

O Rio Araguaia é nosso!¹

Neila Maria da Cruz GRENZEL²
Caroline Ferreira LYNCH³
Kaio Henrique FIGUEIREDO⁴
Kalita Raíssa SKILOF⁵
Luana Yasminy SILVA⁶
Luiza Beatriz Ferreira PURCINO⁷
Bruno SANTOS⁸
Ulisflavio Oliveira EVANGELISTA⁹

RESUMO

Este *paper* refere-se à análise e reflexão da produção audiovisual intitulada *O rio Araguaia é nosso*. A produção foi realizada em 2015/2 e tinha como principal objetivo o desenvolvimento de uma narrativa audiovisual para verificação prática da teoria aprendida na disciplina de Linguagem Audiovisual no 3º semestre do curso de jornalismo. A escolha do tema, isto é, a preservação ambiental, dialoga com a característica local de Alto Araguaia, cidade localizada no interior do estado de Mato Grosso que é cercada por vários rios. A mensagem central do vídeo reflete a necessidade de preservação do rio Araguaia.

PALAVRAS - CHAVE: Rio Araguaia; Linguagem Audiovisual; Alto Araguaia; Jornalismo.

1 INTRODUÇÃO

A produção de uma narrativa audiovisual surgiu como uma das atividades práticas avaliativas da disciplina de Linguagem Audiovisual. A proposta da atividade consistia na construção de uma narrativa com temática livre. Analisando as características locais, o grupo optou por falar de um assunto bastante comentado na cidade – o lixo acumulado às margens dos rios.

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria CA02 **Cinema e Audiovisual**, modalidade **Filme de não-ficção / documentário / docudrama (avulso)**.

² Aluno líder do grupo e estudante do 4º. Semestre do Curso Jornalismo, email: neilagrenzel@gmail.com

³ Estudante do 4º. Semestre do Curso Jornalismo, email: carol.lynch@hotmail.com

⁴ Estudante do 4º. Semestre do Curso Jornalismo, email: kaioh_dm9@hotmail.com

⁵ Estudante do 4º. Semestre do Curso Jornalismo, email: kskilof@gmail.com

⁶ Estudante do 4º. Semestre do Curso Jornalismo, email: cutiel.uuh@hotmail.com

⁷ Estudante do 4º. Semestre do Curso Jornalismo, email: luizapurcino@hotmail.com

⁸ Estudante do 4º. Semestre do Curso Jornalismo, email: brunords2010@hotmail.com

⁹ Orientador do trabalho. Professor Assistente do Curso Jornalismo, email: ulis.flavio@hotmail.com

O município está localizado na região sul do estado de Mato Grosso e apresenta um grande atrativo ecológico e turístico, em especial, pelos rios que cercam a cidade. Após definir a temática do vídeo – preservação do rio Araguaia – era o momento de colocar em prática as teorias e técnicas estudadas no decorrer das aulas.

A disciplina de linguagem audiovisual prevê um estudo sistêmico sobre a análise, produção e recepção das ferramentas que compõe todo o processo. A ideia é explorar diferentes formatos, modelos e perspectivas, atuando em produções ficcionais e não ficcionais. É importante salientar, a referência do cinema nestes estudos. A razão se justifica, ao menos, por dois aspectos:

- a) O estudo e a prática cinematográfica sofreu grande influência da técnica fotográfica (enquanto registro) e a partir dela foi desenvolvido o cinematógrafo, aparelho capaz de registrar e projetar imagens fotográficas em movimento, na velocidade de 24 quadros ou fotos por segundo. Como ele, em 1895, os irmãos Lumière, puderam dar início às primeiras exibições, em especial, por meio dos pequenos registros fílmicos intitulados “A chegada do trem na estação” e “A saída dos funcionários da fábrica”. Neste sentido, podemos afirmar que o seu desenvolvimento e consolidação é anterior ao desenvolvimento da televisão e a exploração do vídeo – enquanto técnica.

- b) Desta forma, é natural que seus estudos e técnicas empíricas, alcançassem e possibilitassem, com o tempo, a consolidação de uma linguagem (ainda viva e mutável) e por meio delas, o desenvolvimento e construção mais ampla do que chamamos de “teoria e crítica cinematográfica”.

Sendo assim, boa parte do conteúdo teórico oferecido pela disciplina de Linguagem Audiovisual, se apoia em uma estrutura mais antiga e de referência, o cinema. São importantes referências para a disciplina o estudo da linguagem cinematográfica (e seus diversos códigos que tentaremos explorar enquanto análise no decorrer deste *paper*) e o estudo das teorias cinematográficas (como um estudo mais reflexivo na significação e interpretação dos signos empregados na construção narrativa).

2 OBJETIVOS

O primeiro e mais importante objetivo na construção deste vídeo foi a conscientização. Cercada por belos rios, em especial pelo Araguaia – que empresta seu nome à cidade – nota-se um grande desrespeito por parte do poder público e da própria população na preservação e conservação deste rio. Infelizmente, a cidade de Alto Araguaia não conta com rede de esgoto tratado, desta forma os dejetos são despejados diretamente nos os rios do entorno da cidade. Além disso, a própria população local, considera habitual a prática de descartar “lixos” – no plural, pela variedade dos materiais encontrados e pelo tamanho descaso.

O segundo objetivo corresponde à própria necessidade de estudar em termos práticos, toda a teoria em que se embasa a disciplina Linguagem Audiovisual. Este segundo objetivo, consiste na construção de uma narrativa que têm como base as ferramentas que formam a linguagem audiovisual propriamente dita.

3 JUSTIFICATIVA

Podemos atribuir a justificativa deste vídeo (enquanto estudo) sob duas óticas: a primeira da forma e a segunda do conteúdo.

A primeira está relacionada à tentativa de experimentar no campo prático, por meio das técnicas e demais ferramentas apresentadas na disciplina. A forma se explica como uma capacidade libertadora no campo da construção empírica. Já a segunda tem como proposta a própria mensagem, cujo conteúdo busca evidenciar um problema local, a necessidade de uma mudança de comportamento em prol da preservação de uma importante riqueza natural.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Esse *paper* se baseia – como já adiantado – no estudo e aplicabilidade da linguagem audiovisual na produção de uma narrativa audiovisual que traz, enquanto mensagem, a tentativa de uma mudança comportamental/cultural na conscientização e preservação do rio Araguaia.

De início, após definição do tema e objetivos esperados com o vídeo, deu-se início ao processo de produção. Seguindo o modelo proposto por Kellison (2007), todo o desenvolvimento e construção do vídeo seguiram três etapas definidas como: pré-produção, produção e pós-produção.

A primeira etapa – pré-produção – prevê uma fase de grande planejamento e pesquisa. Aqui são definidas as locações, os possíveis personagens, equipamentos que serão utilizados etc. O principal produto desta fase, sem dúvida alguma se caracteriza pela construção do roteiro.

A especificidade do roteiro no que respeita a outros tipos de escrita é a referência diferenciada a códigos distintos que, no produto final, comunicarão a mensagem de maneira simultânea ou alternada. Neste aspecto tem pontos em comum com a escrita dramática – que também combina códigos –, uma vez que não alcança sua plena funcionalidade até ter sido representado. A representação do roteiro, no entanto, será perdurável, em função da tecnologia da gravação. (COMPARATO, 2000, p. 19).

Para Doc Comparato (2000) roteiro é definido como a forma escrita de qualquer projeto audiovisual. Syd Field (1982) traduz como uma história contada em imagens, diálogo e descrição, dentro do contexto de uma estrutura dramática.

O roteiro é como um *substantivo* – é sobre uma *pessoa*, ou pessoas, num *lugar*, ou lugares, vivendo uma *coisa*. Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é a ação. Se roteiro é uma história contada em imagens, então o que todas as histórias têm em comum? Um início, um meio e um fim, ainda que nem sempre nessa ordem [...] Esta estrutura linear básica é *forma* do roteiro; ela sustenta todos os elementos do enredo no lugar. (FIELD, 1982, p. 02).

É importante salientar que, dentro de uma proposta, o roteiro pode ser ainda dividido em dois grandes modelos: o roteiro técnico¹⁰ e o roteiro literário¹¹.

¹⁰ Permite uma exploração maior dos aspectos técnicos inerentes a produção. Nele, há uma descrição mais ampla da técnica envolvida (por exemplo, com a descrição de planos e movimentos de câmera). Além disso, a proposta do roteiro técnico busca a construção de produções audiovisuais não-ficcionais.

¹¹ Aqui temos uma maior exploração do potencial criativo, visto o desenvolvimento de uma narrativa mais ampla, longa, tendo como principal elemento a ficção. Percebe-se um maior destaque ao aspecto da narrativa, com seus personagens e suas falas. Nota-se com mais clareza que estas informações se sobressaem à descrição técnica, uma vez que, no roteiro literário, é mantido como sugestão. O roteiro literário¹¹ normalmente é desenvolvido em etapas.

4.1 PRODUÇÃO

Após a fase de planejamento, pesquisa e da escrita do roteiro, é o momento de experimentar na prática aquilo que foi previsto. Aqui inicia a etapa de produção, onde o objetivo maior pode ser resumido como a captação de áudio e/ou vídeo. É importante levar em conta diversos processos inerentes à captação. Destaca-se no campo visual: a fotografia e a iluminação, os planos e os enquadramentos, os movimentos de câmera e a angulação, o cenário e os elementos cenográficos, o figurino e a maquiagem, dentre outros detalhes fundamentais.

Por fotografia e iluminação, entende – se todo o planejamento e cuidado com a cor e textura do vídeo.

A iluminação é uma ferramenta essencial para o vídeo. O uso da luz cria a atmosfera, o tom, a dimensão e a textura do programa. Ela pode transmitir uma trama, enfatizar elementos-chave, como a cor do cenário ou tom da pele e sinalizar as diferenças entre comédia e drama, realidade e fantasia. (KELLISON, 2007, p. 198).

Podemos destacar três fontes de luz: Luz chave (luz principal), Luz de compensação (atenuar sombras) e contra-luz (luz de efeito). A temperatura de cor está condicionada à interferência da luz (podendo ficar azulada ou avermelhada).

Os planos e enquadramentos são o modo como a narrativa é representada no vídeo e influenciam diretamente no modo como esta narrativa é contada.

O conceito primário de enquadramento de uma cena envolve filmar uma imagem (em geral, uma pessoa ou um objeto) de um tamanho específico no quadro, assim como elementos que estiverem a sua volta ou que a afetarem. Um primeiríssimo plano próximo de um rosto transmite um tipo de mensagem narrativa, ao passo que um plano geral da mesma pessoa conta uma história diferente. (KELLISON, 2007, p. 194).

O plano geral (PG) procura representar uma preocupação com o ambiente, o que o difere do plano americano (PA) ou médio (PM) onde a ação dos personagens na narrativa é evidenciada. Quando se quer evidenciar algum detalhe de objeto ou sentimento de algum personagem, como um sorriso, por exemplo, é necessário utilizar um plano fechado (PF) ou *close-up*.

Outro modo igualmente eficaz na narrativa é a utilização dos movimentos de câmera e a angulação. Os movimentos proporcionam dinamismo ao vídeo. É preciso destacar os movimentos: Panorâmica, *Tilt*, *Travelling* e o *Zoom*. Na panorâmica a câmera fica fixa no tripé e permite movimentos na horizontal. O *Tilt* segue a mesma lógica, no entanto, o movimento realizado é na vertical. Já *travelling* procura acompanhar uma determinação ação, um movimento que ocorre no espaço cênico, para isso, a câmera fica presa em uma base, que, por sua vez, é fixa em um trilho usado para percorrer e realizar o movimento. A angulação diz respeito ao posicionamento da câmera e pode captar imagens de cima para baixo (*plongée*) que permite uma interpretação de inferioridade; de baixo para cima (*contra plongée*) passa a ideia de superioridade ou de um ângulo médio que remete ao equilíbrio e equidade.

Sobre o cenário e os elementos de sua composição, vale destacar que o espaço cenográfico pode ser físico, isto é, real ou virtual. A segunda opção pode fazer uso do *chroma-key* (recorte de imagens feito com a utilização das cores primárias no vídeo, o famoso RGB) ou de computação gráfica com o auxílio de *softwares* específicos nesta tarefa.

O figurino e a maquiagem podem parecer coadjuvantes na produção, mas os dois tem papéis importantes por contribuírem na ambientação da narrativa, dando vida à produção. É um trabalho minucioso.

O som¹² em uma produção é fundamental. É o áudio que auxiliará a compreensão e interpretação de toda a produção.

A gravação cuidadosa do áudio durante as fases de produção e pós-produção pode dar um impacto profundo ao projeto. O que o telespectador ouve influencia o que ele vê. A operação de áudio é composta pelo som

¹² No campo sonoro, podemos destacar os seguintes elementos: o tipo de microfone e seu gráfico: polar, locução, trilha sonora e efeitos sonoros. Os microfones apresentam particularidades. O gráfico polar funciona como um determinante para a zona de captação de áudio, neste sentido, podemos ter microfones que captam o som num ângulo de 180°, 360° (conhecidos como omnidirecionais) ou num ângulo menor, mais próximo, com 90°. Temos microfones que são extremamente direcionais, mas que compensam pelo fato de captar sons a longas distâncias, que é o caso do microfone unidirecional *boom*. Conforme se percebe, cada um é utilizado em uma determinada função, portanto, é fundamental planejar a escolha do microfone conforme a necessidade da produção. A locução, nada mais é que do que o áudio obtido da voz humana. Quando lemos um roteiro utilizando o microfone, temos uma locução.

gravado durante a produção e as camadas extras do som acrescentadas e aprimoradas na pós-produção (KELLISON, 2007, p. 200).

O tipo de leitura, a impositação, o ritmo, a cadência, tudo isso tem influência o tipo de locução. A trilha sonora, música geralmente instrumental que fica em BG na locução, costuma dar ritmo e cadência, suas batidas são preponderantes na montagem ou edição de imagens. Enquanto o efeito sonoro – conforme sugere – trata-se de um elemento especial, usado para dar ainda mais credibilidade e/ou ambientação. Por exemplo, um efeito de passos e porta abrindo pode reforçar o suspense em uma produção.

As definições de algumas das inúmeras possibilidades pertinentes à produção foram aqui resumidas. Uma etapa extremamente prática e complexa que costuma dar vida, por meios de sons e imagens, àquilo que foi previamente planejado no roteiro. A próxima etapa, que sucede a produção é conhecida como pós-produção.

4.2 PÓS-PRODUÇÃO

A pós-produção é responsável por ordenar e organizar o material captado, organizar de modo lógico, o apanhado de imagens e sons.

O que significa editar? Em essência, tomadas e cenas adquirem significados específicos quando são conectadas com outras tomadas formando uma sequência com sentido. É essa conexão que chamamos de edição. A edição pode manipular o tempo, criar situações de drama, tensão, ação ou comédia. Sem a edição, você só teria peças desconexas de uma ideia flutuando isoladamente em busca de uma conexão (KELLISON, 2007, p. 233).

É importante ressaltar que existem dois tipos de edição¹³, uma que é feita em máquinas e é mais antiga, linear e de modo analógico, chamada de edição linear. Esta

¹³ Não é possível iniciar uma edição pelo final da narrativa, apenas pelo início. Já o processo conhecido como edição não linear rompe com a construção da primeira citada. Aqui é possível fragmentar a edição, podendo iniciar o processo pelo final ou meio da narrativa. Tudo é feito em computadores com auxílio de *softwares* específicos e podemos destacar o *Adobe Premiere Pro*, o *Final Cut* e o próprio *Movie Maker*. O editor conta com inúmeras funções e ferramentas. Esse processo é o mais usual atualmente, todo realizado em plataformas digitais. De modo prático, após as captações de imagens e sons feitas, é necessário repassar estes arquivos para o computador. Essa etapa é chamada de captura (que não deve ser confundida com captação) após os materiais estarem no HD do computador é necessário uma fase de seleção prévia destes arquivos, identificando o que será ou não usado na produção. O processo de seleção é conhecido como decupagem. Uma vez identificados os arquivos que serão, efetivamente utilizados, inicia-se o processo de edição. A primeira tarefa é montar uma prévia da sucessão de imagens e sons, o que vai primeiro e que vai por último, fase preliminar que é conhecida como “esqueleto” do projeto. Depois disso, são acrescentados detalhes como: imagens de *insert*, equalização dos áudios, videografismos etc.

edição não oferece tantas opções ao editor, seu processo é mais mecanizado e como o próprio nome sugere, a sequência deve, obrigatoriamente, seguir uma linha. Ou seja, a construção do material audiovisual obedece, necessariamente, uma construção com início, meio e fim.

4.3 DESCRIÇÃO DO PRODUTO

Iniciando pela parte técnica, o produto foi desenvolvido segundo normas e regras de imagens, sons e planos vistos em aula. O grupo seguiu o roteiro produzido e posteriormente decidiu o local da filmagem. A locação escolhida foi o rio Araguaia, na região conhecida como Bilhão e, num segundo momento, a região conhecida como Praia. Os figurinos foram roupas leves, remetendo a uma tarde de passeio entre amigos. A mensagem da narrativa – preservação e conservação do rio – orientou a sequência de imagens que resultaram no produto final.

O equipamento utilizado foi uma câmera da marca Cannon, modelo T3i, de lente 18 135mm EOS Rebel. Um dos primeiros desafios foi contar com a luz natural, uma vez que gravamos ao ar livre e o fator clima poderia nos ajudar ou prejudicar. Houve preocupação também com os ruídos, já que além do som natural da correnteza, muitas pessoas conversavam no local.

A proposta era produzir um vídeo de um minuto (1'), assim, a escolha das cenas teve que ser bem pensada para não ter incoerência ou erro de continuidade. Optamos por trabalhar com os planos médio e geral, para captar imagens do ambiente e dos personagens. A primeira cena retrata a forte correnteza do rio e sua bela paisagem, passa pela roda de amigos que desfrutam do espaço e logo contrasta com a sujeira deixada por frequentadores.



Fig.1: Grupo de amigos



Fig.2: Lixo às margens do rio

Utilizamos o gerador de caracteres (gc) para identificar o local e posteriormente o videografismo para informar o tempo que cada objeto leva para se decompor na natureza.



Fig.3: Rio Araguaia, região do Bilinão



Fig.4: Videografismo latas

Na edição, feita no software Adobe Premiere Pro CS6, a escolha das trilhas foi pensada como forma de dar dinamismo ao momento em que a imagem é acelerada (referindo-se à passagem de tempo) e para o final, uma música mais suave que encerra o vídeo.

5. CONSIDERAÇÕES

A experiência de produzir um conteúdo audiovisual, trouxe aos acadêmicos a oportunidade de ter um primeiro contato com as técnicas e métodos audiovisuais aprendidos em aula. O maior desafio foi elaborar o roteiro, uma vez que este material nos indicaria o desenrolar de todo o processo de gravação. O grupo vivenciou a experiência de alterar várias vezes o roteiro inicial durante as filmagens, seja por ideias que surgiram na hora ou por falta de condições de, na prática, fazer o que foi proposto na teoria.

A apresentação do vídeo foi toda feita pelos alunos para reforçar a proposta autoral de produção, de modo que todos tiveram a oportunidade de compreender o processo de construção da narrativa audiovisual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MOLETTA, Alex. Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta de produção de baixo custo. São Paulo: Summus Editorial, 2009

FIELD, Syd. Manual do Roteiro: Os fundamentos do Texto Cinematográfico. Tradução: Álvaro Ramos, Rio de Janeiro: Objetiva LTDA, 1979.

KELLISON, Catherine. Produção e direção para TV e vídeo: Uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.