

Unidade I

A gramática das imagens e dos vídeos



Parte 2 - Gramática audiovisual

A **linguagem audiovisual** é composta pelos **elementos visuais** da imagem (em que valem os mesmos princípios da imagem fixa no que diz respeito a campos, planos, enquadramentos, angulações), mais **o movimento, o som e a edição**, que constituem essencialmente a gramática e a sintaxe desta linguagem.

Neste item, você encontrará abordagens sobre os seguintes elementos da linguagem audiovisual, acompanhados por materiais visuais disponíveis online:

1. Enquadramentos
2. Cenas e Sequências
3. Movimento
4. Edição
5. Som

2.1 Enquadramento

O enquadramento é um processo de validação, por isso também é um processo cultural. Quando é composto, é necessário escolher o que vai existir ou não dentro do enquadramento. Por estas razões, um enquadramento nunca é feito por acaso, mas decide-se pelo mais adequado para mostrar e transmitir o que está em nossas intenções. A classificação dos enquadramentos é convencionalmente feita de acordo com duas grandes categorias: aquela referente à **figura humana** e aquela referente ao **espaço**.

A escolha do enquadramento pode ter diversas origens: pode depender das ações de objetos e personagens, da necessidade de mostrar as emoções dos protagonistas, das descrições de pessoas ou lugares, da necessidade de chamar a atenção do espectador para alguns elementos necessários à compreensão da história.

Fora de campo no enquadramento de vídeo:

O **fora de campo** é tudo o que está fora do enquadramento. No vídeo, o fora de campo é tudo o que acontece fora do campo visual do quadro, mas está presente no espaço adjacente imaginário.

Assista o curta-metragem no link abaixo, que ilustra muito bem os planos e campos utilizados no cinema:

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fD0tIfnjxQo>

2.2 Cenas e sequências

Tecnicamente, uma **cena** equivale a um conjunto de enquadramentos unidos entre si por uma continuidade de espaço, tempo e ação. Quando um desses três fatores sofre uma mudança, vemos uma mudança de cena. Quanto mais cenas juntas formam uma **sequência**, mais sequências formam uma unidade narrativa.

Uma **sequência** esgota um episódio narrativo completo. Ao contrário da cena, o evento é representado sem uma rígida continuidade espaço-temporal, com uma série de **elipses** (quando as passagens se fundem como elipses temporais porque algumas ações não são mostradas, mas sintetizadas para encurtar o tempo da história).

Uma cena pode ser criada de diferentes maneiras: usando trechos de enquadramento ou usando uma única filmagem contínua e completa (**plano sequência**).

Uma técnica muito difundida em cenas de diálogo é a do **campo-contracampo**, que mostra alternadamente o enquadramento do primeiro e do segundo sujeitos enquanto falam ou trocam gestos e olhares.

Exemplo da técnica campo-contracampo:

<https://www.youtube.com/watch?v=e0nnEkKA8GA>

O **plano sequência**, como já mencionado acima, é uma sequência que consiste em um único quadro, fixo ou móvel, sem nenhum deslocamento interno.

Exemplo da técnica plano sequência:

<https://www.youtube.com/watch?v=bYKMcQn5644>

2.3 Movimento

A principal diferença entre a imagem estática e o vídeo é claramente o movimento. O movimento pode ser de 2 tipos:

a) Movimento profílmico: movimento das coisas e/ou personagens dentro de um enquadramento fixo.

b) Movimento da imagem: movimentos devidos ao deslocamento da câmera.

Estes últimos podem ser **movimentos reais**, obtidos com o deslocamento da máquina no espaço, ou **movimentos aparentes** obtidos com o uso de lentes – por exemplo, o **zoom**.

Os movimentos reais de câmera são tecnicamente mais complexos e, na maioria das vezes, exigem o uso de equipamentos especiais.

Os movimentos de câmera mais comuns são:

- **Panorâmica:** movimento da câmera em torno de seu eixo horizontal ou vertical. Respondem a uma necessidade narrativa e geralmente são lentos. Às vezes se usam panorâmicas muito rápidas (“a tapa”) e, muitas vezes, correspondem ao movimento do olho ou da cabeça do observador.
- **Carrinho:** a câmera é montada em um carrinho equipado com trilhos para realizar movimentos suaves. O movimento do carrinho também pode ser atrelado a um **guindaste (gru)** fixo ou móvel (**dolly**). A câmera também pode ser montada em um carro para maior velocidade (**câmera-carro**).
- **Câmera à mão:** são movimentos obtidos através do deslocamento do operador, que manobra a câmera sem o auxílio de um tripé ou carrinho

– o equipamento é levado pelo operador, com consequentes solavancos que, em algumas situações, dão um efeito realista à cena.

- **Steadycam** (câmera fixa): com este sofisticado equipamento é possível acoplar a câmera ao corpo do operador por meio de um colete que serve para estabilizar as mudanças repentinas do movimento do operador e garantir fluidez às imagens produzidas.

O breve vídeo a seguir ilustra **vários tipos de movimentos de câmera** e como são realizados. São mostrados o **carrinho**, a **panorâmica**, a **steadycam**, a **câmera à mão**, o **guindaste**, as **tomadas aéreas** e o **plano sequência**.

Exemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=M7JiJOUNJEA>

2.4. Edição

Tecnicamente, a montagem (ou edição) é a operação de cortar ou unir diferentes enquadramentos, mas formalmente a edição tem a função de produzir **sentido**, criar uma dimensão temporal e um espaço e dar forma e ritmo ao projeto, qualquer que seja ele. Pode-se dizer, portanto, que a edição é o elemento fundamental da linguagem audiovisual, que nasceu com o desenvolvimento de técnicas de edição cinematográfica. Essas técnicas foram transformadas em uma linguagem, uma gramática e uma sintaxe cinematográfica foi desenvolvida, dando origem a teorias e tipos de edição que foram aplicados por vários diretores em vários períodos da história do cinema. Essa gramática e essas teorias estão na base de todas as produções audiovisuais que existem hoje e conhecer os elementos básicos que a constituem, sem necessariamente entrar nos detalhes teóricos do cinema, é indispensável tanto para interpretar uma produção quanto para criar uma.

As teorias da edição

"Passar de uma imagem a duas imagens é passar da imagem à linguagem." (C. Metz)

A partir dessa frase, podemos entender o verdadeiro significado da edição – entendida não como uma operação técnica, mas como um dos elementos fundamentais da linguagem cinematográfica. O desenvolvimento da linguagem

cinematográfica, desde a invenção do cinema em 28 de dezembro de 1895, está profundamente ligada ao desenvolvimento de técnicas de edição. Os pioneiros da linguagem cinematográfica, como Porter, limitavam-se a usar a edição para dividir uma cena de outra, na mesma sequência, enquanto os personagens atuavam em campo total, sempre à mesma distância da câmera. No filme "The Great Train Robbery", (1903), que pode ser considerado o primeiro western da história do cinema, Porter inclui o primeiro plano de um cowboy que atira na direção do público, mas sem qualquer função narrativa, já que pode ser conectado seja ao início que ao final do filme, a critério do projecionista. É com Griffith que o cinema afirma sua autonomia de linguagem. Os primeiros planos dos filmes de Griffith não têm uma intenção espetacular, mas são importantes para o entendimento da história, porque comunicam o humor dos personagens. Griffith foi o primeiro a fazer das técnicas cinematográficas, descobertas de maneira mais ou menos casual, um sistema: ele as transformou em uma linguagem, elaborou uma gramática e uma sintaxe cinematográfica.

Na sequência serão abordados, com a ajuda de exemplos de filmes, os seguintes tipos de edição:

- edição invisível
- edição intelectual
- edição proibida
- edição formal
- pontuação fílmica ou transições

a) A edição invisível

(Filme "Bonequinha de Luxo", Blake Edwards - 1961)

É o tipo de edição usada no cinema clássico, principalmente no período Hollywoodiano de 1917 a 1960. A característica deste tipo de edição é acentuar o desenvolvimento dramático e guiar o espectador na direção desejada pelo diretor. Através da técnica de *decoupage*, a cena é dividida em diferentes tomadas e reconstruída durante a fase de edição, de modo a não permitir que o espectador perceba os cortes contínuos que estão em um filme. Isso tende a cancelar os efeitos dos encaixes. A continuidade da montagem invisível tem o objetivo de tornar imperceptível a transição de um enquadramento a outro; naturalmente é apenas uma sensação, pois os encaixes estão lá, mas são feitos de acordo com uma técnica que os torna mais sutis. Não percebendo o truque inerente ao trabalho técnico, o

espectador entra facilmente na história narrada e se identifica com os personagens do filme. São, portanto, as conexões que têm a tarefa de manter os elementos de continuidade entre um plano e outro, de modo que qualquer mudança de enquadramento ocorra da maneira menos óbvia possível.

Agora vamos ver os vários tipos de conexões:

- **Conexão de olhar:** Enquadramento A: primeiro plano de um personagem que olha alguma coisa; Enquadramento B: imagem do que o personagem está olhando.
- **Conexão de movimento:** Enquadramento A: um personagem faz um movimento; Enquadramento B: o movimento iniciado pelo personagem na primeira tomada termina a segunda, muitas vezes a partir de um ângulo diferente.
- **Conexão de eixo:** Enquadramento A: um personagem observa e é enquadrado em uma figura inteira; Enquadramento B: o personagem continua a observar, mas é enquadrado em primeiro plano. A mudança de plano ocorre mantendo a câmera no mesmo eixo.
- **Conexão de direção:** Enquadramento A: um personagem se move da direita para a esquerda; Enquadramento B: o personagem continua se movendo na mesma direção.
- **Conexão de som:** o som também desempenha um papel importante para assegurar a continuidade em sequências de montagem invisíveis; um diálogo, um ruído, uma música sobrepõem dois quadros, conectando-os. Na edição invisível, a sincronicidade joga a favor da invisibilidade: de fato, ao não colocar os cortes de som sobrepostos aos visuais, evidentemente diminui o efeito de cisão. Se tivermos um intervalo entre duas imagens, mas a voz continuar sua fala sem interrupção, é claro que a interrupção será menos perceptível.

Outra característica fundamental da montagem invisível é o **campo e contra-campo**, mencionados anteriormente. No diálogo, os dois interlocutores são mostrados de tempos em tempos, dependendo da lógica do texto.

No vídeo do exemplo a seguir você poderá saber mais sobre procedimentos envolvendo a edição invisível.

Exemplo: https://www.youtube.com/watch?v=sUO4dhSFS_w

b) A edição intelectual ou conceitual

"Griffith permanece sempre no nível da representação da objetividade e nunca ousa, através da justaposição, dar sentido à imagem." (S.M.Ejzenstein)

Esta frase testemunha o pensamento oposto de cineastas russos dos anos vinte sobre fazer cinema. Comparada ao cinema do visível, de fato, a edição conceitual destaca os cortes; isto porque o espectador não deve ser guiado através de uma história, mas deve fazer parte da construção do significado, pois tem um papel ativo. A construção do sentido vem do choque causado pela combinação de duas tomadas, uma após a outra. Duas tomadas, colocados lado a lado, expressam um novo conceito, que não está no primeiro nem no segundo, mas deriva da posição correta dos dois. Este é o chamado efeito Kuleshov.

Lev Vladimirovic Kuleshov teoriza esse efeito graças a seus experimentos. Ele faz um primeiro plano de um ator alternando-o com as seguintes tomadas: um prato de sopa, o corpo de uma mulher dentro de um caixão, uma mulher em um sofá. Os espectadores a quem as três sequências foram mostradas atribuíram, ao mesmo primeiro plano do ator, um significado completamente diferente de acordo com a tomada seguinte. O mesmo primeiro plano do ator expressava: fome por um prato de sopa, dor pela morte da mulher, desejo pela mulher no sofá.

O maior expoente teórico da edição intelectual foi Ejzenstein, diretor russo autor de verdadeiras obras-primas da história do cinema, como "Outubro" de 1928, sobre a revolução russa.

Antes de prosseguir com a leitura, assista a um fragmento do filme "Outubro" acessando o link abaixo.

Exemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=cw2chy64m34#action=share>

A partir desse pequeno fragmento, podemos ver a diversidade de edição comparada à montagem invisível. Ejzenstein divide a ação em uma série de cenas rápidas, muito fragmentadas, mas muito compactas. Despedaça os movimentos, disseca, desmorona, quebra sua continuidade, inicia um gesto, depois retorna e começa de novo. Ejzenstein não se preocupa em mostrar a ação em sua continuidade, não quer nos dar o tempo e os gestos como poderíamos observá-los na realidade; ele quer atingir o espectador, tirá-lo da passividade, sacudi-lo

emocionalmente, graças à chamada edição das atrações: vejamos algumas dessas atrações.

c) A edição proibida

"As coisas estão aí, por que manipulá-las."
(Roberto Rossellini)

Com essa frase, Rossellini se opõe à manipulação feita pela edição; na base da edição proibida, há dois expedientes técnicos: a profundidade de campo e o plano sequência. O último indica um único quadro de tamanho e complexidade tal que pode ser assimilado como uma sequência. Se o cinema de edição invisível ou intelectual cortava a cena quadro após quadro, procurando de tempos em tempos a porção de espaço a oferecer o nosso olhar, o cinema da edição proibida ou do plano sequência examina a cena em sua totalidade e a explora sem desprendimento, sem edição de enquadramento, em um único longo olhar.

Assista agora o trailer do filme *Citizen Kane* (*Cidadão Kane*) de Orson Welles de 1939. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8dxh3lwdOFw>

Welles não se debruça sobre os rostos dos personagens, como acontece no cinema clássico, mas deixa o espectador livre para voltar sua atenção para onde acredita ser melhor. O espectador é guiado pela composição do enquadramento, pelos movimentos da câmera, pelos movimentos dos personagens, mas lhe resta ainda certa margem de autonomia: aquela de poder escolher quando e onde colocar sua atenção e seu olhar.

Até mesmo os autores do Neorrealismo italiano, em primeiro lugar Rossellini, tentam fragmentar a cena o mínimo possível com o objetivo de obter filmes o mais próximo possível da realidade representada. Essa ausência de fragmentação da cena leva também a uma atuação mais real, pois os atores têm a possibilidade de atuar sem interrupção, tornando a performance mais próxima da realidade. Desta forma obtém-se uma maior participação do espectador, que tem a ilusão de encontrar-se em cena, assistindo do início até o final da sequência a um fluxo ininterrupto, sem cortes, muito parecido com o que pode acontecer na vida real. Concluindo, podemos dizer que no cinema de hoje é difícil encontrar uma forma dominante de edição: dentro do mesmo filme pode-se usar o plano sequência, como pode-se dividir a cena de acordo com a lógica da edição invisível; também é possível recorrer a formas de edição paralela que lembram a edição intelectual.

d) Edição formal

Este tipo de edição põe em primeiro plano a função estética que, em todo caso, acompanha a função narrativa ou de criação de significado. Trabalha com a atração entre formas semelhantes, no sentido de justapor imagens que criam uma relação entre volumes, linhas, cores, superfícies, etc.

No link a seguir podemos ver um exemplo muito famoso de **edição formal** no filme **2001: Uma Odisseia no Espaço**, que também serve como uma **elipse** temporal, talvez a mais longa lacuna de tempo da história do cinema. O osso jogado no ar pelo macaco se transforma em uma nave espacial no quadro seguinte, com extrema fluidez.

Exemplo de **edição formal**:

<https://www.youtube.com/watch?v=YFeWBDGQilo>

e) Pontuação fílmica ou transições

Os *softwares* de edição oferecem uma variedade de modos de transição, alguns dos quais são muito vistosos. Na edição, as transições são elementos que compõem a “pontuação” do filme ou do projeto em andamento e determinam a estrutura, ritmo e significado da narrativa. Assim, é preciso ter muito cuidado sobre como usá-los.

Os modos de transição mais utilizados são:

- **Distanciamento:** passagem simples de um quadro a outro, que não cria pausas e indica uma continuidade substancial.
- **Fade:** usado para indicar uma certa passagem do tempo ou a passagem de uma situação a outra diferente entre uma cena e outra e, assim, indicar a existência de uma elipse ou salto no tempo.
- **Fade out:** transição gradual do enquadramento para o preto total.
- **Fade in:** aparecimento gradual da imagem a partir do preto.
- **Crossfading:** transição gradual de um quadro para outro com sobreposição, de modo a fazer parecer que uma cena se transforma em outra.
- **Cortina:** mudança de um quadro para outro usando uma cortina de várias formas e cores.

- **Íris:** um orifício circular se abre ou se fecha em torno de uma parte da imagem.

2.5. Som

Nos referimos a toda a parte de áudio de um vídeo como **trilha sonora**, composta de vozes, sons e música.

Existem dois tipos de sons:

- a) **Diegéticos:** que vêm de dentro da narração e, portanto, com função narrativa ou descritiva, e podem ser:
 - **sons in** (no campo) - que estão presentes no quadro;
 - **sons off** - que vêm de fora do quadro, mas fazem sempre parte da narração;
 - **sons over** - geralmente a voz interior de um personagem.
- b) **Extradiegéticos:** (sons acima/fora do alcance) que vêm de um espaço externo à história, por exemplo, uma voz narrativa ou música.

A **música diegética** tem função narrativa e descritiva, enquanto a **extradiegética** tem a função de:

- caracterizar personagens/situações;
- enfatizar estados de espírito;
- conectar cenas;
- antecipar situações;
- reconstruir ambientes históricos;
- símbolo.

Como podemos notar, algumas das funções (conectar cenas, antecipar situações) da **música extradiegética** são parte integrante do discurso já feito sobre a edição. A edição diz respeito, claramente, a elementos visuais e sonoros.

A música desempenha um papel muito importante em dar um sentido ao invés de outro (caracterizando personagens/situações, enfatizando estados de espírito). Produz o mesmo resultado do **efeito Kuleshov**. A percepção de um enquadramento, cena ou sequência muda de acordo com o tipo de música que a acompanha. Para destacar isso, pode-se fazer um experimento assistindo primeiro uma sequência ou um anúncio com a música original e, em seguida, tirando o áudio

dessa sequência e sobrepondo outro tipo muito diferente de música. O que você achou da ideia? Realize o exercício abaixo e tire suas conclusões.

Exercício:

Primeiro, abra uma janela no link a seguir e observe a sequência de um filme de ação: <https://www.youtube.com/watch?v=0la6hrMnyE4>

Em seguida, tire o áudio dessa cena, deixando a janela aberta, e abra outra janela no seguinte link: <https://www.youtube.com/watch?v=FcOt6mfjxeA>

Clique para iniciar a música e volte à primeira janela para assistir ao vídeo, desta vez uma música diferente.

Você notará que a sequência perde todo a sua dramaticidade e a tensão e se torna quase onírica, até mesmo absurda ou engraçada.

2.6. Exemplo de desconstrução de um vídeo publicitário

Assista o vídeo de publicidade, disponível no link abaixo.

<https://www.youtube.com/watch?v=KQ-IPSIX5XU>

Texto do vídeo acima:

"Ela é Anna e quer ser bióloga quando crescer; então, para ela, nós da Kinder pensamos em Kinder Colazione Più: 5 cereais combinados com uma pitada de cacau, para dar a ela um café da manhã natural, e que agradará a toda a família. Quem sabe se Anna vai se tornar uma bióloga? Enquanto isso, nós a acompanhamos em crescimento, que é o que sempre fizemos de melhor. Kinder Colazione Più, porque Kinder conhece seus filhos por toda a vida."

• Desconstrução e interpretação

A publicidade é composta pela parte de vídeo e pela parte sonora. A parte sonora é toda extra-diegética, isto é, não vem de dentro da narração. Há um narrador do sexo masculino que quer representar o produtor Kinder e uma música que acompanha a narração vocal e visual. A parte visual é composta por uma sequência que acompanha uma criança do seu despertar pela manhã, enquanto se veste e

toma café da manhã com sua família até sair para a escola. Este conto visual da menina, em dado momento, é interrompido com tomadas (**detalhes**) dos ingredientes do produto. A publicidade dura 30 segundos, duração normal dos anúncios e, se olharmos atentamente, veremos que tem uma estrutura bem rítmica e equilibrada, mais ou menos assim: 10s - 5s - 10s - 5s.

1-9 seg: primeira sequência da menina, composta de uma série de tomadas fixas: um campo total, um campo de contra-campo, primeiros planos, uma desaceleração, um primeiríssimo plano com algumas micro-elipses para encurtar o tempo.

10-15 seg: série de detalhes dos ingredientes, uma tomada de baixo do Sr. Kinder para dar-lhe mais autoridade ao inspecionar o produto, detalhe do produto que se parte em pedaços. A edição nesta parte é menos rápida do que na primeira e na última parte, no sentido de que as tomadas duram mais e o espectador tem bastante tempo para absorvê-las. São as imagens que contêm a mensagem principal e, portanto, ocupam toda a tela e duram mais.

16-25 seg: retoma-se a sequência da menina com outra série de tomadas fixas em diferentes campos e planos, além de um detalhe da mão com a joaninha.

26-30 seg: enquadramento da embalagem e do produto com um pequeno movimento avante, seguido do enquadramento do logotipo com o slogan.

Tudo é unido pela voz narrativa melodiosa que conta sobre as ambições da menina e a dedicação de Kinder. Essa preocupação é comparada à da mãe: as palavras "nós da Kinder..." precedem por um segundo a tomada da mãe, que dura muito pouco. A mãe dá o lanche à menina e imediatamente, nesse momento, vemos o detalhe de uma mão que levanta os cereais, a edição se desacelera e retorna o Sr. Kinder, como para substituir a mãe.

Esta última parte do filme coincide com as palavras "para lhe dar um café da manhã natural" e voltamos para a menina no café da manhã com a família. Portanto, há uma construção cuidadosa nos tempos e combinações para criar o sentido e o efeito desejados.

O tema que flui é a natureza. Anna quer ser bióloga, cuida da planta pela manhã, encontra e liberta uma joaninha e sua casa está no meio da natureza, como vemos quando ela sai. Tudo isso para enfatizar o quão "natural" é a merenda.

As cores são quentes, a luz é suave e a música é doce e atraente. Todos os elementos da publicidade contribuem para dar uma atmosfera de calor e segurança.

- **Exemplo de respostas a perguntas**

1. O que chama sua atenção? Qual a mensagem que o vídeo comunica?

A música e a voz, que parecem exageradas para a narração, me chamam a atenção.

A mensagem é que, para crescer bem e realizar seus sonhos, Anna deve comer os produtos Kinder, porque essa empresa tem uma vida de experiência no cultivo de crianças e se preocupa com sua saúde.

2. Como o vídeo é construído? (Analisar as técnicas usadas para atrair sua atenção: composição, cores, planos, campos, ângulos, luz etc. e explique como elas contribuem para a construção do sentido.)

A resposta a esta pergunta está contida na **desconstrução** e **interpretação** acima.

3. Quem criou o vídeo e com que intenção (informar, convencer, divertir)?

O vídeo foi criado por uma agência de publicidade ou um diretor em nome da Kinder e pretende convencer as mães, em particular, de que este produto é todo natural e muito bom para o crescimento saudável de seus filhos.

4. A quem a mensagem é dirigida?

A mensagem é dirigida às mães, para tranquilizá-las, e às crianças que comem os cereais e que se identificam com a história da menina na publicidade.

5. O que não foi incluído na mensagem?

Os outros ingredientes presentes no produto não são mencionados na mensagem.

2.7 Exemplo de desconstrução de vídeo - história digital

Assista o vídeo (exemplo de história digital), acessando o link abaixo.

<https://www.youtube.com/watch?v=9vY51aEUeUM>

(ATENÇÃO: assista apenas a primeira história - Nana's House)

• Desconstrução e interpretação

Esta história digital é a ilustração de um poema para crianças intitulado Casa de Nana (Nana's House). A história digital é composta por vídeo e áudio, onde o áudio é a voz de uma menina que lê a poesia com uma música de fundo composta de algumas notas tocadas no piano; a parte de vídeo é composta por uma série de imagens fixas que retratam o que é contado no poema. A poesia fala das quatro estações e da casa de Nana que é sempre acolhedora, qualquer que seja a estação. Ao ouvirmos as palavras da poesia, vemos as imagens que elas evocam se materializando na tela. A duração das tomadas é determinada pelos versos do poema e, portanto, há uma correspondência entre o ritmo da poesia e o ritmo visual gerado pela mudança das imagens. Embora as imagens sejam todas fixas, ainda há uma forte impressão de movimento conferida por esse ritmo, combinado com os elementos que analisaremos a seguir: o **zoom** nas imagens, duas "**corridas**" pelas fotos, uma lateral e uma vertical, e as transições.

Os **zooms para a frente**, que são cinco, são sempre usados com palavras que têm uma conotação de aproximação ou crescimento:

- O zoom no desenho da casa corresponde ao verso "**Nana's house welcomed all**" (0:14);
- Aquele sobre os passarinhos corresponde a "**hear the birds come back home**" (0:18);
- Aquele sobre a plantinha a "**watch the new plants grow**" (0:33);
- Aquele sobre o bolo a "**savouring the last of the pumpkin pie, smelling the spice**" - "saborear" e "cheirar" (saborear e cheirar) implicam uma aproximação ao bolo (1:19);
- Aquele sobre o cobertor a "**feeling the warmth of a hand-knit blanket made of pure love**" - aqui também as palavras "calor" e "amor" sugerem uma aproximação (01:42).

Há dois **zooms para trás**, muito próximos, um sobre a casa desenhada e outro sobre o jardim florido da casa, ambos durante o verão. Os zooms aqui são usados para expandir a visão do jardim de verão.

A **tomada em movimento lateral** (1:06 - 1:14) está na imagem da floresta no outono, onde se fala do vento e, portanto, quer dar a ideia de seguir o movimento/direção do vento.

Já a **tomada em movimento vertical** (1:33 - 1:40) está na imagem das bolas brancas sobre um fundo cinza, enquanto recita: "**tasting cold cristal puffs falling**

from the heavens, watching them land on frosty noses". O movimento vertical dá vida às bolas brancas, fazendo com que pareçam flocos de neve caindo.

Como vimos, todos esses elementos comunicam algo e, portanto, não podem ser usados casualmente. Devemos ter certeza de que são motivados e não redundantes. Esta história digital usa vários tipos de transições, algumas das quais são muito vistosas, mas quase todas são motivadas e, quando não o são completamente, de qualquer forma se harmonizam bem com as imagens.

Vamos analisar algumas **transições**:

- **0:06 - 0:13**: as primeiras três transições, aquelas entre as representações das quatro estações, correspondem às linhas iniciais do poema, que são muito rítmicas: o tipo de transição e a curta duração das tomadas acentuam esse ritmo, criando quase uma dança de imagens;
- **0:23**: a transição que precede o pão elabora a imagem, fazendo com que se pareça com a massa de pão antes de entrar no forno, e corresponde ao verso "**smell Nana's freshly baked bread**";
- **0:38**: aqui se folheia uma página que descobre a imagem desenhada de uma casa – imagem em um livro;
- **1:06**: a imagem da noite se desintegra em pequenos quadrados pretos que voam sobre a imagem seguinte: a floresta no outono. O verso aqui diz "**watching as silent silver wind, scattering crisp brown leaves in a final dance...**". A transição digital torna-se então muito eficaz, criando esse efeito de pedaços de imagem, fazendo com que se pareçam com folhas esvoaçantes;
- **1:23**: essa transição pixelizada corresponde ao verso que fala da geada e os pixels transmitem a ideia de gelo e congelamento;
- **1:53**: a transição em cortina circular aqui revela gradualmente a imagem de uma árvore dividida em quatro segmentos, cada um representando uma estação. O movimento da cortina descobre os segmentos um de cada vez e corresponde à conclusão do poema, que exprime os quatro sentimentos vivenciados nas quatro estações do ano.

• Exemplo de respostas a perguntas

1. O que chama sua atenção? Qual a mensagem que história digital comunica?

A fluidez da história e o senso de harmonia criado pelas imagens.

A história digital comunica a mensagem contida na poesia que está interpretando, ou seja, as características das estações e como são vividas na casa de Nana.

2. Como o vídeo é construído? (Analise as técnicas usadas para atrair sua atenção: composição, cores, planos, campos, ângulos, luz etc. e explique como elas contribuem para a construção do sentido)

A resposta a esta pergunta é aquela contida na desconstrução e interpretação acima.

3. Quem criou a história digital e com que intenção (informar, convencer, divertir)?

A história digital foi criada por crianças de cerca de 11-12 anos para uma tarefa escolar e para entreter outras crianças com a transformação de um poema em uma criação visual.

4. A quem é dirigida a mensagem?

A mensagem é dirigida a quem quer se divertir vendo um poema feito de palavras se tornando imagens não apenas mentais, mas multimídia.

5. O que não foi incluído na mensagem?

As palavras escritas (que não foram necessárias aqui).