

Capítulo VI

Vídeo no Ensino Presencial e *Online*

Armando Silva (asilva@ese.ipp.pt)

O vídeo é um importante meio de apresentação e distribuição de conteúdos quer em contextos de ensino presencial, quer em contextos de cursos *online*. O vídeo passa para o estudante o controlo do seu ritmo de aprendizagem. A facilidade de acesso ao conteúdo e da manipulação do visionamento - podendo sempre rever um plano ou o vídeo na totalidade as vezes que necessitar, são fatores de incremento à motivação, ao interesse, ao empenho e ao envolvimento dos estudantes na sua aprendizagem de forma ativa e, sobretudo, interativa.

Em contextos de ensino presencial, o vídeo é maioritariamente utilizado para ilustrar ou complementar o discurso verbal do professor – sobretudo para apresentação e introdução de conteúdos/matérias. No uso de metodologias de *Flipped Classroom* é utilizado para disponibilização dos conteúdos a ser preparados pelos estudantes e que serão tratados posteriormente na sala de aula. A metodologia *Flipped Classroom* segue um modelo de ensinar e de aprender invertido: os alunos assistem às aulas em casa e usam o tempo da sala de aula para interagir com os colegas e professores (Peres & Mesquita, 2015). Esta metodologia usa o vídeo como meio privilegiado para disponibilizar os conteúdos das aulas aos alunos.

Em contextos de ensino *online* o vídeo é utilizado nas principais plataformas que disponibilizam cursos *online* como o meio de eleição para apresentação, disponibilização e distribuição de conteúdos (Guo, Kim, & Rubim, 2014) (Silva, et al., 2017a).

A produção e realização de conteúdos vídeo orientados quer para os contextos de *Flipped Classroom*, quer para os contextos *online*, requer um conjunto de competências técnicas e pedagógicas específicas, que contemplem na sua estrutura, para além dos conteúdos, questionários embutidos de forma integrada que permitam ao aluno realizar a autoavaliação do seu progresso e sucesso na aprendizagem proposta (Silva, et al., 2017b) (Zappata-Ros, 2016).

A Linguagem Vídeo – Caracterização dos Planos



Fazer um vídeo exige o conhecimento e a compreensão da linguagem e da terminologia cinematográfica, tais como: planos, cenas, sequências, posições de câmara, movimentos de

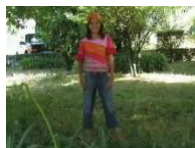
câmara, movimentos de atores, ação, desenvolvimento da ação, falas, efeitos especiais, música e edição, entre outros (Silva, et al., 2017a). Esta terminologia é designada como a gramática do filme ou do vídeo, e constitui-se como o idioma usado para contar histórias de forma audiovisual (Sal, 2018). Nesta estrutura o plano é a unidade de comunicação e rege-se pela codificação icónica e audiovisual e a sua caracterização é dependente da distância da câmara ao assunto, da posição da câmara e dos movimentos da câmara (Silva, 1996).

A Distância Câmara ao Assunto

A distância da câmara ao assunto provoca visões próprias do personagem ou do objeto, às quais correspondem enquadramentos com designações diferentes e que determinam as características de cada plano. É em função da proximidade ou do afastamento do sujeito em relação à câmara que se forma a **escala de planos**, variando esta entre o Grande Plano Geral e o Plano de Pormenor (Kuleshov, 1956). Esta escala de planos divide os planos em três grandes grupos desempenhando cada um destes funções específicas, que podem ser: descritivas, narrativas e expressivas (Silva A., 1996).

Escala de Planos - Caracterização

Grupo 1 Planos Descritivos - Favoráveis ao Ambiente	
	Grande Plano Geral - GPG Enquadra uma ampla paisagem. O Cenário é o protagonista. Personagens inexistentes. Favorável ao ambiente.
	Plano Geral - PG Predomina a paisagem e o cenário sobre o personagem. Personagens insignificantes na paisagem. Favorável ao ambiente.
<small>Tabela VI.1 – Grupo 1 Planos Descritivos - Favoráveis ao Ambiente</small>	
Grupo 2 Planos Narrativos - Favoráveis à Ação	

Plano de Conjunto – PC

Mostra o personagem em corpo inteiro inserido no cenário da ação. Enfatiza o movimento corporal do personagem inserido no ambiente. Figura inteira (pés à cabeça). Favorável à figura inteira.

Plano Americano - PA

Corta o personagem pelos joelhos. Realça as ações físicas do personagem e é suficientemente próximo que permite perceber os traços fisionômicos do rosto do personagem. Favorável à ação.

Plano Médio - PM

Corta o personagem pela cintura. Permite observar a atuação dos braços e das mãos e observar os traços fisionômicos do rosto do personagem. Favorável à ação.

Plano Aproximado - PAp

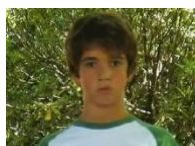
Corta o personagem pelos cotovelos. Plano institucional. Permite observar com clareza a expressão do personagem ainda que mantendo uma respeitosa distância. Equilíbrio entre a ação e a expressão.

Tabela VI.2 – Grupo 2 Planos Narrativos - Favoráveis à Ação

Grupo 3 Planos Expressivos - Favoráveis à Expressão

Plano muito Aproximado - PmAp

Corta o personagem pelo peito. Permite observar com maior clareza a expressão facial do personagem. Favorável à expressão.

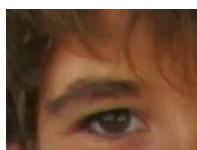
Primeiro Plano - PP

Corta o personagem pelos ombros. Coloca-nos numa situação de proximidade e intimidade com o personagem. Evidencia o estado emotivo do personagem. Favorável à expressão.

Grande Plano - GP

Só o rosto do personagem. Plano expressivo por excelência. Evidencia com grande eficácia a expressão e a emoção do personagem,

sublinhando e enfatizando os seus sentimentos através da expressão facial, dos olhos e da boca. Favorável à expressão e à fisionomia.



Plano Pormenor - PPORM

Enquadra um detalhe, um pormenor de um rosto: olhos, lábios, ... ou de um objeto.

Tabela VI.3 – Grupo 3 Planos Expressivos - Favoráveis à Expressão

Cada um destes três grupos desempenha funções diversas na estrutura da linguagem do vídeo e desempenham as seguintes funções informativas:

- Grupo 1. Planos Alargados - Descritivos – Favoráveis ao Ambiente. Estes planos são usados para indicar ao espetador onde a história acontece (Ambiente).
- Grupo 2. Planos Médios - Narrativos – Favoráveis à Ação. Estes planos são usados para indicar ao espetador quem conta a história (Ação).
- Grupo 3. Planos Próximos - Expressivos – Favoráveis à Expressão. Estes planos são usados para indicar ao espetador como a história é contada (Expressão).

Posição da Câmara

Ângulos de filmagem/gravação - Os objetos/personagens registados/gravados são vistos de formas diferentes: se se toma uma imagem de uma posição junto ao solo, o objeto/personagem parecerá muito alto - designa-se “contrapicado” (psicologicamente aumenta a importância do objeto/personagem). Pelo contrário se se toma uma imagem de um ponto mais alto objeto/personagem parecerá muito pequeno - designa-se “picado” (psicologicamente diminui a importância do objeto/personagem).

Plano Normal, Picado e Contrapicado

Fala-se em plano **Normal** quando a câmara capta um personagem na linha horizontal (normalmente a linha dos olhos do operador da câmara). Quando a captação da imagem está acima desta linha virtual, o tipo de plano denomina-se **Picado**; **Contrapicado** quando está abaixo dessa mesma linha virtual.

Movimentos da Câmara

Consideramos, para efeitos deste trabalho, dois movimentos da câmara - as Panorâmicas e os *Travellings*. Tanto a Panorâmica como o *Travelling* são movimentos geralmente utilizados no acompanhamento da ação, da deslocação dos personagens ou dos objetos; na exploração do espaço; para marcar a relação de distância entre diversos elementos do enquadramento; mudar de tipo de plano sem interromper a tomada de vistas, entre outras.

No movimento de **Panorâmica a posição da câmara é fixa**, rodando esta (sobre o seu eixo) em todas as direções.

No movimento de ***Travelling* a posição da câmara é variável**, movimentando-se esta em todas as direções.

Iluminação em Vídeo

A regra básica de quem quer gravar vídeos é a da iluminação de três pontos, que a seguir se exemplifica:

1. Luz principal - utilizada para dar relevo ao centro de interesse da imagem, geralmente os personagens e destaca particularmente os seus rostos. Esta luz é sempre posicionada de forma lateral em relação à câmara 45°.
2. Luz ambiente ou de preenchimento - luz muito difusa, menos intensa que a luz principal, é utilizada para suavizar as sombras. Esta luz será posicionada do lado oposto da principal.
3. Contraluz ou luz de fundo - utilizada para evitar a sensação de que os personagens estão colados aos fundos, sugerindo, deste modo, a impressão de relevo/volume. Esta luz será posicionada no fundo, atrás da personagem.

A evitar:

Grandes áreas em negro, de contrário, a definição das zonas claras será prejudicada e o negro resultará cinzento;

Usar Contraluz de modo a descolar as personagens do fundo e reduzir assim o contraste;

A forte iluminação dos rostos para não provocar zonas de sombras escuras exageradas;

Grandes áreas claras atrás dos rostos, assegurando-se, deste modo, que os mesmos não resultem escuros.

Som Audiovisual

Na produção de um vídeo é também importante considerar as características da banda sonora, especialmente nas suas potencialidades narrativas: voz, música, ruídos e silêncio.

Audiovisual – O som contribuiu para uma maior identificação da realidade;

Música – realça a emoção a determinadas partes do discurso. (ex: uma música brusca poderá aumentar a sensação de medo de uma cena. Pelo contrário uma música suave poderá aumentar a sensação de tranquilidade de uma cena);

Ruído - confere um maior realismo e complementa o discurso (ex: ouvir o ruído provocado pelo chiar de uma porta a abrir num Plano de Conjunto do quarto escuro);

Diálogos – são todas as palavras ou falas, todas as vozes dos personagens e que formam a narrativa verbal do filme/vídeo/audiovisual.

Transições - Planos

Todos nós quando falamos fazemo-lo intercalando a dicção de palavras com pausas. Quando escrevemos uma coisa e depois pretendemos acrescentar algo à ideia, colocamos uma vírgula ou um ponto final. Se começamos a dizer uma frase e depois queremos dizer outra, fazemos uma pausa. No audiovisual, de uma forma geral, podemos dizer que encontramos os pontos finais, as vírgulas e as pausas, nos Cortes, nos Fundidos, nos Encadeados e nas Cortinas. De seguida descreve-se cada uma destas transições:

CORTES - servem para passar de um assunto ao seguinte de forma imperativa e determinada - desaparece o plano anterior e aparece o plano seguinte (analogia com os “parágrafos”);

FUNDIDOS de ABERTURA - “FADE IN” servem para começar um plano. De um quadro completamente negro (ou outra cor) surge lentamente o plano seguinte (analogia com as “letras maiúsculas”);

FUNDIDOS de FECHO - “FADE OUT” servem para acabar um plano. O plano desaparece, funde-se, lentamente num quadro completamente negro (ou outra cor) (analogia com o “ponto final”);

ENCADEADO - sobreposição momentânea de um plano pelo seguinte com o desaparecimento gradual do primeiro e de duração variável curto, médio e longo. Este efeito visual é utilizado para indicar um prolongamento do tempo de duração de determinado acontecimento;

FUNDIDO ENCADEADO - combinação numa transição de planos do fundido de fecho com o fundido de abertura, a última parte do plano anterior vai-se fundindo com a primeira parte do plano seguinte, encadeando-se os dois planos. Outras vezes combinamos o fundido de fecho a negro com o fundido de abertura a negro. O plano desaparece lentamente para um quadro completamente negro, surgindo o plano seguinte de um outro quadro completamente negro, de tal forma que durante um momento (tempo variável) tudo está negro. Este efeito visual é utilizado para indicar uma mudança temporal ou/e espacial;

CORTINAS - forma de transição de planos que ocorre quando uma cena encobre outra, isto é, um plano dá lugar ao seguinte através do efeito de cortina (por arrastamento no sentido do eixo horizontal, vertical, diagonal e numa infinidade de formas) As cortinas usam-se para marcar a passagem temporal e ou espacial ou a mudança de localização ou de ponto de vista

RACORD - Tudo o que contribui para a perfeita ligação de objectos, gestos, emoções, imagens e sons entre dois planos sucessivos, seja relativo à imagem, à ação, ao décor e ao som.

Sequências de Transições

As sequências de transição são uma série de cenas ligadas pela mesma continuidade e pela mesma unidade temática, ou uma sucessão de planos que regulam o encadeamento de acontecimentos, estabelecem uma relação entre os planos e garantem a continuidade da narrativa. As sequências de transição utilizam-se, por exemplo, para passar de uma cena a outra, levar o espetador para outro espaço, para outra ação ou para outro contexto; para acelerar o ritmo na narrativa, para provocar a sensação de avanço ou recuo no tempo, para alternar entre diferentes ações que estão a decorrer ao mesmo tempo mas em espaços diferentes, garantindo sempre a coerência da narrativa e sem desorientar o espetador. De seguida apresentamos alguns exemplos de sequências de transição:

- AVANÇO TEMPORAL - envelhecimento de uma personagem em poucos segundos;
- FLASH - plano rápido;
- FLASHBACK - retorno rápido ao passado;
- CONTRASTE - dia/noite; claro/escuro;
- ANALOGIA - neve a cair/confétis a cair;
- CORTE - (Elipse) pescador pesca um peixe/homem come um peixe;
- ACÇÃO PARALELA - apresentação simultânea de duas ou mais ações.

As sequências de transição são mudanças de planos e, como tal, devem fundamentar-se na:

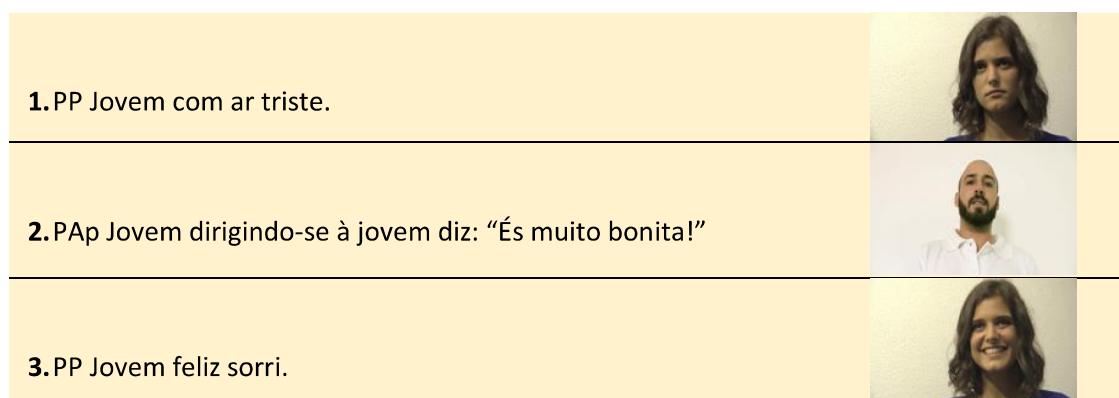
- Análise puramente lógica e descritiva da ação;
- Análise psicológica do filme;
- Análise psicológica numa perspectiva do espectador.

O efeito Kuleshov

O Efeito Kuleshov postula que, em cinema, a justaposição de planos provoca no espectador uma nova significação, inexistente nos planos isolados. Este efeito permitiu a Kuleshov afirmar que da justaposição de dois planos, ou da introdução de um plano entre outros dois, resulta uma ideia ou uma significação inexistente em nenhum dos planos analisados isoladamente, que a ordem da apresentação dos planos condiciona a percepção do espectador e que qualquer alteração na posição relativa dos planos provoca, por si só, diferenças mais ou menos radicais na percepção da mensagem pelos espectadores (Kuleshov, 1956).

No exemplo apresentado de seguida recriamos o efeito acima descrito. Como podemos verificar a alteração da posição do plano 1 pelo plano 3 do primeiro para o segundo momento, tem como resultado uma mudança radical da informação veiculada no segundo momento comparada com a informação veiculada no primeiro momento, ou seja, a informação transmitida como resultado final do segundo momento é exatamente a contrária do primeiro momento.

Primeiro Momento

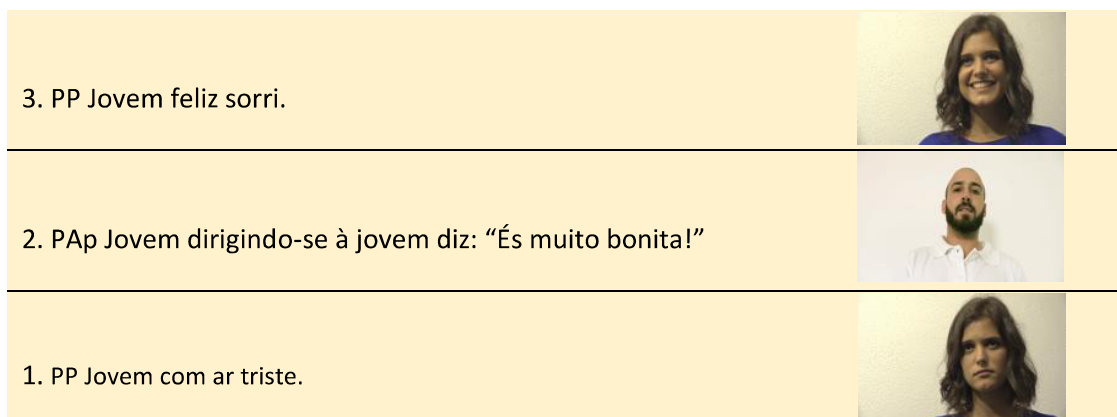


Resultado: Jovem estava triste, um jovem disse-lhe que é muito bonita e ela sorri feliz.

Trocamos a ordem de posição do plano 1 pelo plano 3 e do plano 3 pelo plano 1.

Mantivemos a posição do plano 2.

Segundo Momento



Resultado: Jovem sorri feliz, um jovem disse-lhe que é muito bonita. Ela não aprecia a ousadia e mostra má cara!

Figura VI.1 – Exemplo do efeito de alteração da posição de planos

Tipologias do uso do Vídeo no Ensino/Aprendizagem

As diversas formas de conceber, produzir e utilizar o vídeo em contextos de aprendizagem *online* e em contextos de *Flipped Classroom*, originou quatro diferentes tipologias de uso pedagógico do vídeo que apresentamos nos esquemas seguintes.

Tipo 1 - caracteriza-se pela utilização de **planos alargados** com enquadramentos que variam entre o Plano Conjunto e o Plano Americano. Nesta tipologia o professor movimenta-se dentro do enquadramento (Silva, et al., 2017b).

Este grupo contempla as seguintes tipologias do vídeo (Hansch, et al., 2015):



Figura VI.2 - Tipo 1 – Planos Alargados

Tipo 2 - caracteriza-se pela utilização de **planos próximos** com enquadramentos dentro do intervalo Plano Aproximado - Primeiro Plano. Nesta tipologia não há movimento do professor (Silva, et al., 2017b).

Este grupo contempla as seguintes tipologias do vídeo (Hansch, et al., 2015):

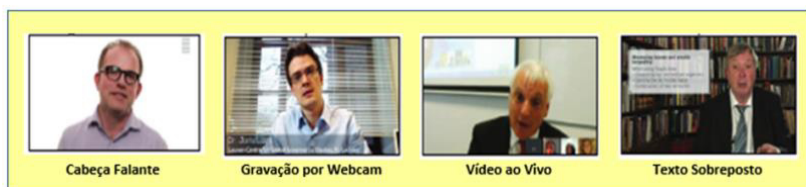


Figura VI.3 - Tipo 2 – Planos Próximos

Tipo 3 - caracteriza-se pela utilização de **planos médios** com enquadramentos dentro do intervalo Plano Conjunto – Plano Médio. Nesta tipologia o professor apresenta equipamentos na secretaria/mesa ou espaço de trabalho (Silva, et al., 2017b).

Este grupo contempla as seguintes tipologias do vídeo (Hansch, et al., 2015):



Figura VI.4 - Tipo 3 – Planos Médios

Tipo 4 - caracteriza-se pela utilização de **planos muito próximos** com enquadramentos maioritariamente no Plano Pormenor. Nesta tipologia não existe professor (Silva, et al., 2017b).

Este grupo contempla as seguintes tipologias do vídeo (Hansch, et al., 2015):

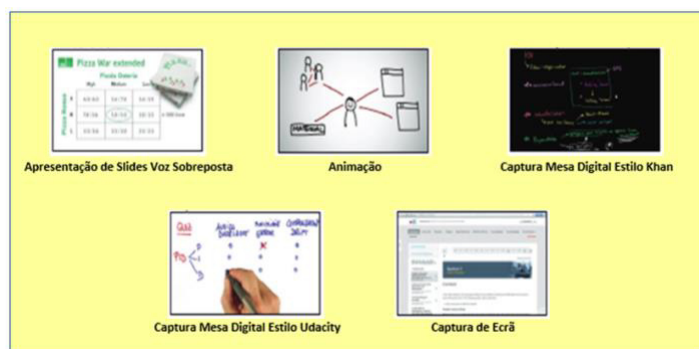


Figura VI.5 - Tipo 4 – Planos Muito Próximos

Referências

- Guo, P. J., Kim, J., & Rubim, R. (2014). How video production affects student engagement: An empirical study of mooc videos. Proceedings of the first ACM conference on Learning @ scale conference (pp. 41-50). Atlanta: ACM.
- Hansch, A., Hillers, L., McConachie, K., Newman, C., Schildhauer, T., & Schmidt, P. (13 de arch de 2015). Video and Online Learning: Critical Reflections and Findings from the Field. Obtido de HIIG Discussion Paper Series No. 2015-02: <http://ssrn.com/abstract=2577882> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2577882>
- Kuleshov, L. (1956). Tratado de la Realizacion cinematografica. Buenos Aires: Editorial Futuro.
- Peres, P., & Mesquita, A. (2015). Master Model to Gain Time in Your Classroom: An Ongoing Projec. 3rd International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality. (pp. 499-504). Porto: Proceedings TEEM'15. Obtido de <http://teemconference.eu/>
- Sal, K. A. (23 de Fevereiro de 2018). The art of storytelling. Obtido de The art of storytelling: <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling#film-grammar>
- Silva, A. (1996). Vídeo Didactico - da Produção à Utilização. Porto: ASA.
- Silva, A., Peres, P., Oliveira, L., & Jesus, Â. (19 de Dezembro de 2017). Linguagem Audiovisual – como Planificar um Vídeo para o Ensino a Distância e para Flipped Classroom. Pratica e-Learning - Revista Multimédia de Investigação em Inovação Pedagógica e Praticas de e/b-Learning, 1, 1-17. Obtido de <http://parc.ipp.pt/index.php/elearning/Article1>
- Silva, A., Peres, P., Oliveira, L., & Jesus, Â. (2017). UTILIZAÇÃO DO VÍDEO NA FLIPPED CLASSROOM E NO B-ELEARNING. Challenges 2017: Aprender nas Nuvens, Learning in the Clouds (pp. 1541-1553). Braga: Universidade do Minho.
- Zappata-Ros, M. (19 de Outubro de 2016). El diseño instruccional de los MOOC y el de los nuevos cursos online abiertos personalizados. Obtido de RED Revista de Educación a Distancia Número 45: <http://www.um.es/ead/red/45/zapata.pdf>