

PRODUÇÃO TELEJORNAL

EXEMPLOS DE JORNAIS

- ✖ Jornal Hoje
- ✖ Jornal Nacional
- ✖ Jornal da Globo
- ✖ Jornal da Record

Requisitos exigidos para a elaboração de um telejornal:

- ✖ Assunto/ Tema/ Retranca
- ✖ Pauta
- ✖ Espelho de Pauta
- ✖ Matéria/ Reportagem
- ✖ Notícias
- ✖ Produção
- ✖ Fontes

EQUIPE DE PRODUÇÃO

- ✖ Diretores e assistentes
- ✖ Cenógrafos, figurinistas e arte
- ✖ Iluminação, continuidade e som
- ✖ Prestadores de serviço
- ✖ Elenco, figurantes e dublês
- ✖ Engenharia e técnica
- ✖ Efeitos especiais

REDAÇÃO DE UM TELEJORNAL

- ✖ Editor(es) chefe(s)
- ✖ Pauteiro(s)
- ✖ Produtores
- ✖ Repórteres
- ✖ Editores
- ✖ Apresentadores
- ✖ Sonoplastia
- ✖ Iluminação
- ✖ Câmeras
- ✖ Contra-regras

FASES DE PRODUÇÃO

- ✖ Produção é providenciar para que nada falte e o trabalho seja feito de forma rápida e eficiente
- ✖ Três fases:
 - + Pré-produção (preparação)
 - + Produção (direção e gravação)
 - + Pós-produção (edição e finalização - Computação gráfica; Efeitos; Trilha sonora; Dublagem; Locução e outros)

PRODUÇÃO JORNALÍSTICA

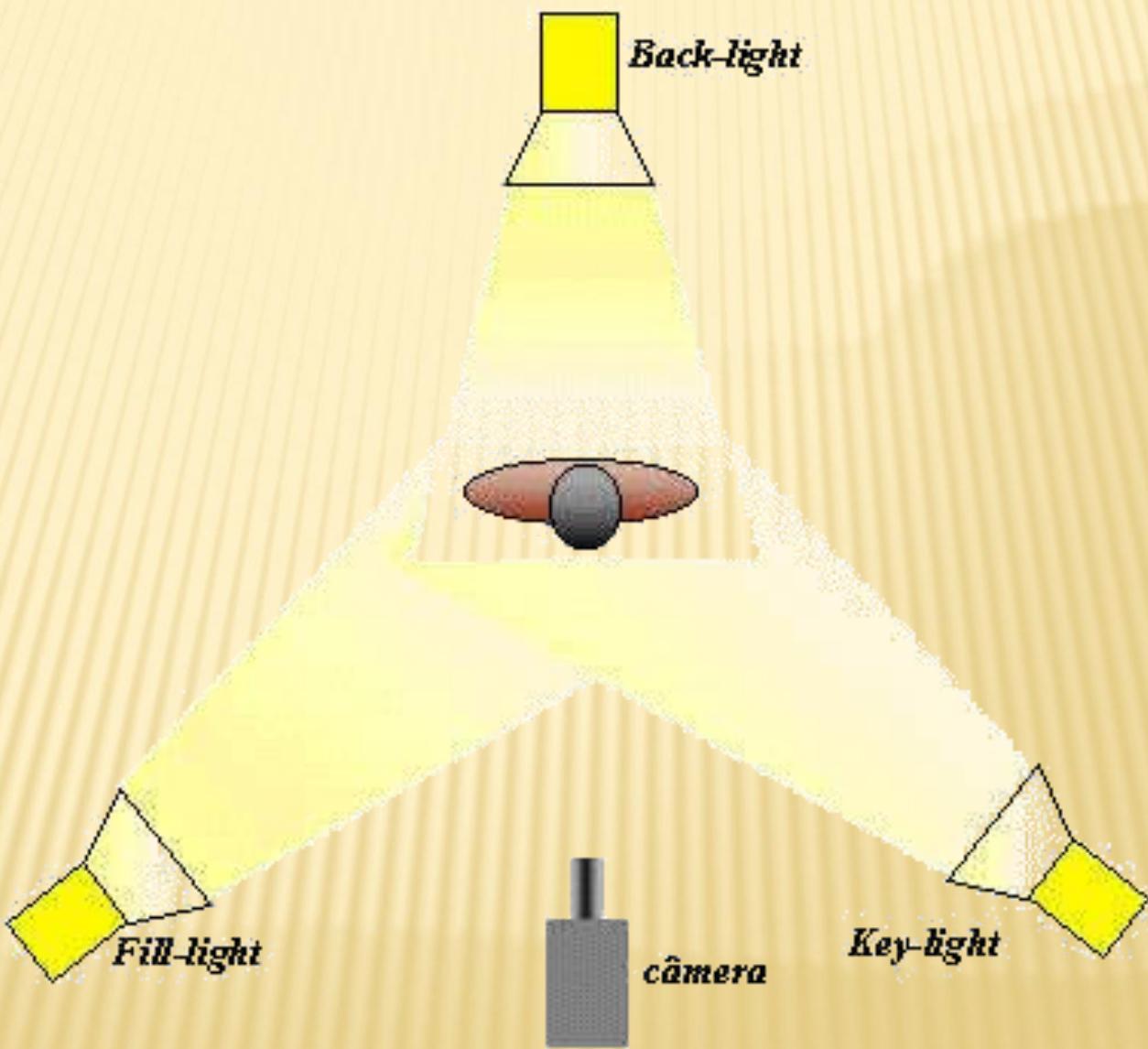
- ✖ Produção: escuta, pauta, investigação, fontes, personagens e as ferramentas para construir uma matéria ou reportagem de televisão.
 - Texto na TV: processos e estilos, comunicação correta e eficiente com o telespectador.
 - Matéria factual x reportagem de TV: diferenças, estilos e tendências no telejornalismo mundial.
 - Entrevista: conceitos e técnicas da arma do repórter para obter informações.
 - O repórter: passagem, link, stand up, teaser, off, sonora e outros gêneros do telejornalismo.
 - Edição: a arte de selecionar informação e princípios para relação com o telespectador.

PAUTA (EM TV)

- ✖ Stand Up Seco
- ✖ Stand Up com Sonora
- ✖ Nota Seca
- ✖ Nota Coberta
- ✖ Povo Fala
- ✖ Matéria Completa
- ✖ Matéria Especial
- ✖ Série de Reportagens
- ✖ (Tudo é VT em TV - Ou quase tudo)

LUZ!

- ✖ técnica básica de iluminação onde 3 fontes de luz são empregadas para iluminar uma pessoa. Uma delas é a luz principal (***key light***), e as outras duas são iluminações secundárias destinadas a modelar a imagem, criando com isso a atmosfera desejada: a luz de preenchimento (***fill light***) e a contra-luz (***backlight***).



CÂMERA

- ✖ Papel criador da câmera
- ✖ Enquadramento
- ✖ Planos
- ✖ Ângulos
- ✖ Movimentos



PG

CÂMERA!

Angulação

Ângulo em que colocamos a câmera com relação ao objeto ou a pessoa nunca é gratuito. Pode ser justificado pelo cenário, pela iluminação, valorização de um aspecto do assunto, pelo ângulo precedente ou seguinte e também para despertar emoções. Cada ângulo implica uma escolha.

CÂMERA!

Principais movimentos

- ✖ Travelling
- ✖ Panorâmica
- ✖ Trajetória: Mistura de travelling e panorâmica feita com uma grua.

CÂMERA!

Movimento de objetiva

- ✖ Zoom-in: fecha = aproximação
 - de grande angular para teleobjetiva

Zoom-out: abre = distância

AÇÃO!!

- ✖ Faça um grande plano geral
- ✖ Grave planos de corte ou inserts para evitar pulos de edição e fazer avançar a história, ilustração, ações paralelas, etc.
- ✖ Faça tomadas longas: gravar um tempo antes e depois da cena que esta valendo, de preferência antes e depois do movimento.
- ✖ Grave duas tomadas de uma só vez, seja oportunista, ou seja, no mesmo ângulo faça um plano mais aberto e outro mais fechado.

AÇÃO!

- ✖ Grave 3 pelo preço de 1: (ex: plano geral fecha zoom até close, conta até 3 e abre de novo em zoom). Idem para panorâmicas.
- ✖ Use zoom para enquadramento e composição do quadro, não abuse. Zoom é difícil de cortar mas serve para desvelar ou chocar.
- ✖ Movimentos de câmera devem ter motivo.
- ✖ Mantenha a continuidade de direção, não quebre o eixo. (usar como referência a esquerda/direita da câmera)

AÇÃO!

- ✖ Tomadas neutras ajudam a disfarçar a mudança de ângulo (de frente ou atrás)
- ✖ Grave em som direto e fique em silêncio.
- ✖ Efeitos sonoros são muito mais difíceis de conseguir e menos ricos que o som real.
- ✖ Minimize o ruído de fundo e inclua o som depois na edição. Desligue todos os aparelhos, a gente não escuta mas o equipamento sim.