

UNIVERSIDADE DE TRÁS-OS-MONTES E ALTO DOUTO

MANUAL DE JORNALISMO TELEVISIVO

utad tv



2007



Comunicamos

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: MANUAL DE JORNALISMO TELEVISIVO – UTAD TV

2007 – UNIVERISDADE DE TRÁS-OS-MONTES E ALTO DOURO

AUTORES: João Simão (org.)

Nuno Fernandes

COPYDESK: Daniela Santos

Inês Aroso

ILUSTRAÇÕES: João Simão

www.comunicamos.wordpress.com



O utilizador pode copiar, distribuir, exibir e executar a obra sob as seguintes condições:

- › *Atribuição. O utilizador deve dar crédito ao autor original, da forma especificada pelo autor ou licenciante.*
- › *Uso Não-Comercial. O utilizador não pode utilizar esta obra para fins comerciais.*
- › *Não a Obras Derivadas. O utilizador não pode alterar, transformar ou criar outra obra com base nesta.*
- › *Para cada reutilização ou distribuição, deverá deixar claro para outros os termos da licença desta obra.*
- › *Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que obtenha permissão por parte do autor.*

ÍNDICE

NOTA PRÉVIA	6
OBJECTIVOS	6
ESTATUTO EDITORIAL	7
JORNAL UNIVERSITÁRIO.....	7
JORNALISMO TELEVISIVO.....	9
ENQUADRAMENTOS	10
PLANOS DE CORTE.....	10
OS CONTRA-PLANOS	11
PLANO GERAL.....	11
AS REGRAS	12
ESCALA DE PLANOS	13
AS CARACTERÍSTICAS DOS DIVERSOS PLANOS	14
ALGUNS APONTAMENTOS RELATIVAMENTE AOS PLANOS	17
ERROS DE ENQUADRAMENTO	18
CAPTAÇÃO DE IMAGEM	20
INTRODUÇÃO	20
ILUMINAÇÃO.....	22
CÂMARA.....	24
TRIPÉ	27
DICAS DE FILMAGEM.....	28
TÉCNICAS DE CAPTAÇÃO DE IMAGEM	28
GRAVAÇÃO DE ENTREVISTAS	29
MICROFONES	30
PEÇA JORNALÍSTICA	31
OS DIFERENTES MODELOS	31
A REPORTAGEM	31
A ENTREVISTA	31
OS DEBATES.....	31
APRESENTAÇÃO	32
NO TERRENO.....	32
OS VIVOS DOS REPÓRTERES.....	33

A FORMA DE ESTAR, DE EXPÔR-SE E DE VESTIR NUM DIRECTO	34
COMO ASSINAR AS PEÇAS	35
O "PORTUGAL SENTADO"	35
NA REDACÇÃO.....	36
AS PEÇAS	36
O MITO DA PIRÂMIDE INVERTIDA EM OPOSIÇÃO AOS "PICOS"	37
VIVOS LONGOS E SEM INTERESSE... ..	38
PINTAR	39
TEXTO DAS PEÇAS	39
ESCRITA	40
PRINCÍPIOS DE CONSTRUÇÃO	40
REDACÇÃO	40
O QUE NÃO SE DEVE FAZER NA ESCRITA.....	41
NA EDIÇÃO	42
LOCUÇÃO	42
VELOCIDADE.....	42
QUALIDADE DE DICÇÃO	42
ESCRITA PARA LEITURA FRENTE À CÂMARA.....	42
LEITURA FRENTE À CÂMARA	43
CARACTERÍSTICAS DO APRESENTADOR.....	43
PIVOTS: TEXTOS E DICAS	44
SIMBOLOGIA E TERMINOLOGIA	45
ALGUMAS TERMINOLOGIAS DE TELEVISÃO	45
A EDIÇÃO.....	46
CRIAR UM PROJECTO	46
ÁREA DE TRABALHO	48
FERRAMENTAS DE EDIÇÃO.....	48
LINHA DE TEMPO	49
EFEITOS	49
FICHEIROS	50
MONITOR	50
EDITOR DE CLIPS.....	51
IMPORTAR FICHEIROS	51

CAPTURAR VÍDEO.....	52
CORTAR E EDITAR NA LINHA DE TEMPO	53
EDITAR UMA PEÇA	55
LEGENDAS/ ORÁCULOS	56
EXPORTAR	59
USO DE IMAGENS DE ARQUIVO	60
NOTAS FINAIS.....	60
COMO CITAR AS FONTES.....	60
A LEITURA DAS IMAGENS.....	60
OS GRAFISMOS.....	60
CONSELHOS.....	61
BIBLIOGRAFIA.....	62

NOTA PRÉVIA

O manual que se segue é, acima de tudo, uma base de trabalho sobre como deve ser uma televisão universitária e respectivo funcionamento. Durante a elaboração do manual, recorreu-se a notas pessoais, apontamentos de aulas, “livros de estilo” e outros, referenciados na bibliografia.

Na sua essência, a UTAD TV é um laboratório de experiências e de ensino. Sendo assim é um local em que o erro irá surgir e no qual a correcção do erro e a aprendizagem a partir deste será um objectivo fundamental.

Além do projecto de televisão universitária a UTAD TV é também o início de um percurso profissional e deverá por isso na sua essência ser o mais próxima possível das redacções (sejam elas, de imprensa, rádio ou televisão) que os alunos de hoje encontrarão como profissionais no seu futuro.

Todos os trabalhos efectuados feitos sobre a égide da UTAD TV devem ser feitos pelos alunos seguindo as normas e princípios éticos e deontológicos do jornalismo.

OBJECTIVOS

Pretende-se dotar a academia de um jornal independente e rigoroso que informe alunos, professores e a comunidade académica sobre as várias actividades de interesse académico, cultural, regional e generalista.

O grande objectivo educativo deste projecto é, acima de tudo, fazer da UTAD TV um laboratório de jornalismo televisivo. Isto é, potenciar aos alunos um local onde possam praticar jornalismo televisivo com o máximo de autonomia em ambiente profissional mas sempre com um apoio tutorial e orientador que permita guiá-los e ajudá-los a aprender com a prática e com o erro.

ESTATUTO EDITORIAL

A UTAD TV é uma televisão universitária on-line, orientada por critérios de rigor, sem qualquer dependência de ordem ideológica, religiosa, política e económica.

A UTAD TV defende o jornalismo exigente e de qualidade, recusando o sensacionalismo.

A UTAD TV aposta numa informação diversificada, abrangendo os mais variados campos de actividade da academia da UTAD e da sua região envolvente.

A UTAD TV considera que a existência de uma opinião pública informada, activa e interveniente é condição fundamental da democracia e da dinâmica de uma sociedade aberta, que não fixa fronteiras a culturas, movimentos e opiniões.

A UTAD TV participa no debate das grandes questões que se colocam à Academia da UTAD.

A UTAD TV rege-se pelos princípios de independência, autonomia e pluralismo informativo, respeitando os valores universalmente reconhecidos da ética e deontologia profissionais.

A UTAD TV assume o direito à liberdade de criação e expressão, comprometendo-se com os deveres decorrentes, nomeadamente a reserva da vida privada dos cidadãos.

JORNAL UNIVERSITÁRIO

O principal objectivo de um canal universitário como o UTAD TV deve passar por chegar junto da sua população alvo, neste caso a população universitária. Esse deve ser um dos seus princípios.

A UTAD TV, embora sendo na sua essência um laboratório televisivo universitário de “aprendizagem/erro/aprendizagem”, deve ter a preocupação de ser real, elaborado com responsabilidade e credibilidade, da mesma forma que os serviços informativos dos canais televisivos. A responsabilidade não é menor apenas por se tratar de uma televisão universitária.

Os alunos ao elaborarem os alinhamentos do “Jornal Universitário” da UTAD TV, devem ter uma preocupação: o jornal deve ser feito de forma a ser “lido” por todos, sejam professores, alunos ou meros curiosos que visitem o site da UTAD TV.

O “Jornal Universitário” deve, também, ser o mais diversificado possível com notícias que interessem à maioria dos alunos e professores da UTAD.

É um erro construir um alinhamento do “Jornal Universitário” tendo já uma lógica preconcebida. Todas as notícias trabalhadas para o “Jornal Universitário” devem ser merecedoras da mesma importância, sejam elas notícias de âmbito cultural, político ou universitário.

A construção do alinhamento deve ser efectuada de forma inteligente, criativa e apelativa, de forma a surpreender o telespectador. Na construção do alinhamento do “Jornal Universitário” os alunos devem naturalmente abrir com a notícia mais forte, mas não devem seguir a lógica da pirâmide invertida ao longo do alinhamento, recorrendo, em vês disso, aos “picos”.

O alinhamento deve ter “picos” ao longo de toda a duração do noticiário e é nessa forma de pensar que se deve assentar toda a sua estrutura. Uma aposta nas notícias mais fortes no início e as mais fracas no fim é um claro erro de pensamento.

Um bom alinhamento deve ter ser cativante, espantoso e deve ser variado, podendo incluir todos os géneros do jornalismo: a reportagem, a entrevista, o comentário e até o debate, em casos que se justifique.

Sendo a UTAD TV um canal universitário a realização de debates, a presença de comentadores ou a realização de entrevistas é fundamental. Ganha o “Jornal Universitário” que se torna diverso e ganham os alunos que têm hipótese de aprender a lidar com situações diversas na sua formação.

Depois de distribuídos os trabalhos na reunião de redacção do “Jornal Universitário”, cada aluno deve olhar para a sua peça como se essa fosse a mais importante de todo o alinhamento.

Deste modo ganha o aluno, porque elabora uma boa peça, e ganha o produto final do “Jornal Universitário” no seu todo.

O “Jornal Universitário” é conduzido por dois pivots (mulher e homem) que vão alternando a introdução das peças e as entrevistas aos convidados em estúdio. Existem temas chave no programa que são repartidos entre peças, reportagens alargadas e os convidados. Os temas a serem abordados pelos convidados têm sempre suporte numa peça. Haverá peças fora dos temas dos convidados. Os temas dos convidados em estúdio têm de ser actuais e pertinentes.

Em estúdio haverá quatro convidados. Apenas em casos que se justifique esse número poderá ser superior e apenas quando existir a possibilidade de alternar entre os convidados.

Nuca deve ser esquecido que um projecto deste género é antes de tudo, um trabalho de equipa.

Os alunos que participem no projecto do “Jornal Universitário”, da UTAD TV, não devem esquecer palavras como rigor, responsabilidade e isenção. Ou seja, em todos os trabalhos devem sempre ouvir todas as partes envolvidas nos acontecimentos e todas as questões devem ser sempre colocadas, Devem procurar-se, as respostas ao “porquê?” e não apenas ao “quê?”.

JORNALISMO TELEVISIVO

A televisão é, até aos nossos dias, o mais “poderoso” meio de comunicação de massas. Ela engloba na sua linguagem som e imagem, mas é nesta última que concentra o seu maior poder.

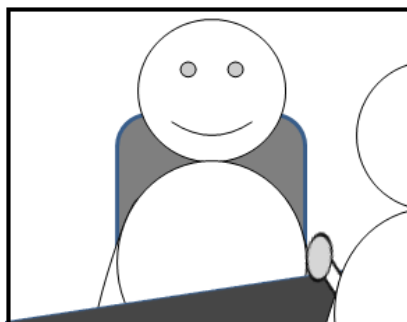
Na construção duma peça jornalística para televisão é na imagem que vai assentar o maior poder. Por isso, o jornalista deve ser capaz de compreender as necessidade para recolher uma boa imagem e qual o significado de cada imagem. No trabalho final, a imagem e o texto em voz off devem ser apenas um elemento com o mesmo significado semântico.

Na UTAD TV, o trabalho jornalístico é realizado em grupos de dois, e ambos terão a capacidade de recolher imagens (repórter de imagem), de recolher informações e depoimentos (jornalista) e de editar a peça (editores).

ENQUADRAMENTOS

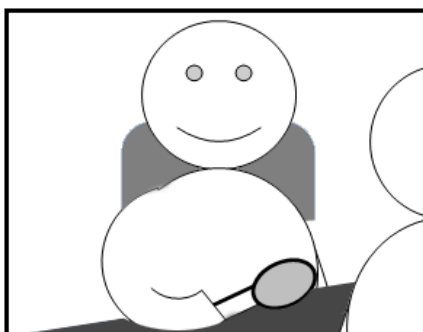
O enquadramento é o campo visual capturado pela objectiva da câmara. A esse elemento capturado chamamos plano, o qual mediante a disposição dos elementos ganha diferentes valores significativos e diferentes tempos de leitura.

São vários os tipos de enquadramento que se podem usar no momento de filmar.



Neste tipo de plano as costas e o ombro do jornalista podem aparecer em algumas das respostas do entrevistado, embora vá criar algum ruído na imagem.

O entrevistado deve surgir sempre em primeiro plano, olhando na direcção do jornalista



O jornalista pode surgir em primeiro plano nas perguntas, com um enquadramento similar ao do entrevistado.

Este plano normalmente é gravado posteriormente ao fim da entrevista. Nesta fase o jornalista pode também “perguntar” usando como imagem um plano médio, dando assim mais recursos de imagem para o trabalho de edição

PLANOS DE CORTE

Este tipo de plano é essencial na construção de uma peça de televisiva já que permite a mudança de planos, locais e momentos.

Um dos planos mais famosos em televisão é o plano de corte que utiliza as mãos do entrevistado. Este típico plano causa ruído e distracção sendo por isso considerado uma coisa do passado.

Outros planos, não menos famosos, são o de alguém a escrever ou a imagem de uma outra câmara de filmar. Estas também são imagens do passado que nada acrescentam e que também causam ruídos, distração, quebra na história visual.

Ao usar o plano de mãos como plano de corte, o telespectador perde a atenção, e a peça fica prejudicada na sua sequência informativa, já que as mãos não se relacionam com o conteúdo.

Este plano deve ser substituídos por planos abertos, planos fechados ou pela utilização do plano e do contra-plano do jornalista e do entrevistado.

OS CONTRA-PLANOS

É um plano recomendado sempre que existam condições para tal, já que facilita a edição do diálogo.

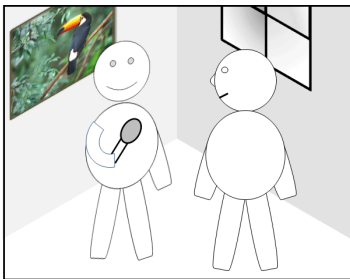
O que é contra-plano do entrevistado? É a gravação deste calado enquanto olha para o jornalista que lhe coloca a questão.

Por sua vez, o contra plano do jornalista, é naturalmente a imagem oposta, olha para o entrevistado ouvindo-o numa atitude neutra, sem movimentos de cabeça a dizer que “sim” ou “não”, nem recorrendo ao “uhm, uhm”.

O repórter de imagem é essencial nestas situações, já que deve avisar o jornalista dos movimentos de cabeça caso eles existam.

O jornalista neste momento caso use microfone de mão, deve ter o cuidado, de efectuar as questões colocando o microfone sempre à mesma distância que usou para colocar a questão ao entrevistado durante a entrevista.

PLANO GERAL



O plano inteiro é outro que facilita o trabalho de edição.

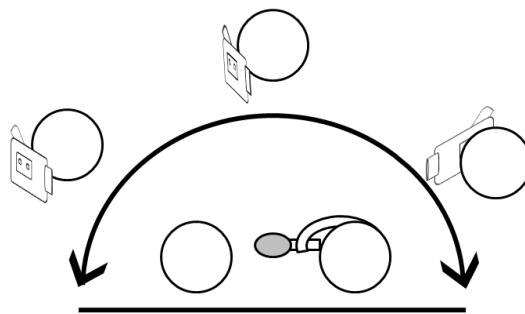
Nas entrevistas em salas ou gabinetes, o plano geral deve ser feito para que apareça o jornalista e o respectivo entrevistado na imagem.

Este plano pode ser feito mais cedo, enquanto o jornalista prepara a entrevista na conversa prévia com o entrevistado, ou pode ser feita no fim, quando a entrevista terminou.

AS REGRAS

OS 180°

É uma regra que os repórteres de imagem devem respeitar. Traça-se uma linha imaginária que une o jornalista ao entrevistado, e apenas se trabalha de um desses lados, respeitando sempre o ângulo dos 180°, conforme a figura:



Ao ser respeitada a regra, o telespectador tem a facilidade de perceber que mesmo que o jornalista e o entrevistado não apareçam juntos, o entrevistado está voltado para o jornalista e vice-versa.

IMAGEM

Centros de interesse

O interesse do telespectador sobe em função da localização do centro da imagem.

O centro de interesse principal deverá ser colocado no terço direito da imagem.

Se a imagem tiver um único centro de interesse, toda a acção se centra nele.

A imagem poderá ter dois centros de interesse e nesse caso a nossa atenção divide-se por ambos.

Se uma imagem tiver vários centros de interesse, a atenção varia, centrando-se alternadamente num ou noutro ponto, conforme a sua posição relativa

ESCALA DE PLANOS

Considerando um homem como exemplo, podemos dividir o seu espaço em três grandes áreas demonstrativas

1. A que nos mostra o ambiente que o envolve
2. A que nos permite observar a acção que executa
3. A que nos possibilita analisar a sua expressão

Desta forma surgem três grupos de planos: Ambiente, Acção e Expressão

Os planos de ambiente podem ser:

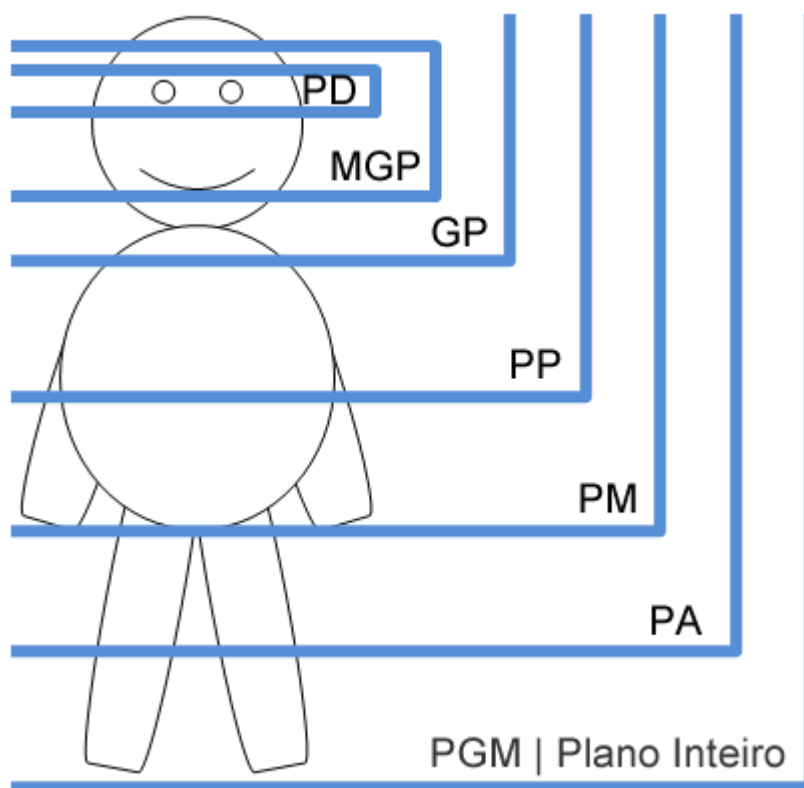
- › PMG – Plano Muito Geral
- › PG – Plano Geral

Os planos de acção podem ser:

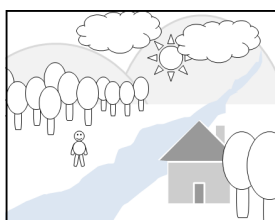
- › PGM – Plano Geral Médio
- › PA – Plano Americano
- › PM – Plano Médio

Os planos de expressão podem ser:

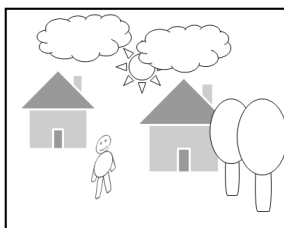
- › PP – Plano Próximo
- › GP – Grande Plano
- › MGP – Muito Grande Plano
- › PD – Plano de Detalhe



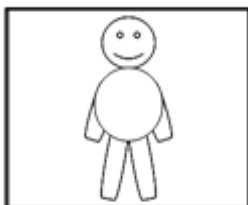
AS CARACTERÍSTICAS DOS DIVERSOS PLANOS



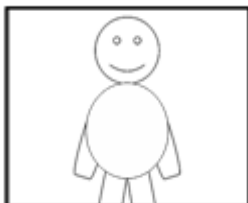
PLANO MUITO GERAL (PMG) – É o plano que não tem qualquer limite, é bastante geral. Contém, essencialmente, o ambiente. O elemento humano quase que não é visível na imagem.



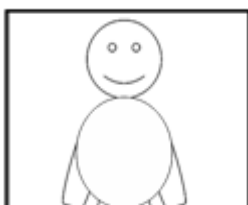
PLANO GERAL (PG) – Este plano também se centra no ambiente. Apesar disso já se vê o elemento humano na imagem. Este plano já contém alguma acção apesar de o ambiente ainda prevalecer.



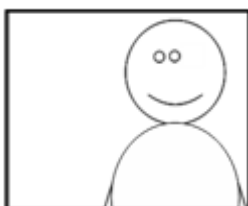
PLANO GERAL MÉDIO (PGM) – A figura humana já se nota e é um ponto central da imagem, dando para perceber as acções que executa. Existe um claro equilíbrio entre a acção e o ambiente envolvente. Neste plano a figura humana surge sempre completa, isto é, surge desde os pés à cabeça.



PLANO AMERICANO (PA) – Neste plano, apesar do ambiente estar presente, o conteúdo principal é a acção das personagens. O limite inferior da imagem corta o ser humano pelo meio da coxa.



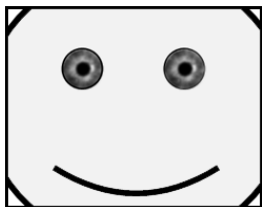
PLANO MÉDIO (PM) – O ambiente não surge neste plano. Este plano caracteriza-se fundamentalmente pela acção da parte superior do corpo humano. O plano é cortado pela cintura. Este plano é considerado um plano intermédio entre a acção e a expressão.



PLANO PRÓXIMO (PP) – Este plano é cortado pouco abaixo das axilas. Permite por exemplo imagens de alguém a fumar, cortando totalmente o ambiente em redor. Este tipo de planos privilegia o que é transmitido pela expressão facial.

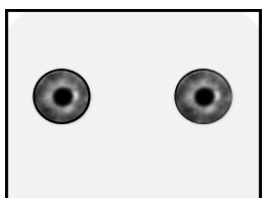


GRANDE PLANO (GP) – Este plano é a expressão na sua máxima importância. É um plano que é cortado pela parte superior dos ombros. Este plano retira a acção e o ambiente da imagem.



MUITO GRANDE PLANO (MGP) – Plano de expressão exagerado.

É um plano que ao ser cortado pelo queixo e pela testa permite que seja aumentada a carga emotiva da imagem para o telespectador.



PLANO DE DETALHE (PD) – Este plano foca apenas parte de um

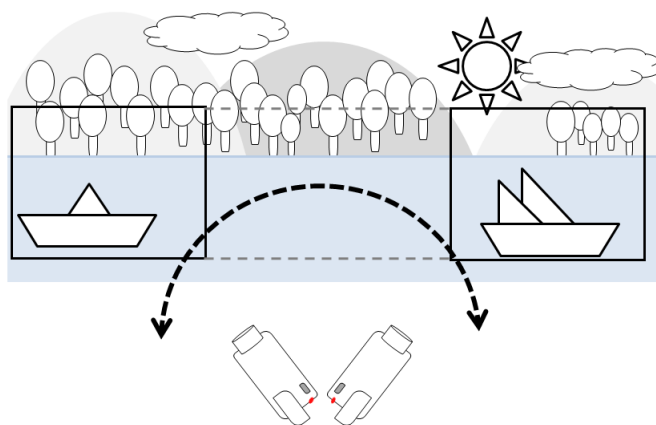
corpo, desmontando assim o corpo humano. Este plano permite também que seja aumentada a carga emotiva da imagem, ao focar, por exemplo, uns olhos a chorar.

Ao introduzirmos movimento na câmara, criamos outro tipo de planos dependentes desse movimento ou do uso de um ângulo diferente dado à câmara. Assim temos:

FOCA-DESFOCA – Plano em que ao focar-se o primeiro elemento mais próximo desfoca-se o segundo elemento.

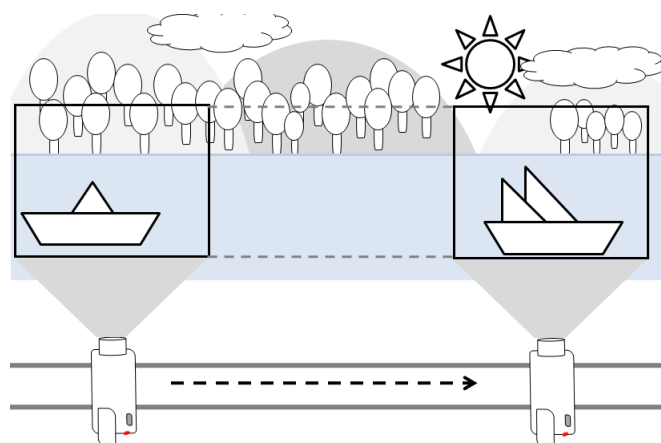
ZOOM – Aproximação, ou afastamento, a determinado objecto. Este tipo de plano deve ser equilibrado, não deve ser muito rápido nem exageradamente lento

PANORÂMICAS – Normalmente é um movimento efectuado de acordo com a nossa leitura ou seja da esquerda para a direita apesar de se poder efectuar no sentido contrário. Também é um plano que requer equilíbrio, não devendo ser nem muito rápido nem muito lento. Neste plano, o movimento da câmara é apoiado no eixo do tripé.



TILTS – Movimento parecido com a panorâmica. O movimento é também efectuado normalmente de acordo com a nossa leitura, de cima para baixo, apesar de se poder efectuar no sentido oposto. É também um plano que requer equilíbrio, não deve ser nem muito rápido nem muito lento.

TRAVELLING – Movimento bastante utilizado no cinema. A câmara efectua um determinado percurso. Este tipo de plano é normalmente utilizado em situações de explicação de determinada situação/movimento.



TRACKING – Movimento que segue uma personagem ou um objecto que se movimenta, como se fosse uma perseguição.

Este género de planos deve ser utilizado com bom senso. O uso excessivo na mesma peça deste género de planos acaba por transmitir a ideia de um trabalho feito à imagem de um vídeo de casamento.

ALGUNS APONTAMENTOS RELATIVAMENTE AOS PLANOS

Apesar da descrição sucinta de cada plano, os limites referidos nunca são rígidos. Cada caso é um caso, e se determinado plano (feito de acordo com as regras apontadas) é indicado para determinada peça isso não significa que esse mesmo plano resulte na peça seguinte.

O repórter de imagem, em consonância com o jornalista, seu colega de equipa, deve optar sempre pelos planos que vão encaixar na história. Para isso é fundamental o

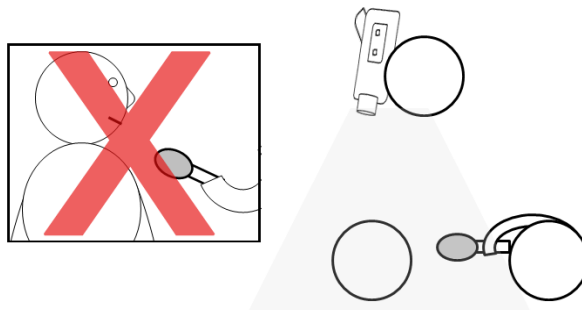
trabalho de equipa e um perfeito conhecimento das razões pela qual estão a fazer aquele trabalho. Uma boa preparação do trabalho é fundamental para que exista um bom trabalho de equipa.

Nota: Filmar é contar uma história, não é apontar a câmara e carregar no botão.

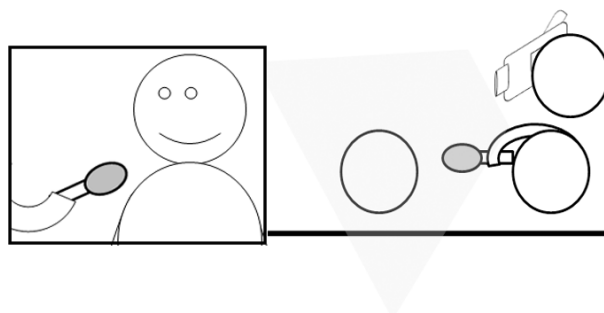
ERROS DE ENQUADRAMENTO

A IMAGEM EGÍPCIA

Um erro habitual é quando o entrevistado fica de lado para a câmara, ficando assim o entrevistado de lado, e metade do visor vazio. É uma imagem pobre e errada, que nada diz ao telespectador.

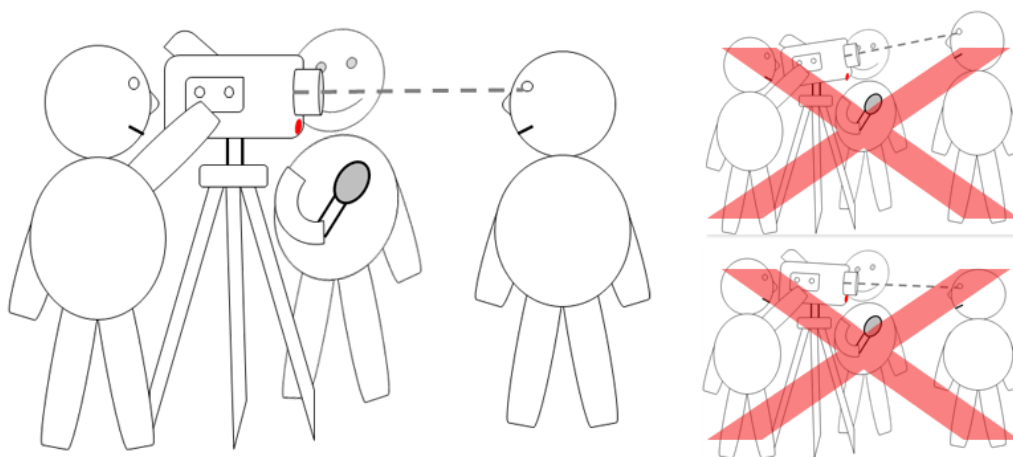


Este erro tem uma solução extremamente fácil, o jornalista coloca-se sempre ao lado da câmara de filmar. O entrevistado surge bem enquadrado na imagem já que olha para os olhos do jornalista. Desta forma o telespectador pode observar as expressões do entrevistado, detalhes que acabam por reforçar a ligação entre o entrevistado e o telespectador.

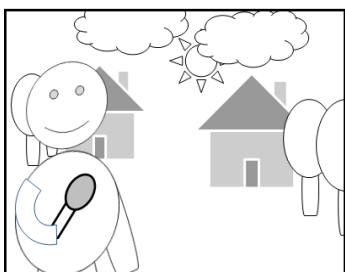


IMAGENS PICADAS

O olhar da pessoa deve estar sempre ao nível da objectiva. Nunca se deve filmar um convidado ou jornalista de cima para baixo (**picado**), ou ao contrário de baixo para cima (**contrapicado**). No caso de alguém filmado de cima para baixo estamos a dar uma imagem do convidado de ser alguém diminuído. Se o convidado for filmado de baixo para cima estamos também a dar uma falsa imagem de poder.



ABERTURAS, PASSAGENS E FECHOS



O jornalista nunca deve surgir em plano próximo em qualquer destas situações devendo usar o plano médio.

A posição do jornalista deve ser ligeiramente diagonal, com o cenário em fundo. O telespectador fica, desta forma, com um enquadramento mais agradável

Ao usar as passagens, o jornalista nunca deve ficar no centro da imagem, mas sim num dos lados, para que o ponto de fuga ser aproveitado, valorizando a informação visual.

Neste tipo de imagens o limite é sempre a cintura. Porém, caso seja necessário, pode-se usar o plano inteiro, sendo este fechado até se atingir a zona da cintura.

Para este tipo de imagens serem utilizadas e bem feitas o trabalho de equipa entre o jornalista e o repórter de imagem é fundamental. Assim o conjunto do ambiente e do jornalista saem reforçados.

Os movimentos de câmara e do jornalista devem ser treinados para que exista sincronização.

As passagens, aberturas e encerramentos não devem ser iguais. O jornalista deve ter todas as condições para uma boa imagem e o repórter de imagem deve orientar o jornalista de modo a que os enquadramentos sejam os correctos.

Este tipo de planos deve reforçar o trabalho da equipa e a qualidade do trabalho e não o contrário.

CAPTAÇÃO DE IMAGEM

INTRODUÇÃO

Uma boa imagem vale mais do que mil palavras. Este provérbio resume de forma sucinta o que deve ser uma imagem.

Não deve haver margem para dúvidas no jornalismo televisivo e se, por vezes, as imagens parecem mais fortes do que as palavras, o texto não deve contudo ser desprezado. É essencial conciliar uma boa imagem com um bom texto.

No entanto por vezes ocorrem situações de despiste na comunicação, como por exemplo, as palavras estão em desacordo com as imagens, o que confunde telespectador. Ao surgirem situações em que as palavras dizem uma coisa e as imagens mostram outra, acaba por perder-se a informação auditiva, embora a mensagem audiovisual acabe por chegar ao seu destino.

São dois os factos que prendem a atenção do telespectador

A NOTÍCIA

É claro que uma notícia considerada “forte” prende o telespectador que dá muito mais atenção ao televisor e fica naturalmente alheado de tudo o que o rodeia.

A IMAGEM

Uma boa imagem é perfeitamente entendida, sem necessidade de palavras.

Porém, é claro que a imagem no jornalismo televisivo deve acompanhar as palavras. Convém, contudo, referir que a imagem é que comanda o texto e não o contrário, por isso, uma coordenação entre o jornalista e o repórter de imagem no terreno é essencial.

É este trabalho de equipa que permite que o jornalista, ao chegar à redacção tenha as imagens que pretende para o texto que vai escrever.

A importância das boas imagens reflecte-se em um pequeno exercício: tentar ver uma reportagem sem som e com uma imagem forte, tentando a seguir fazer o inverso e ouvir a notícia e não ver as imagens. A falta da imagem sente-se imediatamente.

É a imagem que permite prender as pessoas e que possibilita a diferenciação relativamente à imprensa e à rádio.

Mas, como já foi referido, uma reportagem é um trabalho de equipa feita no terreno por pelo menos duas pessoas, jornalista e repórter de imagem:

- ▶ O jornalista é, antes de mais, a cara da reportagem e possui a tarefa de ligar os factos ocorridos com o telespectador.
- ▶ O repórter de imagem possui a seu cargo a tarefa de captar a imagem e o som, sempre em estreita ligação com o jornalista.
- ▶ A nível profissional existe ainda o editor de imagem que tem a tarefa de editar as imagens e sons em ligação com o jornalista.

Convém realçar que, actualmente este profissional é mais requisitado para grandes reportagens ou para peças que, por questões de tempo ou utilização de grafismos, o necessitem.

Transmitir a emoção contida nas imagens é essencial. Devido a isso, a imagem possui, por si só, um estilo de narração muito próprio. Uma imagem com um ruído, ou um silêncio, pode ser o suficiente para causar a emoção que se pretende.

O repórter de imagem não é um simples “aponta e filma”. É, isso sim, um elemento da equipa que deve conhecer o tema de forma a poder sentir os vários elementos visuais e emocionais que estão envolvidos na história.

É, por isso, fundamental que exista a coordenação na equipa. O jornalista deve explicar ao repórter de imagem, na redacção, ou no caminho para o local, as razões para se

efectuar aquele trabalho (O quê?, Como?, Quando?, Por quê?, Onde?) para que este último saiba qual o objectivo do trabalho que vão fazer.

Os dois em conjunto devem traçar um plano de trabalho, mas devem estar conscientes que o local ou as circunstâncias podem alterar as condições do plano de trabalho previamente delineado. Esta situação de mudança de planos é habitual.

Os dois elementos da equipa devem, por isso mesmo, ser capazes de se adaptarem às novas circunstâncias que rodeiam um trabalho, pois só assim este trabalho será valorizado.

ILUMINAÇÃO

Uma boa iluminação é fundamental em televisão. Ter a cara de um convidado bem iluminada deve ser por isso um objectivo do jornalista e do repórter de imagem.

Uma entrevista feita com o convidado de costas para o sol (contra-luz) perde muito valor, mesmo que seja uma entrevista com respostas fundamentais, já que a cara do entrevistado está escura e tudo o resto em sua volta se encontra perfeitamente iluminado. Situações destas são de evitar.

Para que isto suceda é essencial que a equipa procure no terreno as melhores condições de trabalho possíveis e tenha a noção das diferenças que existem entre filmar em ambientes fechados (estúdio ou outros) ou em ambiente aberto (exteriores).

A imagem que surge na televisão é constituída apenas por três cores (verde, vermelho e azul) e é a intensidade da luz que faz o contraste.

O principal cuidado a ter no momento da gravação de uma entrevista é a iluminação, seja ela da cara do entrevistado, ou da cara do jornalista. A cara da pessoa deve estar sempre bem iluminada, de modo que seja vista em casa da mesma forma que a veríamos se ela entra-se na nossa casa.

Em situações de gravação em interiores deve-se usar o “pirilampo” de luz, da câmara. Caso este não esteja disponível a entrevista deve ser realizada em local com claridade suficiente.

Colocar um convidado debaixo de uma lâmpada normal ou fluorescente não é uma boa opção. Embora aparentemente no momento da filmagem a imagem pareça ótima, durante o visionamento das imagens na redacção notamos que a imagem não corresponde ao que prevíamos.

As câmaras, devido as condições de gravação no interior/exterior, possuem quatro tipos de filtro.

Os botões de regulação desses filtros variam consoante o fabricante, já que cada um possui o seu método. Uns colocam os ajustes no menu, outros optam por dispositivos junto à parte óptica da câmara.

Dos filtros que existem falaremos apenas de dois,

- O filtro de 3200° Kelvins é utilizado em filmagens iluminadas com luz artificial, seja a filmagem feita em exterior ou em interior
- O filtro de 5600° K é utilizado sempre em filmagens com luz natural

Caso não exista tempo para seleccionar o filtro para a situação devido à importância do momento, a filmagem deve ser efectuada em automático.

Dica:

- Sempre que se muda de local de filmagem o repórter de imagem deve fazer o “acerto de brancos”. Para tal utiliza-se uma folha branca ligeiramente inclinada, relativamente à qual o repórter de imagem deve efectuar um zoom, focar, utilizando o filtro correcto para a situação.

Nota:

- Os jornalistas ao gravarem directos ou vivos devem estar sempre com a cara virada para o sol e nunca devem usar óculos de sol.

CUIDADOS A TER NO POSICIONAMENTO DA CÂMARA

- Nunca filmar contra o sol. O sol, ou a fonte de luz devem estar nas costas do repórter de imagem.
- Nunca ter como fundo um espelho ou uma superfície envidraçada.

- › Nunca ter como fundo uma superfície branca.
- › Nunca colocar o entrevistado directamente debaixo duma lâmpada.
- › Evitar todos os sítios com pouca luz. Quando no local não existe luz suficiente procurar um local onde seja possível recolher as imagens.

WEB SUGESTÕES:

- › <http://www.lightinghd.com>
- › <http://tvyvideo.com>

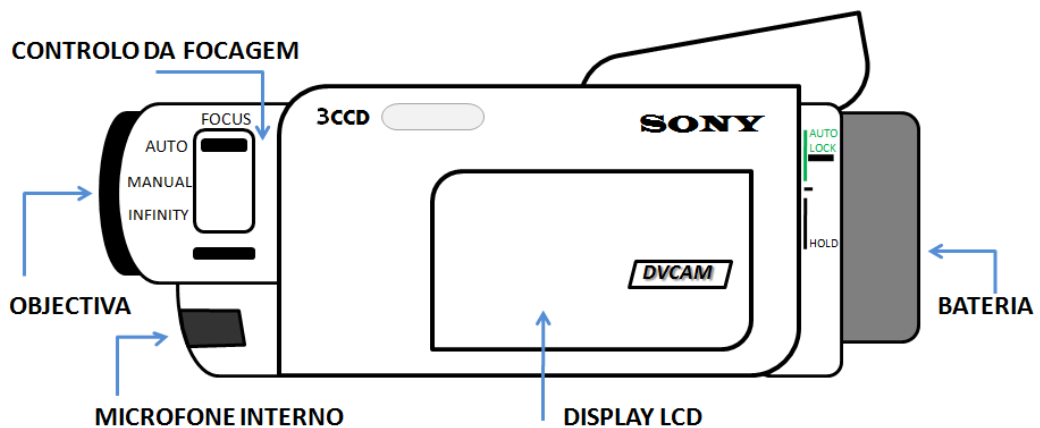
CÂMARA

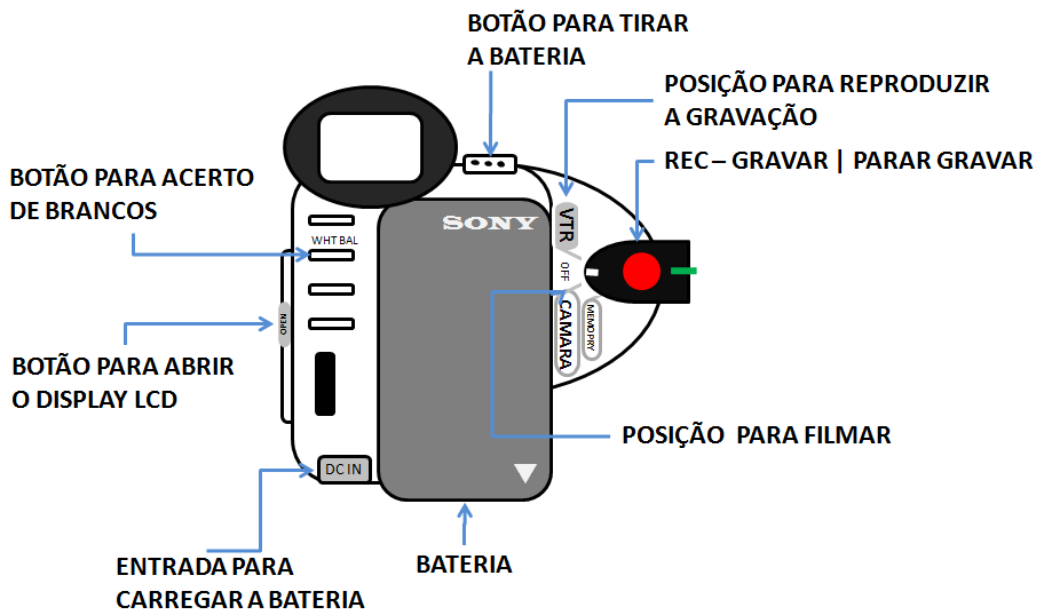
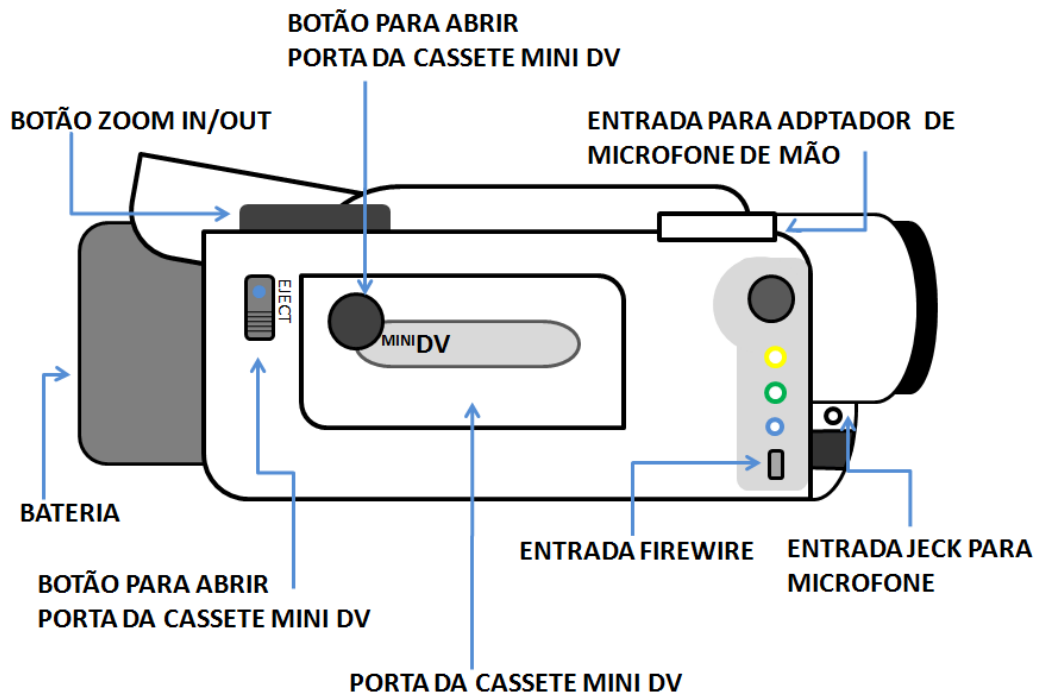
Há vários cuidados a ter com o transporte e utilização da câmara, esta não deve apanhar chuva, pó, nem qualquer outra substância.

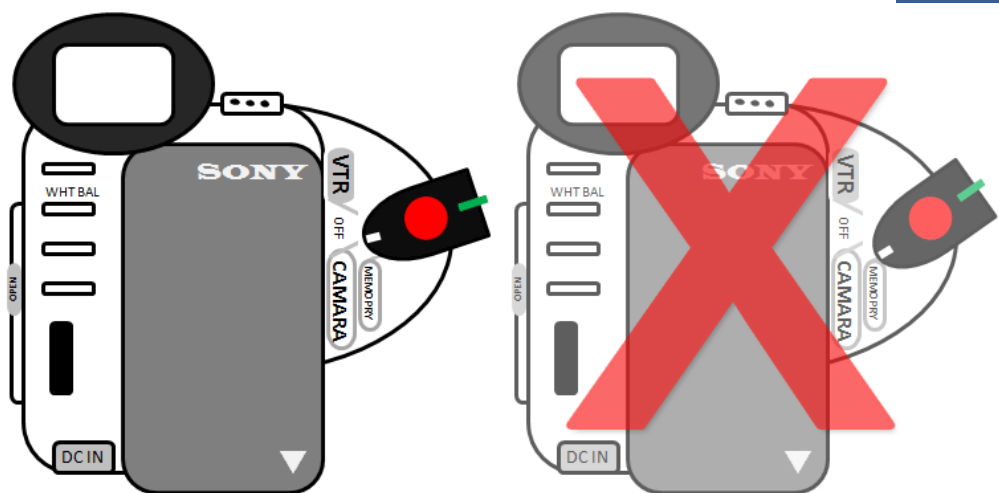
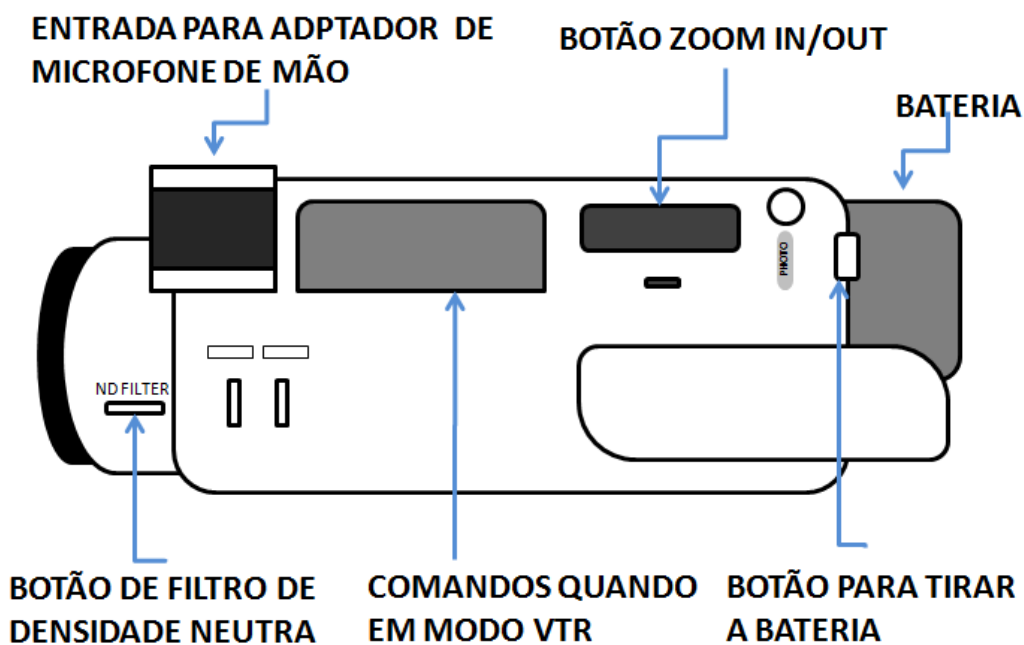
Antes da filmagem convém sempre verificar se a objectiva se encontra limpa e caso não esteja deve ser limpa com um pano seco.

Quando no tripé, confirmar sempre que está trancada para evitar quedas.

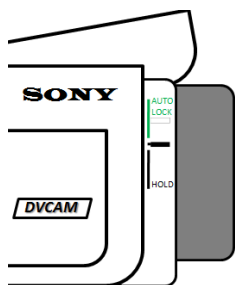
Apresentação e descrição dos principais elementos das câmaras da UTAD TV.



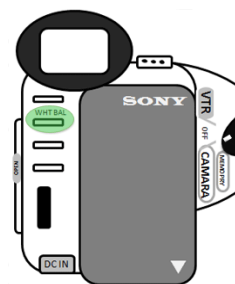




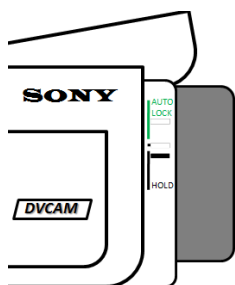
Por vezes quando se liga a câmara e se coloca na posição de gravar, pode ocorrer o erro de se deslocar o botão para o indicador errado. Caso apareça uma mensagem de erro no display e não seja possível gravar, verifique se o indicador está correctamente posicionado na marca de CAMARA.

ACERTO DE BRANCOS

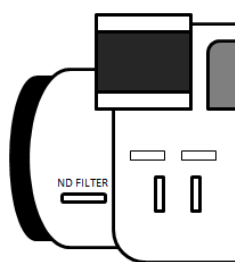
Colocar o Botão na posição central.



Clicar por duas vezes no botão WHT BAL apontando a câmara para uma superfície branca.



Colocar o botão na HOLD para trancar o acerto de brancos.



objectiva.

FILTRO DE DENSIDADE NEUTRA

As variações de luz fazem com que a câmara precise por vezes de ajustar o filtro de densidade neutra. Automaticamente a necessidade de activar este filtro é detectada pela câmara que deixa uma mensagem no display "ND". Quando a mensagem aparecer basta clicar no botão ND FILTER que se encontra junto à

TRIPÉ

O tripé deve ser SEMPRE usado pois ele permite a estabilidade necessária para as imagens terem qualidade. A sua adaptação a qualquer tipo de terreno é muito grande,

permitindo encontrar uma estabilidade nivelada em escadas, muros, declives e todo o tipo de superfícies. Para tal basta usar diferentes ajustes nas “patas” e verificar o indicador de nível, a “bolha”.

DICAS DE FILMAGEM

- Deve-se evitar gravar nos primeiros 60 segundos da cassete, para evitar o desgaste.
- Sempre que um trabalho terminar, deve-se retirar a cassete da Câmara e acondicioná-la em segurança.
- Antes de gravar qualquer vivo, deve-se sempre deixar filmar durante 6 segundos antes de dar a indicação ao jornalista de que está a gravar.
- Depois do vivo deve-se deixar filmar por mais 6 segundos.
- O zoom deve ser feito sempre com a mesma cadência de forma a serem evitados saltos.
- Nunca terminar uma filmagem a meio de um zoom.

TÉCNICAS DE CAPTAÇÃO DE IMAGEM

No laboratório da UTAD TV todos os alunos devem captar imagens tendo em vista uma evolução. Ao trabalharem nos dois lados da equipa, jornalista e repórter de imagem, ficam com uma plena consciência das dificuldades e virtudes de cada lado da equipa. Se cada elemento estiver no terreno a pensar em “que imagens” gostaria de ter para contar a história o trabalho final sai reforçado.

Este é também um trabalho em que o objectivo é corrigir os erros e estes evitam-se com trabalho.

Um dos principais erros no momento de captar imagens é a câmara ao ombro. O tripé deve ser **SEMPRE** usado e só excepcionalmente é que se utiliza a câmara ao ombro.

Notas:

- O aluno/jornalista/repórter de imagem deve estar consciente das diferenças que existem entre filmar algo para uma peça para o telejornal ou filmar algo para um programa do estilo “Êxtase”.

Dicas:

- Nas situações em que se utiliza o tripé o repórter de imagem deve depois de focar e centrar a imagem “trancar” o tripé para que a câmara não mexa. Deve ainda enquanto grava afastar as mãos e o olhar de qualquer contacto com a câmara, não devendo estar “colado” à câmara. Isto por que se estiver a segurar na câmara, apesar de ter a câmara e o tripé “trancados”, o respirar faz com que a câmara mexa ligeiramente.
- O jornalista no momento da edição não deve utilizar os primeiros, nem os últimos, três, quatro segundos do plano que pretende devido a pequenos movimentos que normalmente existem, como respirações do repórter de Imagem, toques, etc.
- Nas situações em que se recorre à utilização de câmara ao ombro deve-se usar o plano o mais aberto possível, um plano aberto permite que o telespectador comum não note tanto as respirações do repórter de imagem que fazem com que a imagem “trema”. Nesta situação é de evitar ao máximo a utilização de planos de expressão.
- Quando se faz recolha de imagens para “pintar” a peça, sejam eles planos de corte ou de “pintar”, o jornalista e o Repórter de Imagem devem evitar estar a falar perto da câmara, pois um bom som ambiente pode ficar estragado devido à conversa.

GRAVAÇÃO DE ENTREVISTAS

A gravação de entrevistas é uma situação básica numa reportagem televisiva. Apesar de ser intensamente discutida, são as experiências do dia a dia que estabelecem as regras, naturalmente baseadas no bom senso.

As perguntas essenciais dos 5 w´s devem ser sempre colocadas.

O jornalista deve estar atento às respostas, pois muitas vezes surgem questões essenciais, ao longo da entrevista, que não eram previsíveis no momento da preparação do trabalho.

Caso seja necessário gravar o jornalista a fazer as perguntas, estas devem ser feitas posteriormente à realização da entrevista.

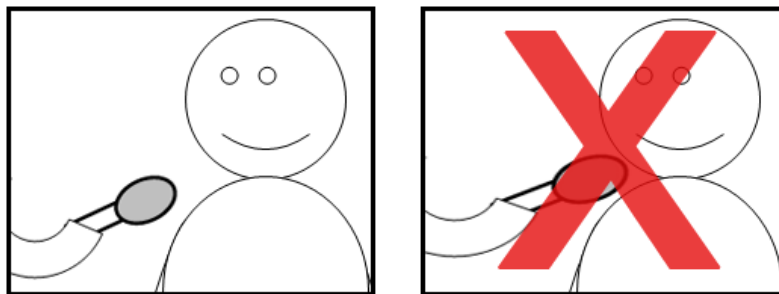
Nota:

- O aparecer do jornalista por questões de vaidade ou porque sim deve ser evitado.

MICROFONES

Um dos erros mais comuns é o posicionamento do microfone durante a entrevista. Este é colocado invariavelmente bastante perto da boca do entrevistado, o que além de ser esteticamente errado acaba também por provocar ruídos estranhos aos sons captados e, a imagem fica com um som comprometido na sua qualidade.

A distância aconselhada do microfone ao entrevistado é um palmo.



Nota:

- Deve-se usar o microfone de lapela nas entrevistas mais longas ou que sejam entrevistas para grandes reportagens.
- Em situações de vivo do jornalista, recomenda-se a utilização do micro de mão, muito embora actualmente nas televisões britânicas se utilize o micro de lapela.

PEÇA JORNALÍSTICA

OS DIFERENTES MODELOS

A REPORTAGEM

A reportagem (peça) divide-se em três tipos, com diferentes tempos (estes tempos não devem ser rígidos) e diferentes especificidades.

- **Peca/Notícia** (1´30)
- **Pequena Reportagem** (2´ - 3´00) são trabalhos mais extensos porque o assunto está na ordem do dia
- **Grande Reportagem** (tópica e Intensiva)
 - Tópica ‣Versa determinado assunto
 - Intensiva ‣Restringe o assunto, este é abordado com profundidade

A ENTREVISTA

- A entrevista de **Tipo Factual** é a entrevista em que o que surge em destaque é o acontecimento.
- Na entrevista de **Tipo Enfático** o convidado é o ponto de interesse.

OS DEBATES

- A **Ágora ou Praça Pública** aborda vários assuntos e varia de edição para edição, o programa “Prós e Contras” é um exemplo deste tipo de debate.
- O **Hearing** é um entrevistado com vários entrevistadores. É um tipo de debate do programa da RTP2 “Diga lá excelência”.
- O **Duelo** é um tipo de debate que normalmente só é usado em campanhas eleitorais, opõe dois entrevistados e um jornalista.

APRESENTAÇÃO

Existe três tipos de apresentação em informação televisiva, cada um com as suas próprias especificidades

- **Pivot** – Conduz a informação dos serviços informativos
- **Vivo Reportagem** – Elemento de trabalho que pode ser usado nas peças quando faltam imagens ou ninguém quer dar a cara. O jornalista explica aos telespectadores, por exemplo, como ocorreu um assalto.
- **Directo** – O à vontade com a câmara é fundamental, deve-se olhar para a objectiva e falar para os telespectadores. Um directo serve para fazer um resumo do assunto do acontecimento, contar pormenores, dar informações. Serve também para assinalar a presença da estação televisiva no local do acontecimento.

Dicas:

- Um directo pode ter um entrevistado, nestas situações deve-se evitar a muleta “temos aqui connosco”. É um erro e fica mal, o telespectador pode ter a tendência de pensar que se o convidado está com o jornalista vai falar para o jornalista. Deve-se isso sim introduzir normalmente o convidado:

“José Silva, Comandante dos Bombeiros de Vila Real, qual é a situação do incêndio?”

NO TERRENO

As recomendações que se seguem são apenas meros indicadores de como se deve proceder para efectuar um bom trabalho no terreno:

ANTES DE CHEGAR AO LOCAL:

- Procurar informações acerca do tema abordado é essencial, um bom conhecimento do mesmo, é fundamental para a realização de um bom trabalho. Para tal é fundamental a pesquisa do tema, seja através da leitura de jornais, pesquisas com recurso a livros ou Internet. Um bom trabalho de pesquisa é essencial para um bom trabalho no terreno.
- Marcar as entrevistas com antecedência sempre que tal seja possível.

- Explicar o objectivo do trabalho ao repórter de imagem. Aqui se inicia o trabalho de equipa, pelo que este ponto também é fundamental. O repórter de imagem fica, assim, com uma noção do tema e ele próprio começa a construir a história na sua cabeça.

NO LOCAL:

- Apontar os time-codes mais importantes. Desta forma ganha-se tempo no momento da edição.
- Colocar o microfone a um palmo do entrevistado. Em televisão nunca se passa o microfone ao entrevistado.
- Alternar os entrevistados entre a esquerda e a direita.
- A primeira pergunta deve ser sobre os dados do entrevistado (nome, cargo), e serve ainda para testar o microfone.
- Fazer uma pré-edição mental da notícia, caso seja necessário o vivo final ou de ligação grava-se. Chegar à redacção e depois de começar a montar e só nesse momento ir gravar um vivo é mau. Deixa de existir “raccord” entre o local do acontecimento e o vivo. Revela também falta de bom senso por parte do jornalista que não previu a situação de faltar material para a história.
- Estar sempre atento aos pormenores. São estes que vão enriquecer a notícia, podendo permitir questões essenciais que o jornalista não tinha planeado.
- Se necessário, gravar o vivo de reportagem (apenas caso se justifique)

OS VIVOS DOS REPÓRTERES

Não existe uma regra predefinida sobre quando o repórter deve entrar em vivo na peça porém o bom senso é fundamental neste capítulo. O “aparecer” porque sim é errado. Os vivos devem ser encarados como um acrescento de informação não como uma feira de vaidades.

Quando se possui uma informação importante e não é possível mostrar em imagens deve-se utilizar o vivo. O vivo pode servir como ligação para outro assunto, sempre que não existem imagens, e pode ser utilizado para sublinhar determinado pormenor.

Um bom vivo é muito bem pensado e estruturado.

Nota:

- Como a UTAD TV é acima de tudo um laboratório recomenda-se que os alunos gravem vivos sempre que forem fazer os seus trabalhos, mesmo que estes não sejam utilizados servem para treinar, ganhar confiança e calma.

A FORMA DE ESTAR, DE EXPÔR-SE E DE VESTIR NUM DIRECTO

Num directo, tal como no vivo, a sobriedade do vestuário é essencial. Quando nos posicionarmos perante a câmara estamos a expôr-nos. Nós somos aquilo que aparentamos.

O mesmo jornalista tem mais credibilidade ao fazer uma peça sobre o Parlamento se surgir num vivo de fato e gravata em vez de surgir de calções e t-shirt. Os próprios entrevistados avaliam o jornalista pela sua aparência.

A adequação da forma de vestir ao local ou assunto é por isso fundamental.

Nota:

- A indumentária e o comportamento devem ser consentâneos com o local da reportagem, ninguém vai de fato e gravata para a praia.
- Devem ter ainda bastante cuidado com a sua aparência e devem evitar:
 - Utilização de decotes;
 - Brincos demasiado grandes;
 - Pulseiras que façam demasiado barulho;
 - Tops ou camisolas, com frases;
 - O constante ajeitar do cabelo
- Evitar sempre o “Portugal sentado” nas imagens, principalmente com as “forças vivas da cidade”.

COMO ASSINAR AS PEÇAS

Normalmente um vivo é feito para assinalar o fim da peça surgindo no final a assinatura do trabalho. Por vezes, cola-se o texto do vivo a esta assinatura e isso é um erro. É fundamental separar a última frase do “vivo” da “assinatura”.

Para uniformizar todos os vivos da UTAD TV os jornalistas devem utilizar a seguinte fórmula:

“A compra de uma nova viatura é o objectivo dos Bombeiros Voluntários da Cruz Branca de Vila Real.

Maria Antónia, UTAD TV”

Não se deve dizer:

“A compra de uma nova viatura é o objectivo dos Bombeiros Voluntários da Cruz Branca de Vila Real.

Maria Antónia, com imagem de José Joaquim, UTAD TV”

Se o trabalho é feito em equipa, porque razão não se diz de quem é a imagem? Já se falou acima que devemos ter imagens de tudo o que dizemos, ora se não temos a imagem do nosso colega repórter de imagem é um erro dizer o nome dele.

O nome do repórter de imagem deve entrar em oráculo. As assinaturas dos autores do trabalho (jornalista, repórter de imagem e, caso exista, editor de imagem) devem entrar sempre em oráculo.

O "PORTUGAL SENTADO"

Algo que sem dúvida vai ser amiúde nas diversas emissões do “Jornal Universitário”, da UTAD TV, vão ser os debates, colóquios e congressos, ou seja, vão ser jornais com imagens pobres porque estas sessões por norma são feitas em salas e, por vezes, o discurso que se obtém neste género de trabalhos é árido.

Uma imagem de vários professores numa sala a debater problemas filosóficos, apesar da riqueza do debate, e da aprendizagem, revela-se pobre na imagem. Pode-se até

considerar a sensação de “Dejá-vu” ao longo de várias emissões do “Jornal Universitário”.

Nesta conjuntura, convém que as entrevistas sejam feitas com o convidado em pé, de preferência fora da sala na qual a reunião foi efectuada.

É um desafio para a equipa que cobre mais um “Portugal Sentado” tornar o assunto apelativo, dando-lhe uma nova vida. Porém é um desafio que deve ser vencido.

Uma boa solução, para além do sair da sala, é humanizar a história, tentar perceber o assunto para além da filosofia, dar-lhe a necessária “novidade”, despertar o “interesse”.

O desafio numa peça destas é colossal. Um assunto que à partida parece desinteressante e triste pode tornar-se uma surpresa. Por estranho que pareça, é no meio do “Portugal Sentado” que se revela a diferença entre um bom e um mau jornalista.

É aqui que se separam as águas e se descobre a criatividade da equipa.

NA REDACÇÃO

- › Visionar as imagens (os timecodes, que foram previamente apontados) e anotar os códigos dos mesmos.
- › Analisar as informações, entender, pensar e só depois escrever.
- › Ler o texto em voz alta.
- › O vivo não deve ter mais de 10´ - deve emitir opinião, emoção, testemunho.
- › Nunca usar palavras ou imagens que deixem dúvidas.
- › Em princípio, um jornalista que inicia uma história, deve acompanhá-la até ao fim (follow up).

AS PEÇAS

Uma peça é uma história. Uma boa peça é uma história bem contada com princípio, meio e fim. Uma peça bem contada possui também uma narrativa lógica, um fio condutor, de forma que o telespectador a siga atentamente e a perceba. Uma boa peça é aquela que conta a história no tempo certo.

Ao construir-se uma peça, deve-se ter em atenção os princípios da isenção, do rigor e do pluralismo que são os fundamentos sagrados da credibilidade.

TEMPO DAS PEÇAS

Não existe um tempo rígido para as peças. Os tempos podem variar conforme as características das peças, como estão referidas, ou conforme o peso da notícia. Porém em média, uma peça, dita normal, ou também chamada de pequena reportagem, não deve ultrapassar um minuto e meio, em média. Todavia, ressalva-se novamente que cada caso é um caso.

HISTÓRIAS COM PORMENORES

Uma boa peça é rica, tem pormenores, cativa quem a vê e fica na memória. Uma boa história é feita de pormenores que são ricos, quer na surpresa, quer na emoção.

Uma equipa que no terreno esqueça ou até mesmo desvalorize esses pormenores, que no momento de edição poderiam acrescentar algo à história, acaba por apresentar um trabalho final sem gosto, primário e pouco sedutor, em poucas palavras, um trabalho estéril.

Um bom trabalho de campo implica a procura dos pormenores, implica também a criatividade e a audácia, de modo a que o trabalho final seja rico, interessante e com essência.

O MITO DA PIRÂMIDE INVERTIDA EM OPOSIÇÃO AOS “PICOS”

Um dos ensinamentos básicos do jornalismo é a pirâmide invertida. Todos aprendemos que a notícia deve ser construída desde o mais importante até ao menos importante. Aplicar estes ensinamentos numa peça televisiva é tornar essa mesma peça em algo melancólico e aborrecido.

Além dos pormenores, as peças, da mesma forma que os alinhamentos, devem ser construídas de forma a ter “picos”, ou seja, de forma a cativar.

Nunca nos devemos esquecer que uma peça deve ser apresentada como uma história com pormenores, com a imagem mais forte em primeiro lugar e que permite agarrar, surpreender.

Naturalmente essa história que é o trabalho que apresentamos tem de contar bem aquilo que encontramos no terreno. Os factos da história tem de ser todos dados e todas as pessoas devem ser ouvidas. O trabalho de campo deve ser feito como se fôssemos utilizar a Pirâmide Invertida, apesar de, no final, não a utilizarmos e construirmos a nossa peça com “picos” de interesse.

VIVOS LONGOS E SEM INTERESSE...

Poucas são as peças que prescindem da presença dos vivos dos protagonistas envolvidos na notícia. Depois de efectuado o trabalho no terreno, surge a questão: que vivos usar? Enquanto se efectua o trabalho no terreno, o jornalista deve ir tomando nota dos vivos que podem interessar, é aí nesse momento que se faz a primeira selecção.

Não é, novamente, uma regra fixa mas um bom vivo não deve passar os 10 segundos e, naturalmente, em determinadas situações com grande impacto esta regra não é observada.

Não se devem utilizar vivos que não acrescentem informação, ou seja, confusos. Caso estes sejam usados, a peça fica a perder.

A atenção do jornalista no momento do vivo é fundamental. A atenção é essencial para preparar as respostas seguintes, para se aperceber se as respostas estão a ser confusas, de modo a permitir repetir a questão. É o momento em que pode surgir a questão que não se tinha pensado.

Uma peça com maus vivos é uma peça desinteressante.

Um bom vivo transmite emoção, sentimento, um estado de alma, um testemunho, todavia um bom vivo é apenas e só um elemento de uma peça, não deve ser o suporte fundamental da história.

Dica:

- › Evitar fazer vivos com todas as forças vivas de determinado local. Normalmente as forças vivas dispõem-se a tal e fazem questão de “aparecer”.
- › Um jornalista com alguma experiência sabe que por norma os entrevistados nem sempre permitem bons vivos, muitas vezes devido à dificuldade de

expressão clara e concisa dos mesmos. Usualmente existe a tendência de se alongar em muitos pormenores nas primeiras respostas, convém, por isso, questionar de novo, usando outras palavras, para aumentar as hipóteses de escolher o melhor vivo.

PINTAR

Uma peça pode ser assassinada com imagens más. A frase parece dura mas é real. Já aqui foi referido que é essencial o trabalho de equipa, uma perfeita coordenação entre o jornalista e o repórter de imagem. A história para ser perfeitamente contada, além dos vivos esclarecedores, dos pormenores que enriqueçam o texto, deve ter imagens que sirvam para pintar de forma a permitir contar a história. Uma informação recolhida pelo jornalista no terreno requer a recolha dos planos necessários a descrever a história.

Uma má imagem é aquela que é fria, que é distante do texto, aquela que não revela nem a emoção nem o pormenor necessário.

Quantas vezes não se vê alguém a escrever num papel? Ou um pormenor de uma câmara ou microfone? Existe alguma ligação entre imagem e texto neste género de situações? De que adianta se ter um pormenor decisivo se não temos a imagem? A imagem e a palavra devem complementar-se, assim a peça sai reforçada, enriquecida.

Nota: O trabalho de equipa é essencial.

TEXTO DAS PEÇAS

Um texto simples é um texto claro.

Dica:

- › O texto deve começar a ser feito mentalmente durante o trabalho no terreno. No futuro muitas das vezes o texto é escrito no carro durante a viagem de volta à redacção, pois o tempo é essencial.

ESCRITA

PRINCÍPIOS DE CONSTRUÇÃO

Premissa:

- Qual é o interesse da mensagem?
 1. O que está em causa
 2. Antecedentes
 3. Consequências reais ou potenciais

(porque vou, o que levou a este “ponto” e quais as consequências?)

REDACÇÃO

1. **Exórdio** – é o ponto mais importante da notícia. O “ataque da peça” é fundamental e o que distingue as peças e os jornalistas.

Abordagem da notícia.

- Disruptivo/Sensacional
- Aproximativo
- Inovador – o superlativo funciona sempre

2. **Enunciado** – aprofundamento da premissa – apenas o fundamental
3. **Desenvolvimento**: explicação
O desenvolvimento é uma parte que se trabalha mais na reportagem

ESTRUTURA NARRATIVA

- Quem, a quem, como, porquê?
- Texto em forma de narração
 1. Respeitar a ordem cronológica
 2. Situar em relação ao momento actual (ontem, amanhã, faz agora um ano)
 3. Usar o presente indicativo, futuro ou passado
 4. Números em percentagem ou proporção
 5. Utilizar as mesmas referências dos telespectadores

6. Colocar questões e responder
 7. Esquematizar e simplificar os conflitos
 8. Designar claramente os actores do acontecimento
 9. Ir do particular para o geral, do facto à regra, do exemplo à teoria
 10. Exprimir-se sempre de forma explícita (não usar o humor)
- Final – síntese das informações a reter

Evitar: clichés, votos, questões, conclusões

O QUE NÃO SE DEVE FAZER NA ESCRITA

- Colocar demasiada informação no texto
- Cada frase deve dar uma informação e ter +/- 3''
- O plano/imagem deve ter a mesma informação
- Uma peça de 1'30 deve ter 30 frases, 30 informações, e 30 planos
- Assustar os telespectadores
- Dar ordens
- Usar frases ou construções negativas
- Usar a voz passiva
- Começar o texto com frases do tipo "como se esperava" ou citações
- Usar o estilo dos jornais, frases feitas ou reproduzir telexes
- Dizer os títulos profissionais ou académicos antes dos nomes (não há vocês)

Um bom texto de uma peça é feito com frases pequenas e incisivas, isto permite que a leitura do texto seja facilitada, dando-lhe mais ritmo.

Já se sabe que um texto para TV é para ser ouvido, pelo que se uma frase não acrescentar informação alguma não deve ser utilizada. O bom texto é aquele que é entendido pelo telespectador à primeira.

O texto deve ser simples, coloquial, evitar a utilização de adjectivos, não exprimir opinião nem transmitir piadas.

Um texto simples dá credibilidade à uma peça.

Não esquecer que o texto deve ter correspondência à imagem e este deve ser escrito de acordo com a imagem. A imagem não “pinta” o texto, esta comanda o texto do jornalista.

Dicas:

- Menos é mais. Um bom texto não é o que tem muitas frases, muitas ideias. Um bom texto é aquele em que o jornalista conseguiu resumir e simplificar os factos dando a mesma informação.
- Ler os textos sempre em voz alta antes de os vocalizar.
- Evitar palavras repetidas ao longo do texto.

Sugestões:

- Escrever o texto, cortar ideias repetidas, simplificar ideias, conjugar ideias.

NA EDIÇÃO

- O texto e a imagem não podem ser contraditórios
- Ter atenção aos “raccords” – tem de existir uma história visual
- Deixar sempre 5” sem voz no início e no fim da peça mas com imagem.

LOCUÇÃO

VELOCIDADE

- Mais de 150 palavras/minuto (2/3 segundos) perturba a audição

QUALIDADE DE DICÇÃO

- Pronunciar todas as sílabas
- Usar pontuação e sinais que ajudem a leitura

ESCRITA PARA LEITURA FRENTE À CÂMARA

- Teleponto
 - Caracteres grandes e nunca mais de 30 por linha

- Introduzir a sublinhar as palavras de referência
- Papel
 - Caracteres grandes
 - Sublinhar as palavras de referência
 - Usar cores diferentes
 - Papel em formato A₅ horizontal

LEITURA FRENTE À CÂMARA

- Relacionamento ***com*** a câmara
 - Narração em tom familiar
 - Expressão de rosto agradável
 - Olhar nos “olhos” do telespectador
- Inflexões de voz naturais
 - Respirações de 2´ nos parágrafos
 - Silêncio antes das citações
 - Acentuar as palavras-chave
- Posição do Pivot
 - Costas ligeiramente oblíquas
 - Não gesticular demasiado
 - O teleponto é apenas um apoio
 - Ter atenção às folhas e ao barulho destas nos microfones

CARACTERÍSTICAS DO APRESENTADOR

- **Comunicabilidade**
 - Voz
 - Olhar
 - Gestos
 - Empatia

- **Credibilidade**
 - Aparência
 - Imagem projectada

- › **Sobriedade**
 - › Vestuário e adereços
 - › Comportamento

PIVOTS: TEXTOS E DICAS

Uma peça começa sempre com o lançamento do pivot e o off da peça é a continuação. É essencial que cada peça seja escrita também com uma proposta de pivot, deste modo evita-se a repetição de informação que poderia ocorrer caso o Jornalista não a fizesse. Se por acaso se repetir informação, estamos a desperdiçar tempo essencial.

Se os pivots do “Jornal Universitário” tiverem os textos das peças dos colegas com as propostas de pivot ficam com o trabalho facilitado, evitam repetições e podem adaptar os textos à sua forma de leitura.

Os Pivots do “Jornal Universitário” devem também ter cuidados durante a apresentação do programa. Gestos excessivos, maneirismos, tiques, são de evitar. Um jornal deve ser conduzido com simplicidade e o deslumbramento do “eu estou aqui” deve ser sempre evitado. Mais uma vez nós somos aquilo que aparentamos ser e a credibilidade que transmitimos é o que somos.

O fecho do Jornal deve ser simples evitando “assinaturas” próprias. O fecho do “Jornal Universitário” deve ser uniforme a todos os pivots:

P1 – Por hoje é tudo.

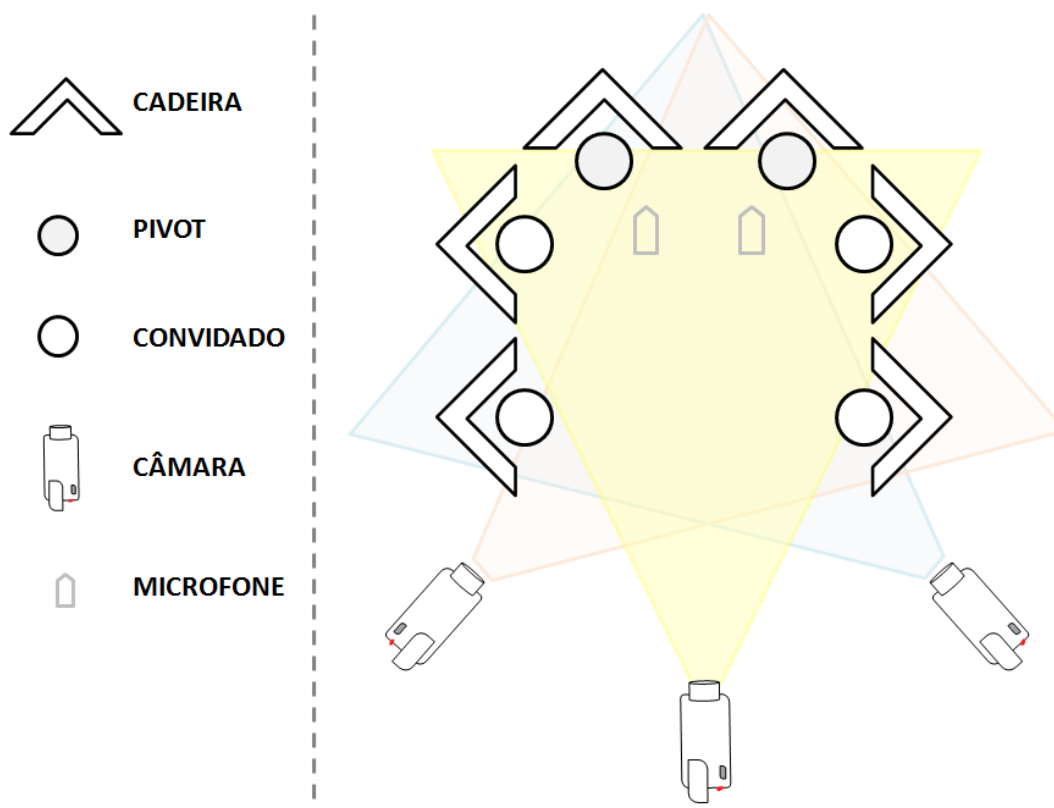
P2- Voltamos a encontrar-nos aqui para a semana...

P1 – Há mesma hora e no mesmo local.

Nota:

- › É muito importante seguir o guião pré-estipulado e estudado uma vez que dele também dependem os planos das três câmaras. Assim, qualquer pergunta que surja extra guião deve ser feita pelo pivot que apareceria nessa mesma ordem.

SIMBOLOGIA E TERMINOLOGIA



ALGUMAS TERMINOLOGIAS DE TELEVISÃO

- › **Alinhamento** † Sequência de notícias de um espaço informativo
- › **Bolacha (DLS)** † imagem que surge no canto do ecrã
- › **BTC** † Betacarg
- › **COLA** † 2 vt's sem pivot (vt's = vídeo tape)
- › **Deixa** † últimas palavras da peça
- › **DVE** † grafismo
- › **ENG** † Sala de edição
- › **Esqueleto** † Base Sonora
- › **ENV** † Blocos de imagem recebidos das agências
- › **Follow up** † seguir a história (o mesmo jornalista)
- › **Montagem** † edição peça
- › **Oráculo** † informação escrita, colocada sobre vt
- › **Off2** † sequência de imagens sonorizadas pelo pivot

- **Pintar** ➤ colocação de imagens sobre o “esqueleto” da peça
- **Pivot** ➤ apresenta o informativo
- **Promo** ➤ sequência de imagens que anuncia o trabalho a apresentar
- **Ticker** ➤ texto que passa em rodapé
- **Vivo** ➤ declarações do jornalista ou do entrevistado
- **Vozoff** ➤ voz de fundo das peças

A EDIÇÃO

São vários os programas que se podem utilizar para editar. A nível profissional utiliza-se, entre outros, o AVID, um programa muito parecido na sua lógica de funcionamento com o Premiere Pro, o Clip Edit da Sony, um programa muito simples e com poucas opções, e o Premiere Pro. Na UTAD TV será utilizado o Premiere Pro da Adobe.

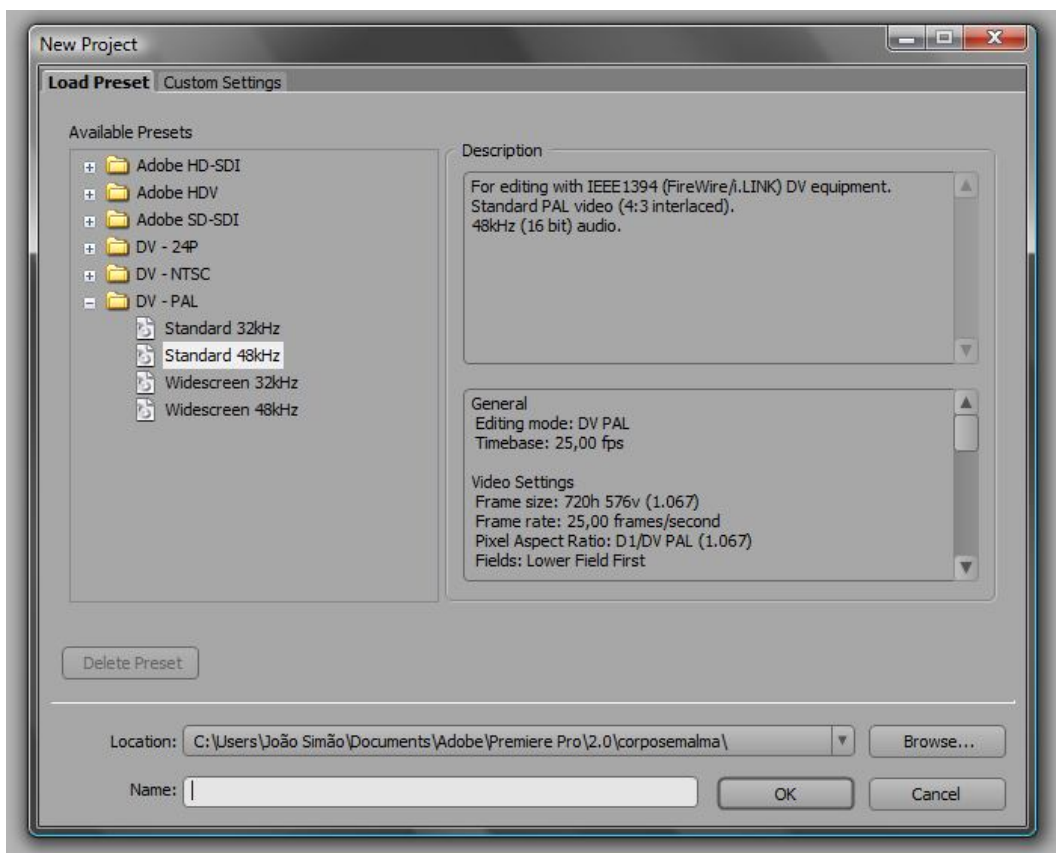
CRIAR UM PROJECTO



Quando abrimos o programa a primeira janela que abre apresenta duas possibilidades, a de criar um projecto novo ou a de abrir um existente. Há um erro muito comum na criação de um novo projecto. Quando criamos um projecto

novo devemos criar uma pasta nova e especifica para esse projecto. Todos os elementos que usarmos na criação do vídeo final devem estar dentro dessa mesma pasta. Isto porquê? O Adobe Premiere Pro não guarda em si os ficheiros que estamos a usar. O que ele faz é associá-los a uma localização. Se, por exemplo, inserirmos uma música que

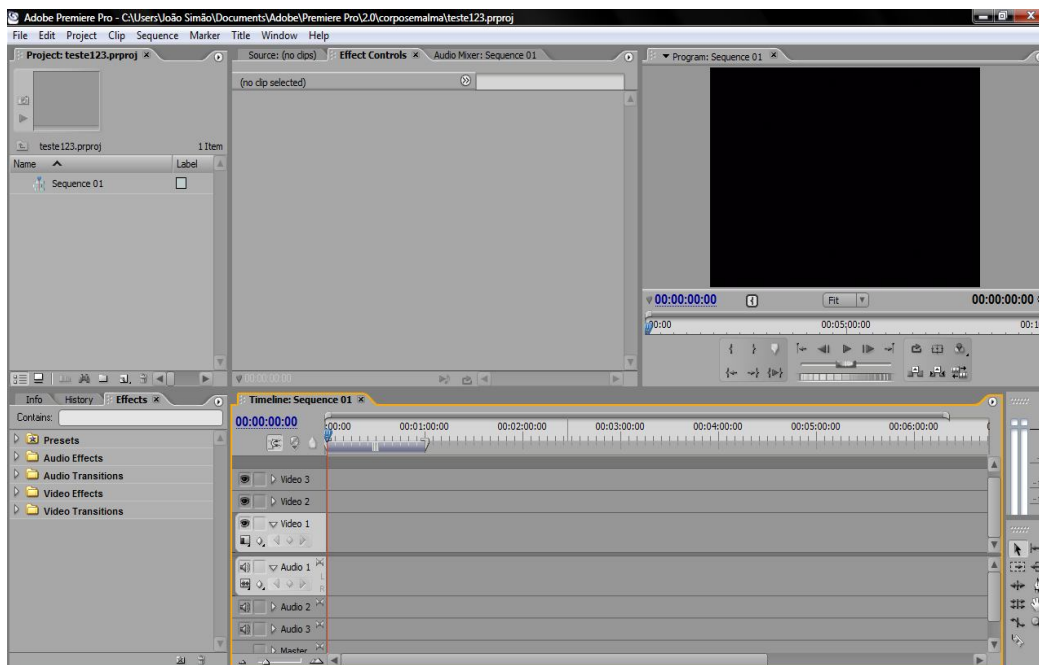
esteja numa PEN e editarmos através dela podemos editar cortar e fazer todo o tipo de alterações. No entanto se guardarmos o projecto e da próxima vez que formos editar não tivermos a PEN no PC, o Premiere não irá reconhecer o ficheiro da música porque simplesmente “não sabe” onde está. Por isso mesmo quando criarmos um novo projecto devemos criar uma nova pasta e inserir nela todos os elementos a usar no vídeo e trabalhar a partir deles e dessa mesma localização.



Após clicar em “new Project” aparecerá uma outra janela onde teremos de inserir as configurações tal como a imagem mostra: DV-PAL Standart 48kHz.

É ainda nesta janela que vai determinar a localização da pasta onde vai colocar todos os ficheiros para a edição do vídeo final. Por fim, é ainda nesta janela que devemos dar o nome ao projecto. Inseridas todas estas configurações deve clicar OK e passar para a área de trabalho do Premiere Pro.



ÁREA DE TRABALHO





Esta é a disposição geral dos elementos dentro do Premiere Pro.

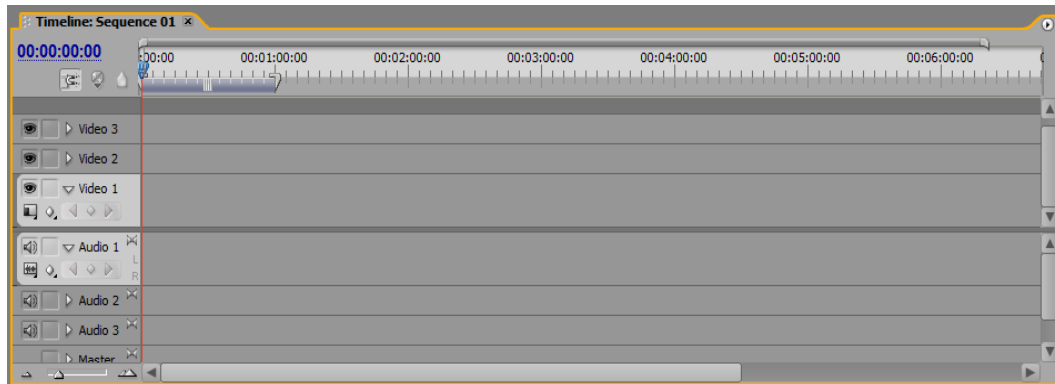
FERRAMENTAS DE EDIÇÃO




As ferramentas de edição encontram-se no canto inferior direito mesmo ao lado da TIME LINE ou Linha de Tempo. São várias as suas funções no entanto as duas mais usadas para a edição das peças serão a "Selection Tool" , a "seta" cuja tecla de atalho é o **V** e a "Razor Tool" , o "machado" cuja tecla de atalho é o **C**.


A "Selection Tool"  permite-nos arrastar e posicionar os vídeos na "time line", mudar de linha, seleccionar diferentes clips, progredir com o marcador no vídeo entre todas as outras tarefas de selecção. A "Razor Tool"  permite cortar um clip ou um áudio no ponto em que clicarmos, fazendo assim uma separação.

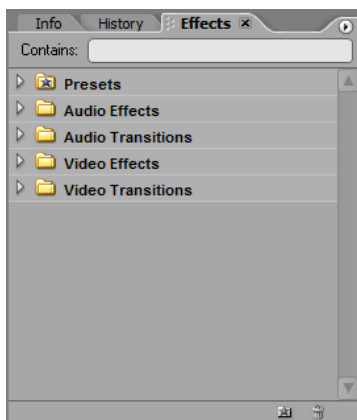
LINHA DE TEMPO



Esta é a área onde será editado e montado o vídeo. Time Line ou Linha de Tempo explica de forma clara a forma como funciona. O vídeo e áudio é disposto nesta linha segundo a sua ordem cronológica. Várias multi-linhas permitem-nos sobrepor diferentes vídeos e áudios.

Para além das linhas de vídeo e áudio da Linha de Tempo fazem ainda parte o marcador, a seta azul e linha vermelha que indicam a posição do vídeo e áudio na Linha de Tempo. No canto inferior direito temos o zoom da Linha de Tempo . Ao deslocar a pequena seta para os triângulos maiores estamos a aumentar o zoom na representação da Linha de Tempo, ao deslocar para os triângulos menores estamos a diminuir o zoom na representação da Linha de Tempo.

Por baixo da régua existe ainda uma outra linha entre duas setas  e que marca a área que será exportada. Independentemente do tempo de vídeo na Linha de Tempo, quando exportarmos um vídeo o Premiere Pro apenas exporta o trecho que esteja seleccionado nesta área. É necessário sempre, antes de exportar, verificar se todo ou a parte da Linha de Tempo que queremos exportar está seleccionada por esta linha.

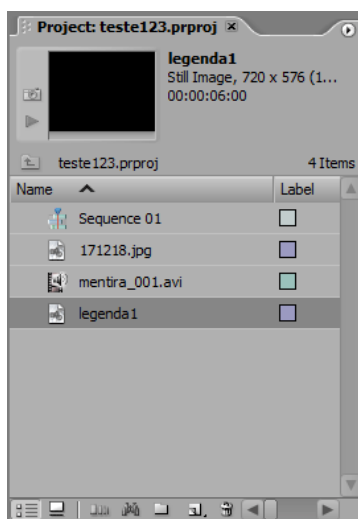


EFEITOS

É aqui que estão disponíveis os efeitos de vídeo e de transição. A forma de utilização é muito simples. Os efeitos encontram-se agrupados em pastas, basta clicar

duas vezes nelas para as abrir e depois de seleccionado o efeito basta clicar nele e sem largar arrastá-lo para o local onde o queremos aplicar.

FICHEIROS

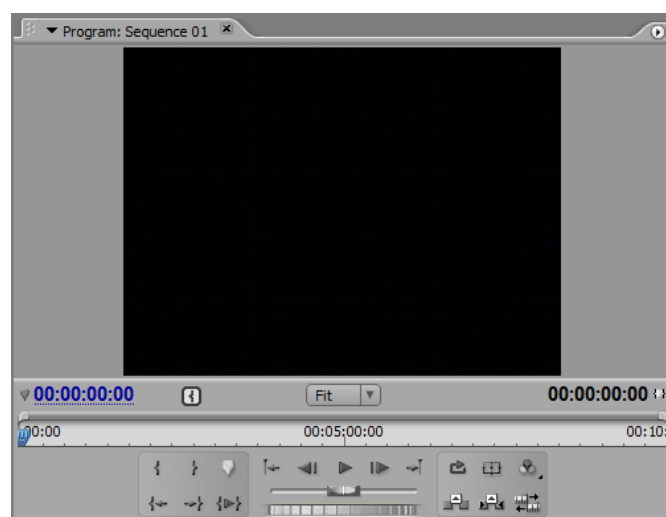


É nesta caixa que ficam dispostos os vários ficheiros com os quais estamos a trabalhar, sejam eles vídeos, ficheiros áudio, imagens, legendas, etc.

Podemos dar-lhe uma cor de label (etiqueta) para mais facilmente se distinguiem. Ao clicar em cima de cada ficheiro, uma pequena reprodução aparece no pequeno monitor no cimo da caixa junto a todas as principais indicações do ficheiro.

Para colocar um ficheiro na Linha de Tempo é simples: o processo é semelhante à forma como se aplicam os efeitos, basta clicar no ficheiro pertencido e arrastar para a posição pretendida na Linha de Tempo.

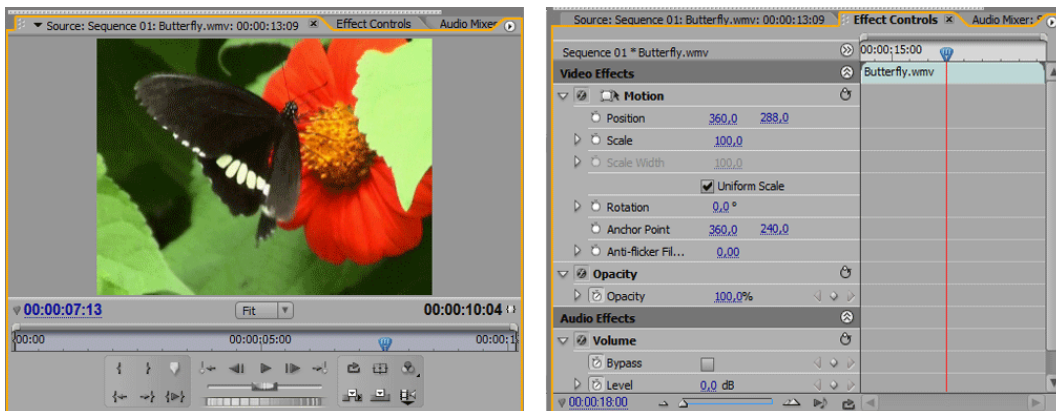
MONITOR



Funciona como um monitor final, aqui aparece o produto final, isto é, a reprodução da Linha de Tempo e de todos os elementos inseridos nela.

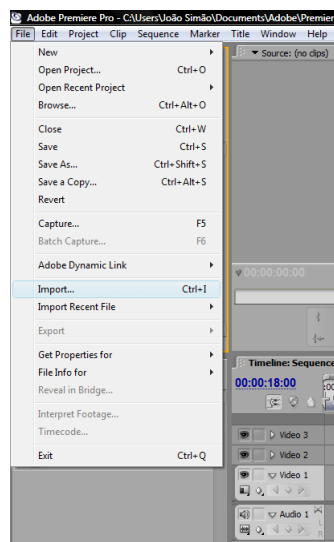
Serve para controlar o trabalho final e os efeitos dos elementos quando vão sendo inseridos na Linha de Tempo.

EDITOR DE CLIPS



Nesta caixa central podemos trabalhar cada clip que esteja na Linha de Tempo de forma individual. Fazendo duplo clique em cima do clip podemos visioná-lo de forma independente na primeira aba e na segunda controlar todos os efeitos que podemos inserir num clip como um todo ou através de *keyframes* e inserir efeitos diferentes ao longo do clip.

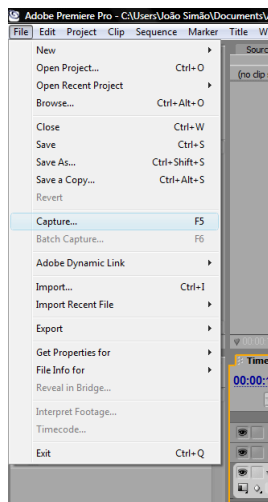
IMPORTAR FICHEIROS



O primeiro passo é inserir os ficheiros na caixa dos ficheiros que já vimos anteriormente. Para tal [FILE » IMPORT] ou então usamos as teclas de atalho [ctrl+i], ao executar esta acção abre-se uma janela do Explorer, aqui devemos procura os ficheiros que devem estar dentro da pasta criada para este projecto, a mesma onde guardamos o projecto. Selecciono o ficheiro ou os ficheiros e clicamos em “ABRIR”. Este processo permite importar um ficheiro ou vários em simultâneo. Podemos importar ficheiros de vídeo, áudio e imagens.

Depois de os ficheiros estarem na caixa basta clicar no ficheiro e arrastá-lo para o local da Linha de Tempo onde o queremos.

CAPTURAR VÍDEO

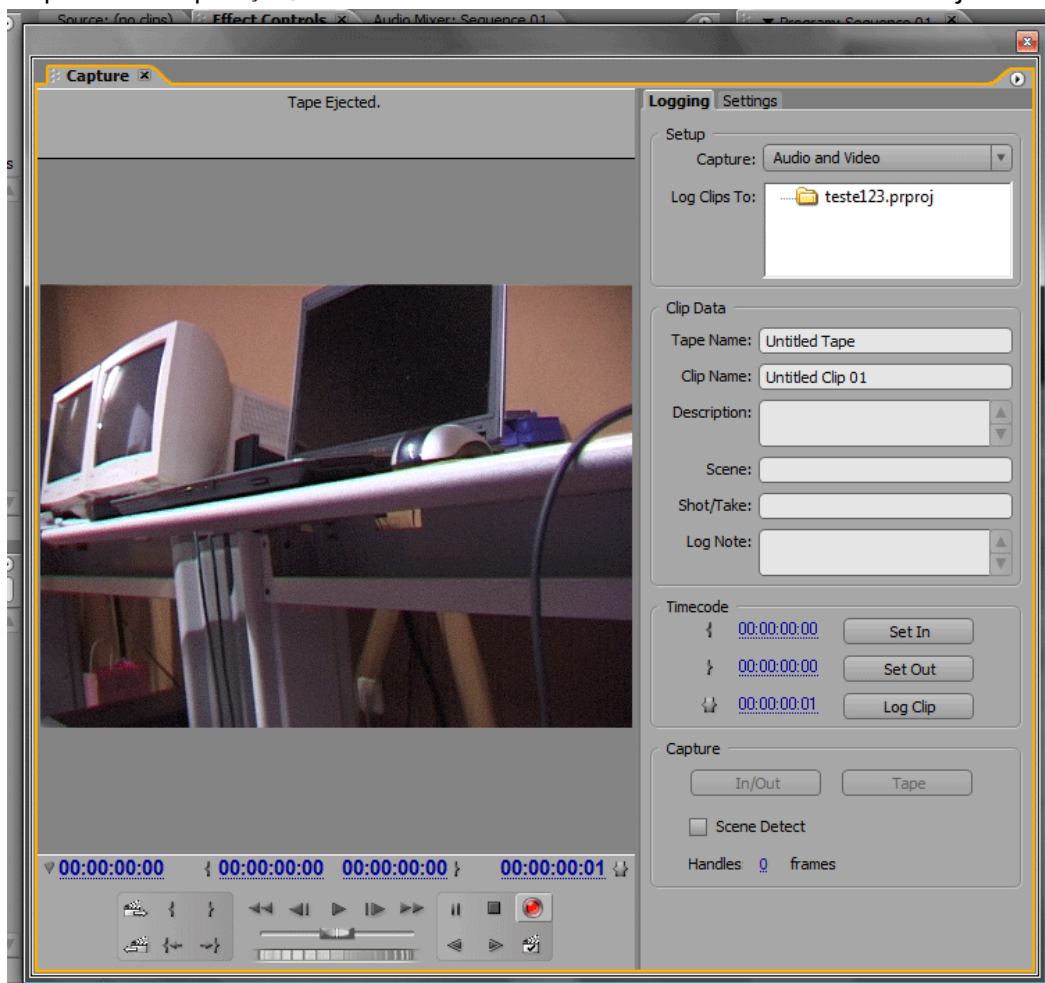


Este processo permite passar o vídeo e o áudio capturado pela câmara para o computador. Existem outros processos, alguns dos quais que capturam a imagem e áudio com mais qualidade, no entanto, este processo que iremos usar, para além de mais prático e simples, apresenta níveis de qualidade muito elevados.

Primeiro, deveremos ligar a câmara ao computador através do cabo firewire (ver capítulo “câmara e dicas de filmagem”). A câmara deve estar ligada em modo VTR. Em seguida vamos a





[FILE » CAPTURE] ou então usamos a tecla de atalho F5.

Depois desta operação, abre-se sobre a área de trabalho do Premiere Pro a janela de

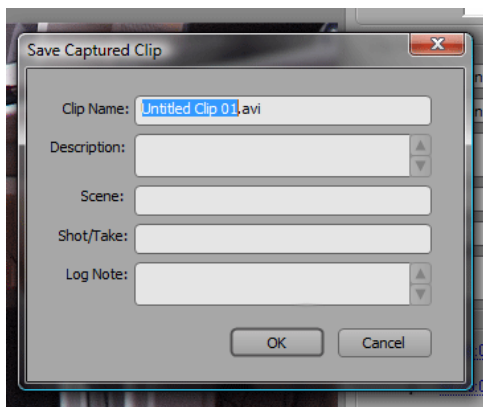



captura.

A janela de captura é composta por duas áreas distintas: um monitor com os respectivos controlos e uma outra área para catalogar as informações do clip que estamos a capturar. Caso não sejam preenchidas de início as informações do clip no final da captura o Premiere Pro volta a pedir essas mesmas informações, pelo que nos devemos debruçar sobre o monitor e os seus controlos.

Caso a cassete não esteja no início podemos usar o botão  para rebobinar a cassete ou o botão  para avançar na cassete até ao momento em que desejamos começar a gravar. Para iniciar a captura basta clicar no botão  e começa a ser de imediato capturado vídeo e áudio. Para terminar a captura basta clicar no botão . Deve-se sempre começar a capturar antes do pretendido e até um bocado depois, durante a edição todos os excessos serão removidos. Podem ser capturados todos os planos num mesmo ficheiro que será depois editado na Linha de Tempo.

Por defeito, o Premiere Pro grava o ficheiro capturado na pasta que já criamos e onde guardamos o projecto.





Depois de clicar no botão  é finda a captura e aparece então a janela onde iremos dar o nome ao ficheiro e acrescentar um conjunto de informações que permitam catalogar melhor o clip. Esse preenchimento não é obrigatório.

Depois de salva a captura esta ficará na pasta que criamos e onde guardamos o projecto e ainda na caixa dos ficheiros da área de trabalho do Premiere Pro.

CORTAR E EDITAR NA LINHA DE TEMPO

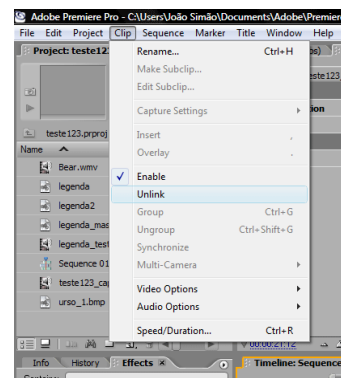
Com o clip na linha de tempo usamos o marcador (a linha vermelha) para nos localizarmos no clip. Assim, ao clicarmos na tecla de espaço, o marcador avança tal como a reprodução do clip, ao clicar na tecla de espaço o marcador pára. Para deslocar

o marcador para uma determinada área com a “Selection Tool”  activa clicamos na seta azul do marcador e simplesmente arrastamos para onde desejarmos. Clicar na parte métrica (zona superior da caixa da Linha de Tempo) faz com que o marcador de imediato passe para esse ponto. Para nos deslocarmos ao longo da Linha de Tempo usamos o scroll situado na parte inferior da caixa da Linha de Tempo.

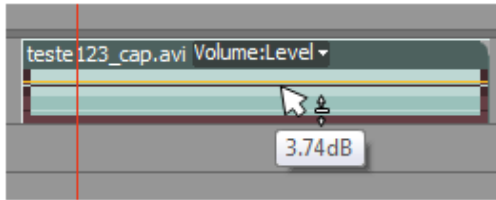
Com o marcador marcamos o local onde pretendemos fazer a divisão do clip, seleccionamos a “Razor Tool”  e clicamos exactamente em cima da linha vermelha do marcador. Isto fará com que o clip fique dividido. Podemos depois clicar em cima da parte do clip que iremos utilizar e arrasta-la ao longo da Linha de Tempo para o local onde o desejamos colar. O ideal será deixar um espaço no início da Linha de Tempo e trabalhar os clip mais à frente para depois os arrastar cortados para o local onde estamos a colar a peça.

Com o deslocar de clips pode acontecer que estes acabem por ficar em cima de outros clips já existentes na Linha de Tempo. Isso faz com que automaticamente a parte do clipe que ficou sobreposta desapareça. Isso por vezes pode fazer que um som ambiente corte uma voz off ou uma parte do clip. Para evitar isto devemos colocar a voz off numa pista diferente da pista onde está o som ambiente dos vídeos.

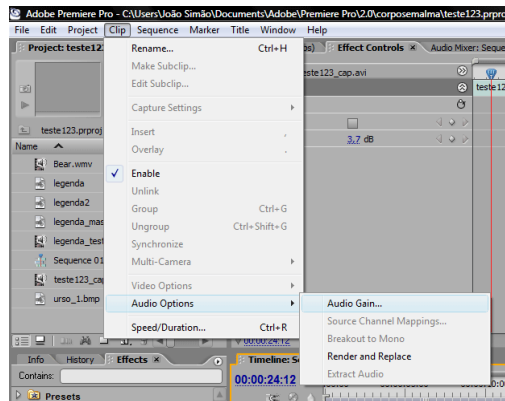
Por defeito o clip tem o vídeo e o som acoplados, isto faz com que não existam dessincronismo entre a imagem e o som. No caso da maioria de imagens de pintura não iremos necessitar de som ambiente. Por isso e para evitar que este acidentalmente corte parte da voz off como vimos poder acontecer no parágrafo anterior podemos cortar o som deixando apenas o vídeo. Para tal devemos clicar no clip e no menu seleccionar [CLIP » UNLINK] depois disto os dois ficam separados. No caso de querermos só o vídeo clicamos no som e DEL, no caso de querermos só o som clicamos no vídeo e DEL. Por vezes podemos gravar a voz off na câmara e nesse caso este é o processo para separar o som.



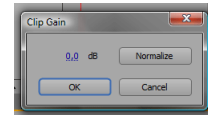
Será por vezes necessário aumentar ou diminuir o som ou duma voz off, de um vivo ou de um som ambiente. Há duas formas simples de o fazer. A primeira, mais prática e mais



simples é aumentar directamente na Linha de tempo, clicando na linha amarela da pista de som e subi-la para aumentar o som ou descê-la para diminuir o som.



No segundo método devemos seleccionar o clip de áudio que pretendemos aumentar ou diminuir e ir ao menu, [CLIP » AUDIO OPTIONS » AUDIO GAIN]. Ao fazermos isto abre-se uma pequena janela, a CLIP GAIN onde seleccionamos o nível de decibéis que pretendemos aumentar



e diminuir.

Muito mais há a saber sobre as técnicas e potencialidades do Premiere Pro no que toca a edição de vídeos, aqui procura-se apenas dar uma pequena base que permita explorar e adaptar a melhor maneira de editar, pois, como já se viu, há mais do que uma maneira de conseguir o mesmo efeito.

EDITAR UMA PEÇA

Uma peça é composta por três elementos que devem ser tratados de forma distinta. Assim, primeiro temos que travar os vivos nos quais devemos manter o som sincronizado, as imagens de pintura às quais podemos retirar o som e a voz off, apenas um ficheiro de som.

Quando capturamos o vídeo, todas as imagens que recolhemos ficaram aglomeradas num clip, quer os vivos quer as imagens para pintura da peça. A primeira coisa a tratar são os vivos. Devemos ouvir e seleccionar já as imagens que entrarão e as que não. Depois de ouvidos os vivos e seleccionados, deve-se escrever a notícia, sabendo já os

vivos que teremos. Durante o visionamento das declarações dos entrevistados, devemos também tirar notas para informações complementares que serão apenas dadas em voz off. Visualizar as imagens recolhidas antes de escrever a voz off é uma boa prática pois tem de existir correspondência semântica entre o som e a imagem.

Depois de escrita a voz off, esta deve ser gravada. Pode ser com o microfone de mão para cassete mini-dv ou para um dispositivo de gravação mp3 e aí será importado o ficheiro em mp3 ou wav, ou ainda gravada directamente para o PC através dum microfone.

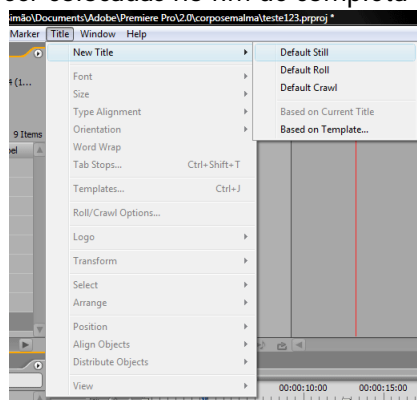
Passamos a voz off para a Linha de Tempo e dividimos de forma a podermos colocar os vivos já seleccionados nos respectivos lugares. Assim, ficamos com a peça já completa tendo apenas espaços sem imagem que iremos em seguida pintar.

Antes de começar a voz off devem ser deixados 5 segundos sem áudio e no final da peça igualmente 5 segundos sem áudio.

LEGENDAS/ ORÁCULOS

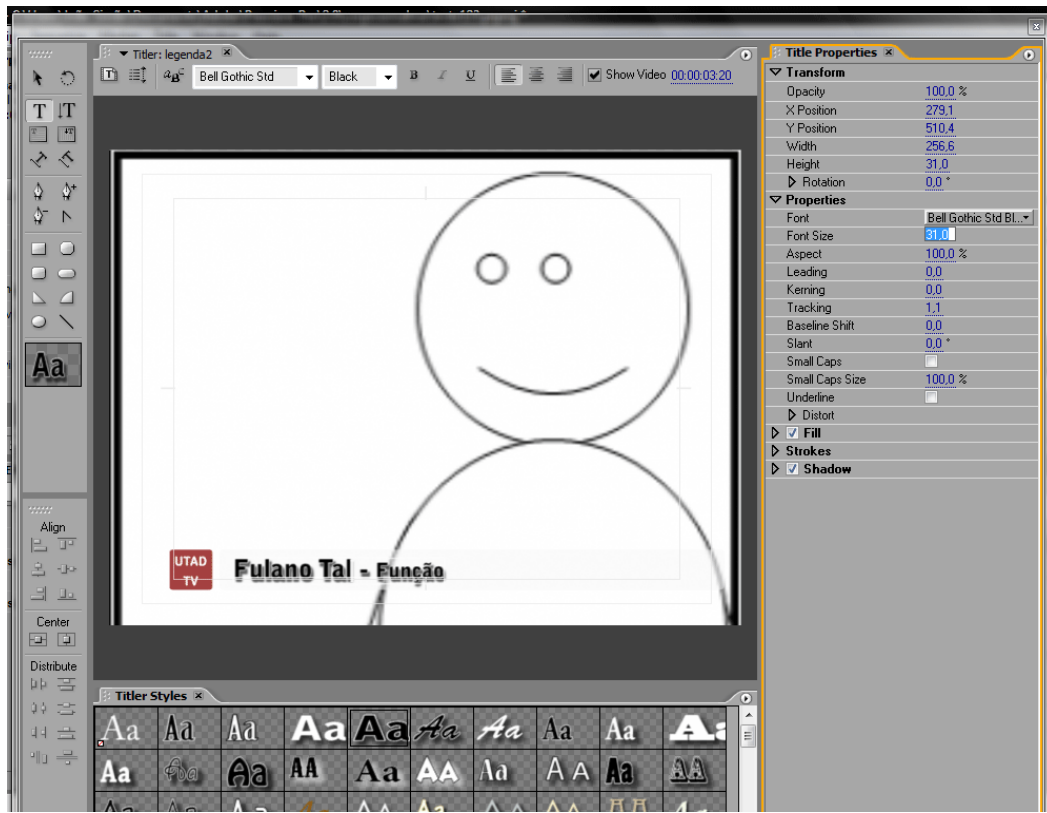
Para criar um grafismo uniforme vamos usar sempre o mesmo modelo de colocação de oráculos na peça e nas transmissões em directo. Durante a peça, devemos colocar legenda nos vivos e no final da peça com o nome do jornalista e do repórter de imagem.

Para respeitar o grafismo será dada uma imagem com o logótipo da UTAD TV e com uma caixa semi-transparente onde será colocada a informação. As legendas devem apenas ser colocadas no fim de completa a edição da peça. Importamos então a imagem com o



logótipo da UTAD TV e colocámo-la na Linha de Tempo numa faixa vídeo superior à da peça. Por defeito a imagem assume um tempo de 6 segundos, tempo esse que devemos manter. Depois de colocada no local correcto, vamos tratar de inserir o texto da legenda. Para tal, vamos ao menu [TITLE » NEW TITLE » DEFAULT STILL]. Com

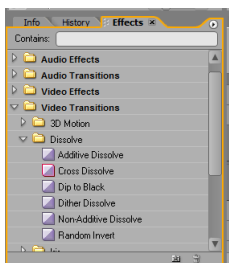
isto abre-se a janela de edição das legendas do Premiere Pro.



Uma vez com a janela aberta vamos seleccionar o tipo de letra e o seu estilo. 

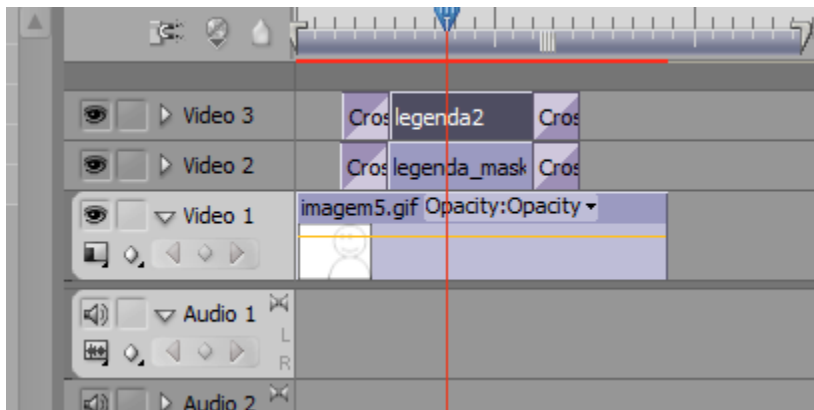
Clicamos sobre a caixa semi-transparente e digitamos o nome do personagem do vivo, seguido dum hífen (-) e da função pela qual está a ser entrevistado. Vamos em seguida mudar o tamanho da letra. Seleccionamos primeiro o nome do personagem, voltamos a nossa atenção para o menu lateral e seleccionamos a opção "FONT SIZE" e digitamos 30. Em seguida seleccionamos a função pela qual está a ser entrevistado e na opção "FONT SIZE" digitamos 25.

Caso seja necessário ajustar o posicionamento do texto no menu de ferramentas da esquerda, seleccionamos a seta e clicando sobre o texto podemos ajustar o seu posicionamento. Depois de tudo certo, clicamos no X do canto superior direito da janela.



Arrastamos a legenda que se encontra na caixa dos ficheiros e alinhamos exactamente com a imagem que já havíamos inserido.

Em seguida, e para terminar, vamos à caixa dos efeitos e seleccionamos o efeito “CROSS DISSOLVE”, clicamos nele e arrastamos para o início e fim da imagem e da legenda que inserimos na Linha de Tempo, devendo ficar algo semelhante a esta imagem.



As legendas com o nome do jornalista e repórter de imagem devem ser colocadas seguidas ficando o fim da legenda do repórter de imagem a 5 segundos do fim da voz off.

ORÁCULOS, DONAS, SENHORES E DOUTORES

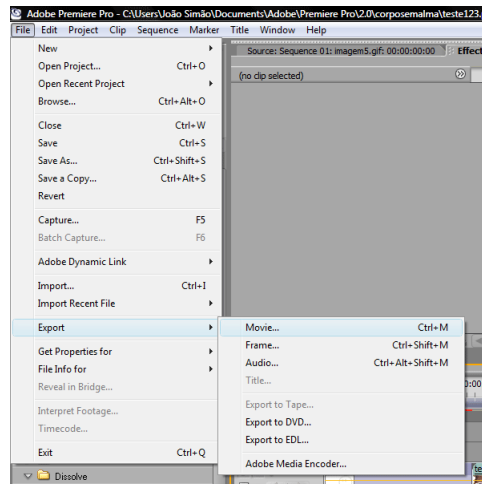
Os oráculos devem ser curtos, cerca de 6 segundos, e completos. É errado ter “Manuel – testemunha”, deve-se identificar a pessoa como “Manuel Silva – Dono do Café”.


O jornalista antes da entrevista deve perguntar o nome e profissão ao entrevistado. Além de lhe permitir ficar logo com estes dados, que posteriormente irão ser usados, testa também o microfone, como já dissemos.

Deve-se identificar sempre correctamente os protagonistas da história, já que isso permite responsabilizá-los pelas declarações que produzirem, sendo também uma forma de dar credibilidade à informação e dignidade às pessoas.

Dicas: Ao longo das entrevistas devemos evitar o tratamento íntimo, mesmo que o entrevistado seja o nosso irmão. Deve-se evitar o “você”. No texto, devemos referir a profissão ou cargo do entrevistado. Durante a entrevista, devemos tratar as pessoas por “senhor” ou “senhora”.

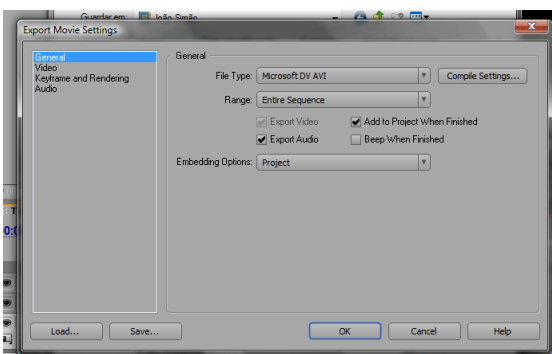
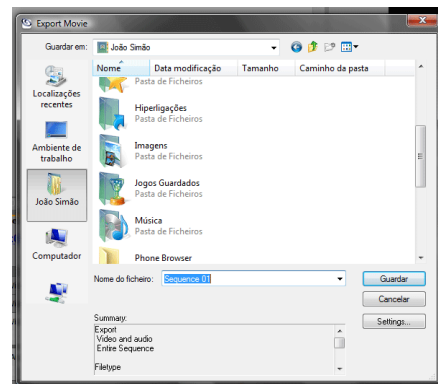
EXPORTAR



Depois de findo todo o trabalho temos de exportar para um clipe único de vídeo. Assim devemos antes de mais confirmar se o indicador da área a ser exportada  abrange toda a nossa peça. Caso isso não aconteça a nossa peça não será bem exportada.

Depois de confirmado, devemos ir ao menu [FILE » EXPORT » MOVIE]. Ao fazer-mos isto, vai abrir uma janela do explorador do Windows em que iremos procurar a localização correcta onde colocar a peça e nome que já foi dado para a mesma na reunião de redacção.

Aqui e depois de escolhido o local, que deverá ser a pasta onde estão todos os ficheiros usados no projecto e o próprio projecto convém sempre confirmar os "SETTINGS".



Aqui devemos confirmar que o formato do "FILE TYPE" é "MICROSOFT DV AVI". Por defeito as configurações já estão de acordo com o usado na UTAD TV, pelo que convém não as alterar.

No final antes de entregar a peça deve-se verificar se o ficheiro final se está tudo de acordo e correcto. Os projectos devem ser sempre guardados e devidamente actualizados.

USO DE IMAGENS DE ARQUIVO

Esta é uma situação em que o “Jornal Universitário” deve evitar cair. Só em casos muito excepcionais é que se deve recorrer a esta solução. A imagem de arquivo deve também ser devidamente assinalada com recurso a oráculos.

As imagens das peças devem ser sempre recolhidas no terreno, ou seja, serem sempre originais. Uma imagem de arquivo empobrece o trabalho apresentado. É também um sinónimo de preguiça.

NOTAS FINAIS

COMO CITAR AS FONTES

Sempre que o “Jornal Universitário” nas suas emissões der uma notícia que foi “cacha” em outro órgão de informação deve citar a fonte sem qualquer espécie de complexos.

Ao citar-se determinada fonte, estamos, acima de tudo, a credibilizar a informação.

Porém, antes de citar, devemos confirmar os factos e procurar ir mais longe na informação veiculada pelos outros órgãos de informação.

A LEITURA DAS IMAGENS

Uma imagem deve ser lida. Para que tal suceda, o telespectador deve ter tempo para a ler, logo isso implica que as imagens tenham tempo suficiente para serem assimiladas.

Em situações em que as imagens mostrem, por exemplo, cartazes escritos ou documentos, o plano dessa mesma imagem deve ser suficientemente longo para ser entendido.

Em situações em que se recorra aos grafismos, o jornalista deve dizer em off as informações que constam nos gráficos. Esta situação é recorrente em notícias do âmbito económico.

OS GRAFISMOS

As peças que utilizam grafismos normalmente são as peças de teor económico, ou políticas em caso de eleições. A utilização deste género de soluções deve ser ponderada

e cuidada. Se o grafismo ajuda à compreensão de determinado assunto, pode também funcionar mal, caso a informação veiculada não seja sucinta.

CONSELHOS

- › Os trabalhos devem ser montados no momento a seguir à realização do trabalho no terreno. Isto deve acontecer porque se tem o acontecimento fresco e recordam--se pormenores essenciais.
- › Devemos repetir as questões, caso seja necessário, utilizando para isso outras palavras. Desta forma, pode ganhar-se na clareza das respostas dos entrevistados e devemos evitar também perguntas ridículas como por exemplo nos funerais: “Como se sente?”. Numa situação destas deve-se dizer, por exemplo, “O que lhe apetece dizer neste momento?”.
- › Ter muitos pormenores de uma história é fundamental, mas para além dos pormenores, devemos ter as respectivas imagens.
- › Uma peça vive da imagem e do som ambiente, este é tão importante quanto a imagem. Uma boa peça também tem espaço para o som ambiente.
- › As peças devem transmitir a credibilidade pessoal e profissional de quem realizou o trabalho.
- › Deve-se respeitar os códigos éticos e deontológicos do jornalismo.
- › Quem inicia uma história deve acompanhá-la até ao fim, chama-se a isto o Follow Up. Se determinado jornalista fizer a apresentação de um festival de tunas, ele próprio deve ir fazer a peça no dia do festival.

BIBLIOGRAFIA

Canavilhas, J. (s.d.). *Atelier de Jornalismo*. UBI.

Charon, Y. *A Entrevista em TV/Técnicas de Jornalismo*. Editorial Inquérito.

Fernandes, J. M. *Captação de Imagem*. CENJOR.

Gradim, A. (s.d.). *Manual de Jornalismo Livro de Estilo do Urbi et Orbi*. Obtido de BOCC: www.bocc.ubi.pt

Granado, A., & Malheiros, J. V. *Como falar com um jornalista sem ficar à beira de um ataque de nervos*. Lisboa: Gradiva.

Livro de Estilo Público (2ª ed.). (2005). Lisboa: Gradiva.

Sousa, J. P., & Aroso, I. (2003). *Técnicas jornalísticas nos meios electrónicos*. Porto: Universidade Fernando Pessoa.

Vieira, A. (2002). *Manual de Estilo SIC*.