

Concurso Europeu de Vídeo

MARLISCO



*** Guia de Regras Básicas para a Realização
de um Filme ***

Portugal



Titulo original (versão holandesa):

Hoe maak ik een korte film over zwerfvuil in zee?

Enkele basisregels voor het maken van een film

Parceiro responsável:



www.marliscopeportugal.org

www.marlisco.eu

Email: marliscopt@gmail.com

Telm: 96 910 74 52



Tel: 21 294 83 97

Fax: 21 294 85 54

Morada: MARLISCO – FCT / UNL

Campus de Caparica

2829-516 Caparica

Portugal



MARLISCO – *Marine Litter in European Seas: Social Awareness and Co-responsibility* é um projeto FP7 financiado pela Comissão Europeia.

As ideias e opiniões expressas nesta publicação são exclusivas do autor e não refletem necessariamente a visão da Comissão Europeia.








Como fazer uma curta-metragem sobre LIXO MARINHO?

Algumas regras básicas para a realização de um filme



Escolha do tema

Em primeiro lugar tens de pensar no tema. Sobre o que será o teu filme?

-  *Porque é que o lixo marinho é um problema?*
-  *De onde vem o lixo marinho?*
-  *O que pode ser feito para reduzir o problema do lixo marinho?*
-  *O que temos feito na nossa escola ou comunidade sobre o problema?*
-  *Ideias/soluções inovadoras de como resolver o problema do lixo marinho.*

Para chegares ao tema pretendido tens várias maneiras de te inspirar:

- Consulta o site português do MARLISCO, aí encontrarás alguma informação base sobre o problema do lixo marinho: www.marliscoportugal.org;
- Procura na internet artigos sobre lixo marinho, e/ou contacta uma organização ou instituição ligada ao mar para obteres informações (por exemplo: Greenpeace, OSPAR, UNEP, NOAA, Algalita e Ocean Conservancy);
- Vê outros filmes no **vimeo** ou no **youtube** (com a mesma duração ou sobre o tema);
- Conversa sobre o tema com outras pessoas.

Importante: escolhe um tema que aches interessante! Se achares interessante, será menos difícil dedicares-lhe o teu tempo e esforço.



Planificação

- **Objetivo:**

Pensa no objetivo do teu filme. O que pretendes alcançar com o teu filme?

- **Mensagem:**

Que mensagem tem o filme de transmitir? O que pretendes que o espectador retenha depois de assistir ao teu filme?



- **Público-Alvo:**

Qual é o teu público-alvo? A quem queres chegar com o teu filme? Jovens ou idosos, banhistas ou donos de embarcações? Toda a gente? Quando souberes qual é o teu público-alvo podes adequar ao mesmo o estilo da tua história.

- **Argumento/Guião:**

Qual é a tua história? Certifica-te que o teu guião tem uma introdução, um desenvolvimento e uma conclusão. Escreve-o a pensar como o vais recriar em imagens.

- **Entrevistas:**

No caso de queres entrevistar alguém para o teu filme é aconselhável marcares com tempo com as pessoas que pretendes entrevistar. Antes da entrevista pensa no que pretendes saber do teu entrevistado para o teu filme. Cria uma lista de perguntas base. Assegura-te de que, durante a entrevista, após fazeres a pergunta não emites mais sons mas acenas com a cabeça para mostrar que estás a seguir a conversa.

- **Plano de filmagens:**

No teu plano de filmagens cria uma lista de como pretendes trazer a história para imagens. Onde está a câmara? Usas planos abertos ou fechados, etc.

- **Localizações/Exteriores:**

Que locais tens em mente? Para os descobrires tens primeiro de pesquisar. Isso significa que vais ter de procurar exteriores adequados à tua ideia (tem em atenção o enquadramento da paisagem e os sons que se ouvem no local).

- **Equipamento:**

Certifica-te que o teu equipamento funciona. Isso significa baterias carregadas e cartões de memória suficientes.



Género

Que género se adequa mais a passar a mensagem ao teu público-alvo? Podes escolher por exemplo, um pequeno documentário, um filme publicitário ou uma animação.

Exemplos:

Midway

<https://vimeo.com/25563376>

A Drop in the Ocean (animação)

<https://vimeo.com/32431135>

Doe mee verlos de zee (stopmotion)

<https://vimeo.com/25934729>

Plastic Seduction (comercial)

<http://youtu.be/4KA5arcWv8s>

The majestic Plastic Bag (documentário)

<https://vimeo.com/14221747>



Luz

Existem vários tipos de luz. Tens a luz natural e a luz artificial. Estes tipos de luz têm cada uma a sua cor própria. Estas cores dão cada uma delas, diferentes ambientes.

- Se quiseres, por exemplo, criar um ambiente triste, é melhor filmares num dia nublado ou chuvoso.
- Para um ambiente alegre, um dia de sol.
- Romântico com a luz avermelhada do pôr-do-sol.

Além disso tens de ver de onde vem a luz. Se aquilo que quiseres filmar (o teu objeto) estiver em frente ao sol só vêes o seu contorno (silhueta). Isso pode dar um bom ambiente mas uma má imagem. Tem tudo a ver com o que queres dizer com a tua imagem. Pensa nisso.



Luz de fundo



O plano (a imagem)

- **Enquadramento:**

Primeira pergunta: o que pões no ecrã? No caso de pessoas, por exemplo: O corpo inteiro (plano geral), da cintura para cima (plano médio) ou um close-up?





Ao realizares um filme comandas os olhos do espectador. Se filmares alguém a chorar num plano geral terás menos impacto junto do espectador do que se o filmares em close-up. Nesse tipo de plano tens mais distância do objeto.

Conta que na montagem os planos gerais, com mais detalhes, devem ser mais longos do que os close-ups. Os planos gerais contêm normalmente muito mais informação. O espectador precisa de tempo para assimilar essa informação.

- **Perspetiva:**

A câmara é o olho do espectador. Onde puseres a tua câmara é onde pões o espectador. Se te perguntas onde deves pôr a câmara pensa então onde queres colocar o espectador. O lugar da câmara define a perspetiva.

O mais comum é posicionar a câmara ao nível dos olhos. Se filmares crianças põe a câmara um pouco mais baixa. Também te podes decidir por outra posição.

Se filmares de baixo para cima tens a chamada perspetiva de rã. Desse modo obrigas o espectador a olhar alguém de baixo para cima. Dessa maneira consegues fazer com que alguém pareça importante.



Perspetiva de rã



Na perspetiva de ave filmas de cima para baixo. Para isso tens normalmente de te posicionar num ponto alto como um escadote, por exemplo. Dessa maneira tens uma visão geral de tudo. Se filmares alguém assim fazes com que o espectador olhe literalmente alguém “de cima para baixo”.



Perspetiva de ave

Quando filmares pessoas certifica-te de que ninguém olha para a câmara a não ser que queira falar diretamente com o público. Como os pivôs dos telejornais, por exemplo.

- **Composição:**

Ao decidires a composição da tua imagem, decides a maneira como a pretendes apresentar.

Um ponto importante na determinação da tua composição é a proporção.

<http://youtu.be/VPox3GWxUos>

- **Movimento da câmara:**

Manual

Se segurares a câmara com a mão podes fazer todos os movimentos que quiseres. Desta maneira estás flexível e podes reagir rapidamente caso algo inesperado aconteça. Este modo é bastante usado em reportagens e documentários. Além disso consegues criar também uma atmosfera realista, mostrar pressa ou desassossego.



Varrido (Zip Pan)

Movimento da câmara da esquerda para a direita e vice-versa. Uma *Zip Pan* é sempre muito rápida. Desse modo não consegues ver realmente bem a passagem do que filmas. Com isso é possível na montagem colar dois planos diferentes e dar a sensação de que as imagens têm seguimento.

Tilt

De baixo para cima e vice-versa.

Picado e Contrapicado

Diretamente por cima ou por baixo da camara.

Faz, exceto na *Zip Pan*, movimentos suaves com a câmara. Normalmente um pequeno movimento já é suficiente para criar o efeito desejado.



Edição de Imagem (Decoupage)

A criação de um todo em planos/imagens e a sua junção chama-se edição de imagem ou *decoupage*.

Durante a filmagem tem atenção aos vários aspetos que são importantes para o filme final.

- ***Establishing shot***

É importante que em cada exterior/local de filmagem faças um chamado *establishing shot*. Essa filmagem mostra claramente onde estamos e qual é o lugar de cada um nesse espaço. Um *establishing shot* é quase sempre um plano geral. Importante, é claro, é o que pretendes dizer ao espectador. Se só lhe quiseres dizer que estás na praia então alguma areia e um par de conchas são suficientes. Isso pode-se filmar normalmente numa sala. Acrescentas o som do mar por baixo e vai parecer mesmo que estás na praia.

- **O eixo**

Durante a filmagem não podes sair do eixo. Se quiseres colar duas imagens a câmara tem de estar nos dois planos e no mesmo lado do eixo. Se saíres do eixo gira para a esquerda e para a direita.

Exemplo: No futebol a câmara está fixa sempre num canto do campo. Se assim não for o espectador fica perdido e confuso a pensar que a equipa está a jogar para o lado errado do campo.



- **Planos de corte**

Além do eixo tens de prestar atenção às mudanças de imagem no enquadramento. Se filmares duas imagens, sem mudares o lugar da câmara, não mudando assim a perspetiva tens um plano de corte. Isso acontece às vezes nas entrevistas. O entrevistado está, por exemplo com a mão no queixo e de repente está com os braços cruzados. Isto pode ser evitado se moveres a camara o suficiente entre as duas filmagens. Ou por exemplo, se passares de um plano médio para um close-up. Outra solução é fazeres alguns cortes de imagem.

Imagina que estás a fazer uma entrevista na praia. Filma umas imagens do mar, das dunas, das gaiotas, um close-up das mãos do entrevistado a brincar com a areia. Estas imagens podem depois ser usadas na montagem para evitar saltos na imagem.



Som

Podemos distinguir 5 tipos de som:

- **Som direto**

É o som gravado diretamente com a imagem.

- **Som ambiente ou de fundo**

Na praia por exemplo o som das ondas.

- **Efeitos sonoros**

Importantes em filme mas mais ainda em animação.

Exemplos: o som de um carro em andamento, um barco a navegar, pessoas a rir. Se precisares de som podes grava-lo tu mesmo ou fazer um *download* da internet.

Vê em <http://www.freesound.org/>

- **Música**

Podes juntar música ao teu filme para criar um determinado ambiente. Certifica-te de que a música que utilizas está livre de direitos de autor. Os músicos têm o direito a ser pagos caso a sua música seja usada, a não ser que declarem que a sua música pode ser usada sem ser preciso pagar. Apresenta sempre no genérico do filme o(s) nome(s) do(s) artista(s).



Um sitio na *net* onde podes encontrar música sem direitos de autor é <https://vimeo.com/musicstore>. Na procura não te esqueças de escolher a opção “*creative commons*”. Isto significa que o artista deu autorização à utilização da sua música.

- **Voz-off**

É uma narração que é gravada posteriormente e depois adicionada à imagem.

Certifica-te quando fores filmar de que encontras um sítio calmo. Não vás fazer uma entrevista perto de uma auto-estrada, por exemplo. Presta atenção para não fazeres também entrevistas em locais com vento.

Boa Sorte!

JUNTOS POR UM MAR SEM LIXO!