e 17 anos, o programa educativo aplicado ao Ramo Sênior concentra sua ênfase no processo	

	de autoconhecimento, aceitação e aprimoramento das características pessoais, auxiliando o jovem na formação de sua identidade e a superar os principais desafios com que se depara nessa etapa da vida:	
Entrevista da Carmen Barreira	Carmen fala sobre os desafios e nas seis áreas de desenvolvimento.	
Imagens do Vídeo aprender fazendo – UEB Nacional	<p>(OFF 2)</p> <p>O Ramo Criado em 20 de novembro de 1945, pelo Chefe João Ribeiro dos Santos pertencente à Associação Escoteira Guilhermina Guinle – Fluminense F.C. (atual 1º Grupo Escoteiro João Ribeiro dos Santos no Rio de Janeiro), quando percebeu a necessidade de criar um ramo que dividisse o Ramo Escoteiro. Pois o Ramo Escoteiro tinha uma longa duração, que comportava jovens entre 11 e 18 anos.</p>	
Entrevista com o Chefe Rubem Suffert	Rubem aborda que o ramo sênior foi o único ramo criado no Brasil, mas não pelo nosso fundador. Deixa claro que Baden Powell, já tinha escrito algo, sobre a segurar os escoteiros mais velhos, chegou até chamar de cadetes das profissões.	
	<p>(OFF 3)</p> <p>Em 1975/1976, foi autorizada a criação de etapas diferenciadas para o Ramo Sênior.</p>	

Entrevista com o Chefe Rubem Suffert	Aborda na questão das etapas de classes.	
	<p>(OFF 4)</p> <p>O programa educativo e as etapas do Ramo sênior visam aumentar os conhecimentos e treinamento para o desenvolvimento físico, moral, intelectual, espiritual e social. São introduzidos valores de vida, autodomínio, coragem, amizade, respeito e autoconfiança suficiente para enfrentar qualquer situação.</p> <p>A Ramo Sênior é dividido em no máximo 4 patrulhas de 4 a 6 jovens. Cada patrulha adota um nome característico, que pode ser o de algum acidente geográfico bem conhecido pela patrulha ou de uma tribo indígena nacional.</p>	
Vinheta	Equipe de Interesse	
	<p>(OFF 5)</p> <p>Nos trabalhos e atividades que, por sua natureza, exijam interesses, habilidades ou conhecimentos avançados, as patrulhas poderão ceder lugar a equipes de interesse, integradas por membros de diferentes patrulhas, cabendo a coordenação de cada equipe ao seu integrante melhor qualificado.</p> <p>No ramo Sênior ficam os jovens numa idade de muitas mudanças, idéias e ideais novos, valores que estão mudando. Nesse Ramo, o relacionamento entre os</p>	

	<p>escotistas dos membros é bastante distante do Ramo Escoteiro, pois os membros já possuem maturidade suficiente para seguir seus próprios caminhos sendo auxiliados pelos escotistas responsáveis.</p> <p>O Ramo Sênior normalmente é o que exige um maior esforço físico e um alto grau de conhecimento, o que permite os jovens evoluírem muito. Todos que um dia passaram pelo Ramo Sênior sabem o valor que esse tem e o quanto essa fase foi boa e importante para seu crescimento na vida.</p>	
Vinheta	Atividades Radicais	
	<p>(OFF 6):</p> <p>As atividades são bem Radicais os seniores costumam fazer suas atividades como: Rapel, Escaladas, Rafting, e outras atividades radicais, que proporcionam grandes desafios. Todas as atividades são feitas com adequada segurança.</p>	
	<p>(OFF 7)</p> <p>Em seus acampamentos os seniores costumam dormir em redes ou abrigo natural, facilitando em atividades que tenham que fazer escaladas ou caminhadas.</p> <p>Em um acampamento da tropa sênior mista Maori do Grupo Escoteiro do Mar Almt Adalberto Nunes, eles construíram uma balsa, para realizar um acampamento flutuante.</p>	
Entrevista – Carlos Moretti	Ele comenta que foi super interessante, em ter construído uma balsa	
	(OFF 08)	

	No Ramo Sênior onde as características dos jovens são mais amadurecidas, eles mesmos planejam e dirigem suas ações.	
Vinheta	Sistema de Patrulha	
	<p>(OFF 09)</p> <p>Para que os Seniores possam ter uma organização bem sucedida eles precisam estar com o sistema de patrulha bem estruturado. Esse sistema corresponde ao exercício contínuo do processo democrático de cooperação e liderança.</p>	
Vinheta	Monitor	
Entrevista com: Philippe Lins	Philippe fala na questão do monitor ser um líder	
Vinheta	Corte de Honra	
Entrevista: Carlos Moretti	Comenta sobre a importância da Corte de Honra	
Vinheta	Amizade	
	<p>(OFF 10)</p> <p>Entre todas as coisas boas que o ramo proporciona uma delas que ficam bem marcada nos jovens, é a grande amizade que surgem entre eles.</p>	
Entrevista: Andrea Izidro	Diz que até hoje é amiga de todas que foram guias com ela.	
Vinheta	Atividades diferenciadas	
	<p>(OFF 11)</p> <p>As atividades são bem diferentes das dos outros ramos, com isso o ramo sênior chama bem a atenção para</p>	

	aqueles que estão de fora especialmente o Ramo Lobinho, onde os lobos ficam deslumbrados com as atividades e as atitudes dos seniores, alguns deles querem logo passar para o Ramo.	
Entrevista com: a Lobinha Juliana	Ela diz que os seniores fazem coisas tão legais.	
Entrevista com: o Lobinho Thales	Ele canta um pedaço do Grito de tropa	
Vinheta	Meu Ramo	
	Philippe Lins, Andrea Izidro, Laura, falam o quanto o ramo sênior, foi e ainda esta sendo importante para eles.	
Vinheta	Futuros Seniores	
	Mensagens param os futuros Seniores.	
Vinheta	Passagem	
	O momento da passagem do Jovem João Eduardo para o Ramo Sênior	
	FIM	

Anexo - 7

CRONOGRAMA

Janeiro 2009.

- Gravação do Acampamento de Férias (Ramo Sênior).
- Pesquisa sobre o Ramo Sênior.
- Instruções Recebidas pelo tutor.

Março 2009

- Apresentação do Projeto “O Ramo Sênior e seus Mistérios”
- A pedido do meu Tutor, o nome foi mudado para “O Ramo Sênior e suas atividades.
- Iniciação do Roteiro.
- Conversa com o Chefe Rubem
- Gravação das Entrevistas na Região Rio – Carmen Barreira e Andrea Izidro.

Abril 2009

- Gravação das Imagens no Grupo Escoteiro Adalberto Nunes, das atividades em sede.
- Entrevista da Jovem Laura e Lais (8º GEMar).
- Conversa com o Chefe Carlos Delmar.
- Conversa com a Chefe Andrea.
- Finalização do Roteiro.

- Instruções recebidas pelo Tutor.
- Contato através de e-mail com o Chefe Moarcir Cisa - RJ
- Imagens da Atividade Regional no memorial do Índio.

Maio 2009

- Gravação do OFF 1.
- Captação das Imagens do acampamento Flutuante.
- Entrevista com o Sênior Carlos Morreti (Detty)
- Contato com o Chefe Luiz Ferro (Coordenador do Ramo Sênior no RJ), onde o mesmo enviou a História do Ramo Sênior e do Livro Sênior.
- No dia em que iria fazer a entrevista com o chefe Rubem, a câmera apresentou um problema. Onde a mesma não teria concerto, tive que comprar outra.

Junho 2009

- Entrevista com o Chefe Rubem.
- Entrevista com o Jovem Philippe Lins na Região.
- Instruções Recebidas pelo Tutor.
- Imagens do Acampamento Sênior.
- Captação da Corte de Honra.

Julho 2009

- Captação das Imagens do Bivaque da Alcatéia, com o apoio do Ramo Sênior.
- Entrevista com os Lobinhos, Juliana e o Tales.
- Entrevista com o Luis Antonio e a Eveline Portilho.
- Gravação do OFF 2 – Thiago Martins.

Agosto 2009

- Começo das Edições.
- Apresentação do pré vídeo aos seniores.
- Realização das Edições Gráficas.

- Idealização da Ficha de Atividade.
- Conselhos recebido pela Chefe Adriana Froni na Região.

Setembro 2009

- Finalização das Edições.
- Avaliação do Tutor.
- Acertos feitos no Vídeo (diminuir o vídeo para 10 minutos, acertar o áudio, os caracteres e trocar as trilhas sonoras.

Outubro 2009

- Entrega do Vídeo finalizado.
- Entrega do Projeto.
- Informado pelo tutor a apresentação marcada para a primeira semana de novembro.

Novembro 2009

- Apresentado, foram sugeridas algumas modificações.
- Revisão do texto

Referências Bibliográficas:

BRAIN, M. REID, Roxanne. Como Editar. Apostila de curso de edição.

MACIEL, L. C. O Poder do Clímax - Fundamentos do Roteiro de Cinema. Record. São Paulo, 2003.

MEADOWS, E. Roteiro para TV, Cinema e Vídeo em 10 Etapas: Arte e Técnica. Quartet. 2003.

POWELL, Baden. Escotismos para Rapazes. Editora Escoteira da União dos Escoteiros do Brasil. 1993.

Revista Galileu. Editora Globo. Ed. fevereiro 2009.

SABOYA, J. Manual do Autor-Roteirista. Record. Rio de Janeiro, 1992.

União dos Escoteiros do Brasil. Curso Técnico do Ramo Sênior. São Paulo.

União dos Escoteiros do Brasil. Guia Sênior. Loja escoteira nacional Ltda. 8ª edição. 2006.

YORKE, I. Jornalismo diante das Câmeras. Summus editorial. São Paulo, 1998.