



Saber+



12  
pontos

para entender

VÍDEO

**Eduardo Paes**

Prefeito do Rio de Janeiro

**Helena Bomeny**

Secretária Municipal de Educação – SME

**Cleide Ramos**

Presidente da Empresa Municipal de Multimeios – MultiRio

**Lucia Maria Carvalho de Sá**

Chefe de Gabinete

**Marinete D'Angelo**

Diretora de Mídia e Educação

**Rosângela F. D. S. Silva**

Diretora de Administração e Finanças

# MultiRio

**12**  
pontos

para entender  
**VÍDEO**

Rio de Janeiro  
MultiRio - Empresa Municipal de Múltiplos Ltda.  
2016

D755

12 pontos para entender vídeo (Livro eletrônico) / MultiRio. - Rio de Janeiro : MultiRio, 2016.

43 p. : il. - (Série Saber +)

E-book

ISBN: 978-85-60354-31-3

1.Vídeo. 2. Linguagem audiovisual. 3. Recursos audiovisuais. I. Empresa Municipal de Multimeios Ltda (Rio de Janeiro, RJ). II. Série.

CDD - 371.335



# Sumário

Narrativa .....	6
Roteiro .....	9
Câmera / Enquadramentos .....	14
Câmera / Movimentos .....	18
Cor & PB .....	22
Fotografia .....	24
Direção de Arte .....	27
Interpretação .....	30
Cinema sem palavras .....	32
Som .....	34
Edição / Montagem .....	36
Efeitos Especiais .....	40

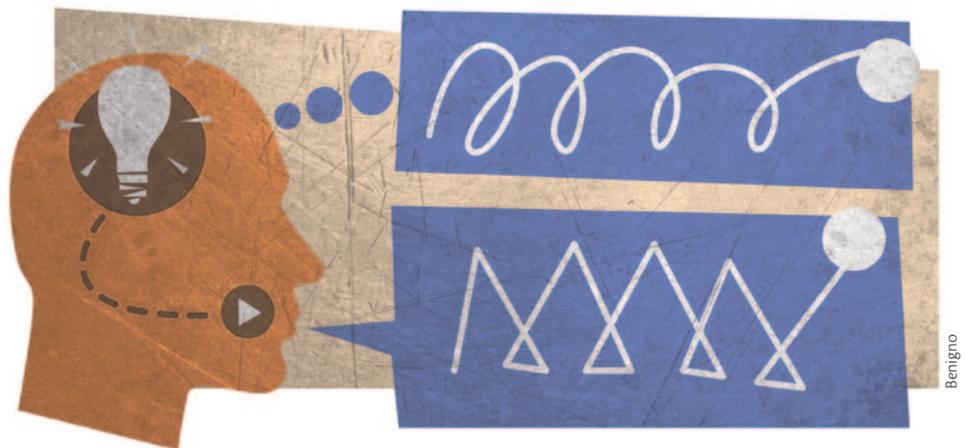
# 1

# Narrativa

## Contando uma história



A linguagem audiovisual tem uma gramática própria, que vai se renovando com a introdução de novos aparatos técnicos. ”



A prática de contar histórias é bem antiga. Remonta à época em que as pessoas sentavam-se em torno da fogueira para ouvir histórias que falavam de vivências, conquistas e conhecimentos adquiridos pelo grupo. Assim, foi possível preservar tradições, valores, refletir sobre o presente e apontar transformações, contribuindo para a formação de identidades.

Os avanços tecnológicos trouxeram recursos mais sofisticados e novos canais de expressão à prática de contar histórias. A possibilidade de reprodução de imagens e textos em folhas de papel, por meio da prensa, permitiu que a informação escrita pudesse ser armazenada e difundida para um número maior de pessoas e lida a qualquer tempo. Com o rádio, a voz do homem chegou mais longe; com a câmera escura, a imagem recriou a realidade.

Em fins do século XIX, foi possível captar e projetar a imagem em movimento, surgindo, dessa combinação, o cinema. No final dos anos 1920,



Escolha um vídeo de até 15 minutos, com um tema de área de interesse dos alunos. As animações são sempre boas indicações.

a trilha sonora foi incorporada ao filme. Na década seguinte, o audiovisual chegou aos lares pelas telas da TV e, décadas depois, pelas telas dos computadores. Mais recentemente, os vídeos ganharam mobilidade nas telinhas dos celulares. Hoje, com o avanço tecnológico na transmissão de dados e com as novas facilidades de comunicação, as **narrativas audiovisuais** ocupam espaço significativo no nosso dia a dia, caracterizado por uma expressiva circulação de mensagens.

Uma história é contada em um tempo imaginário de acontecimentos reais ou fictícios, encadeado pela ordenação das cenas. Ao narrar, são feitas escolhas. Escolhe-se quem atua, em que lugar e época, em que velocidade e ritmo, com que episódios, obstáculos e desfecho se estrutura a história. É a interferência do diretor na construção da mensagem audiovisual, recriando a realidade sob o seu ponto de vista, utilizando-se, para isso, de recursos específicos do meio, como **enquadramento, iluminação, corte e efeitos especiais**.

A linguagem audiovisual tem uma gramática própria, que vai se renovando com a introdução de novos aparatos técnicos. Ela é construída a partir da combinação de som, imagem e palavras. Esses elementos, com a interferência de outros específicos do meio, criam mensagens para transmitir informações, opiniões, ideias, sensações e sentimentos que vão influenciar seus espectadores na constituição de sentidos e significados.

## Para usar em sala de aula

### Uma história, muitos finais...

Exiba um vídeo de ficção até um ponto previamente determinado por você (esse ponto deve ser um momento de impasse na história, a partir do qual ocorrerá o desfecho).

Pare o vídeo e peça que os alunos, em grupo, identifiquem os personagens, a época e o local em que a história acontece, a trama principal e a ação que gerou o impasse, conflito ou obstáculo.

Peça que criem um desfecho para a trama (ou o enredo) e que cada um relate esse desfecho para a turma.

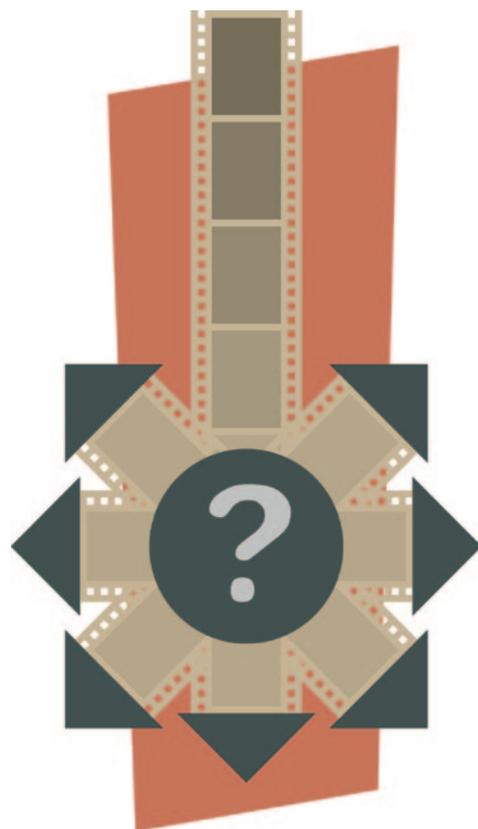
Peça que os grupos identifiquem no vídeo os elementos que contribuíram para a percepção da mensagem.

Agora, exiba o final “escolhido” pelo autor.

Os grupos devem comentar como foi a produção conjunta de um mesmo desfecho. Havia consenso no grupo? Todos tinham percebido o vídeo da mesma forma? Ficaram surpresos com o final do autor? Comente as respostas, conectando-as com os referenciais do meio, as experiências pessoais e os códigos da linguagem audiovisual.

## Com essa atividade, o aluno terá a oportunidade de:

- Identificar os elementos principais de uma narrativa audiovisual.
- Ser coautor, participando da formulação da mensagem e atribuindo sentido a ela.
- Expressar e compartilhar pensamentos, conceitos, valores e desejos.
- Reconhecer a intencionalidade do autor na formulação da mensagem.



## Conceitos-chave

### Narrativa

Todo e qualquer discurso oral, escrito ou audiovisual de um fato real ou imaginário.

### Audiovisual

Meio que transmite mensagens através da combinação simultânea de sons e imagem.

### Enquadramento

Recorte da imagem pela lente da câmera.

### Iluminação

Arte de iluminar a cena que se vai gravar, para dar o efeito desejado.

### Corte

Efeito que junta uma cena a outra.

### Efeito especial

Recurso mecânico ou técnico que altera a imagem ou o som para produzir um efeito desejado.



# 2

# Roteiro

## Estruturando a narrativa



Escrever um roteiro é muito mais do que escrever. Em todo caso, é escrever de outra maneira: com olhares e silêncios, com movimentos e imobilidades, com conjuntos incrivelmente complexos de imagens e de sons que podem possuir mil relações entre si, que podem ser nítidos ou ambíguos, violentos para uns e suaves para outros, que podem impressionar a inteligência ou alcançar o inconsciente, que se entrelaçam, que se misturam entre si, que por vezes até se repudiam, que fazem surgir as coisas invisíveis... ”

**Jean-Claude Carrière**

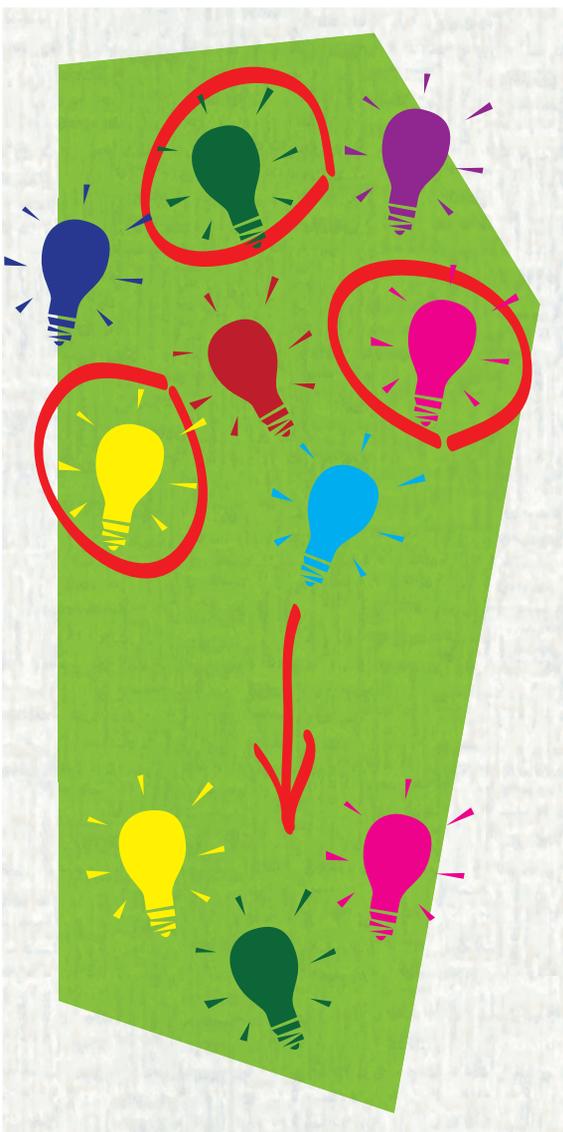
Escritor, dramaturgo e roteirista



Segundo Jean-Claude Carrière, “o romancista escreve, enquanto o roteirista trama, narra e descreve”. E é por meio do **roteiro**, como o próprio nome sugere, que o roteirista indica uma rota de acontecimentos. É a formatação da narrativa audiovisual, ou seja, o documento escrito que indica como a história será contada com sons, imagens e palavras. Nele, são descritos os personagens e percursos da ação. É o guia que, sob a interpretação e orientação do diretor, conduz a equipe na realização do vídeo.

Atualmente, são roteirizados vídeos em diferentes gêneros e mídias, com uma diversidade de formas. São dramas, aventuras, comédias ou documentários produzidos para cinema, TV, web, jogos ou comunicação móvel. As especificidades técnicas e de linguagem de cada mídia influenciam as escolhas e a formatação do roteiro.

Em qualquer mídia ou gênero, o ponto de partida é sempre uma ideia, que pode ser original ou encomendada, ou uma adaptação (reescrita) de outra obra. A ideia original pode surgir em qualquer situação, em qualquer lugar, a qualquer momento. Por isso, é importante que o



roteirista seja um curioso, um observador e esteja atento aos acontecimentos ao seu redor, como um investigador do cotidiano. Ele também busca referências nas suas experiências e bagagem de informações. O roteirista deve ser um grande leitor.

Já um roteiro sob encomenda deve ser escrito a partir do **briefing** do cliente, isto é, da explicação das suas necessidades e dos seus interesses. No briefing, o cliente deve indicar público-alvo, objetivo, finalidade, mídia de exibição, duração e investimento. Essas informações podem ser muito importantes para um **brainstorming**, ou seja, para a geração livre de ideias, na qual diferentes pessoas “pensam o vídeo em voz alta”. O roteirista deve aproveitar para anotar as sugestões que vão surgindo, sem censura ou filtro. Elas poderão remeter a muitas outras possibilidades. Será a partir do briefing, do detalhamento da encomenda, que o roteirista perceberá as condições de produção, a intenção e o desejo do cliente para que possa desenvolver uma proposta criativa, eficiente e exequível técnica e financeiramente.

E, em um roteiro adaptado, a criatividade do roteirista estará na releitura que fará da obra original, em que deverá considerar a influência do próprio meio na narrativa a ser construída.

O passo seguinte é a seleção e organização das ideias. É fazer escolhas. Para isso, é importante que o roteirista visualize o vídeo. Assim, o vídeo começa a tomar forma na imaginação do roteirista. Da fantasia ao papel, o roteirista começa a escrever o **argumento**, ordenando as ações em sequência lógica, situando os personagens no tempo e no espaço. Para isso, o texto do argumento deve indicar **temporalidade, localização, perfil dos personagens e ação dramática**.

Chegou o momento da formatação do roteiro. Como ele é um guia que orienta o trabalho de toda a equipe, são adotados alguns modelos. Nesses, devem constar informações imprescindíveis para o entendimento, a interpretação e as providências de produção, tais como: numeração da cena; identificação da cena (cenário/locação – estúdio/externa – dia/noite); personagens em cena; descrição resumida da cena; rubrica (sugestão de enquadramento de câmera, interpretação, sonoplastia); e fala (texto de diálogo ou narração).

É bom lembrar que uma narrativa pode ser construída de diferentes maneiras, com modelos já conhecidos ou a experimentar, e que o roteiro vai além de uma história contada com imagens, sons e palavras. É a combinação de linguagens que, graças à alquimia do roteirista, é capaz de comover, inquietar, assustar, alegrar, transformar.

## Roteiro: forma escrita do vídeo

Ao procurar descrever um vídeo com palavras, o roteirista precisa garantir que todos os profissionais da equipe (diretor, cenógrafo, atores, figurinista, diretor de fotografia, produtor musical) tenham o mesmo entendimento do que ele pretende dizer. Para isso, o roteiro tem uma formatação própria com informações que ajudam os profissionais a encontrar as indicações para seu trabalho na produção do vídeo. São elas:

### Modelos de formatação de roteiro:

**Vertical**, com duas colunas (vídeo/áudio) – mais utilizado para programas televisivos e jornalismo.

<p>Cena 3 (1) – Rua dos antigos casarões (1903)/Ext/Dia (2)</p> <p>Menino (cerca de 6 anos) alegre brinca sozinho sentado na calçada. Ao fundo, percebe-se movimento de adultos e crianças correndo (cerca de 10 pessoas). Ouve-se ruído de demolição. (3)</p>	<p>Locutor (OFF) (4) – Rio, 1903. O som das paredes que vão ao chão ameaça arrancar as raízes culturais da pequena África, abrigada sob seus tetos e alimentada de seu solo. (5)</p>
--	--

**Horizontal** – mais utilizado em cinema.

<p>Cena 3 – Rua dos antigos casarões (1903)/Ext/Dia</p> <p>Menino (cerca de 6 anos) alegre brinca sozinho sentado na calçada. Ao fundo, percebe-se movimento de adultos e crianças correndo (cerca de 10 pessoas). Ouve-se ruído de demolição.</p> <p>Locutor (OFF) – Rio, 1903. O som das paredes que vão ao chão ameaça arrancar as raízes culturais da pequena África, abrigada sob seus tetos e alimentada de seu solo.</p>
---

- número da cena;
- local onde ocorre a cena / interior ou exterior / dia ou noite;
- breve descrição da cena (destacando aspectos relevantes para o entendimento da ação – personagens presentes na cena, atitude dos personagens, ações);
- indicação de quem fala / *in* ou *off*;
- texto da fala.

### Algumas classificações de gêneros de filmes:

- Ação
- Animação
- Aventura
- Comédia
- Documentário
- Drama
- Fantasia
- Ficção científica
- Musical
- Policial
- Romance
- Suspense
- Terror



# Para usar em sala de aula

## Roteirista por um dia!

Que tal propor aos seus alunos “brincar” de ser roteirista? Para isso, desenvolva a seguinte atividade com a turma.

Defina com seus alunos um tema e peça que pesquisem sobre o assunto e procurem aspectos curiosos e inusitados (entrevistando pessoas, observando, lendo).

Depois, peça a eles que escrevam o argumento, definindo os elementos principais da história (ver, a seguir, *Pensando no roteiro*).

Em seguida, sugira que escolham um dos dois modelos para estruturar o roteiro (ver quadro anterior).

Proponha que façam um exercício de imaginação, fechando os olhos e construindo uma imagem mental das cenas.

Depois, peça que escrevam no papel as cenas visualizadas, informando o número da cena, o local onde ocorre a ação, se é um lugar interno ou externo, se é dia ou noite. Então, vão descrever os personagens na cena, as atitudes e ações, os diálogos.

Para finalizar, procure dar visibilidade ao trabalho da turma. Solicite que leiam seus roteiros para os colegas, escolha alguns para que dramatizem em sala, peça que desenhem os personagens, os cenários e as ações, verifique a possibilidade de gravação dos vídeos, entre outras atividades.

### Professor!

Oriente seus alunos, ao escreverem um roteiro, para que mudem de cena sempre que mudarem de local, tempo ou ação.

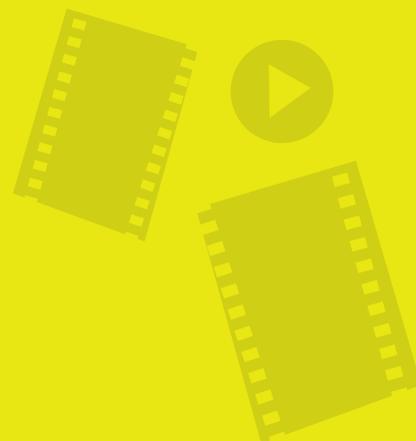
Defina com a turma um roteiro de um vídeo de curta duração (até três minutos). Cada lauda (página de roteiro) equivale a cerca de um minuto de gravação. Pode ser uma boa oportunidade de integração com outras disciplinas, além de um instigante exercício de imaginação e descoberta de como se estrutura a narrativa audiovisual.

## Pensando no roteiro: como vou contar essa história?

- Para quê (entretenimento / informação / educação)?
- Para quem (público-alvo)?
- Em quanto tempo (duração)?
- De que forma (gênero)?
- O que você quer contar (tema)?
- Com quem (personagens)?
- Onde (local)?
- Quando (época)?
- Como (ação dramática)?
- Por quê (desfecho)?

## Com essa atividade, o aluno terá a oportunidade de:

- Conhecer o processo de estruturação do roteiro.
- Compreender que a produção audiovisual se constrói a partir das escolhas de som, imagens e palavras indicadas no roteiro.
- Estimular a imaginação.
- Exercitar a transposição da linguagem visual para a linguagem verbal.



## Conceitos-chave

### Roteiro

Formatação de uma narrativa estruturada em sequência, com indicações de personagens, cenários, ações e diálogos.

### Briefing

Instruções e diretrizes transmitidas de forma resumida pelo cliente aos responsáveis pela criação ou pelo desenvolvimento de um determinado trabalho.

### Brainstorming

Técnica de geração de ideias, também conhecida como “tempestade mental”, que consiste na exposição de ideias sobre um determinado assunto, sem censura prévia.

### Argumento

Descrição do enredo ou tema da história que se quer contar.

### Temporalidade

A época em que a história transcorre e a periodicidade. Pode se desenvolver em dias, meses, anos ou séculos, no presente, no passado ou no futuro.

### Localização

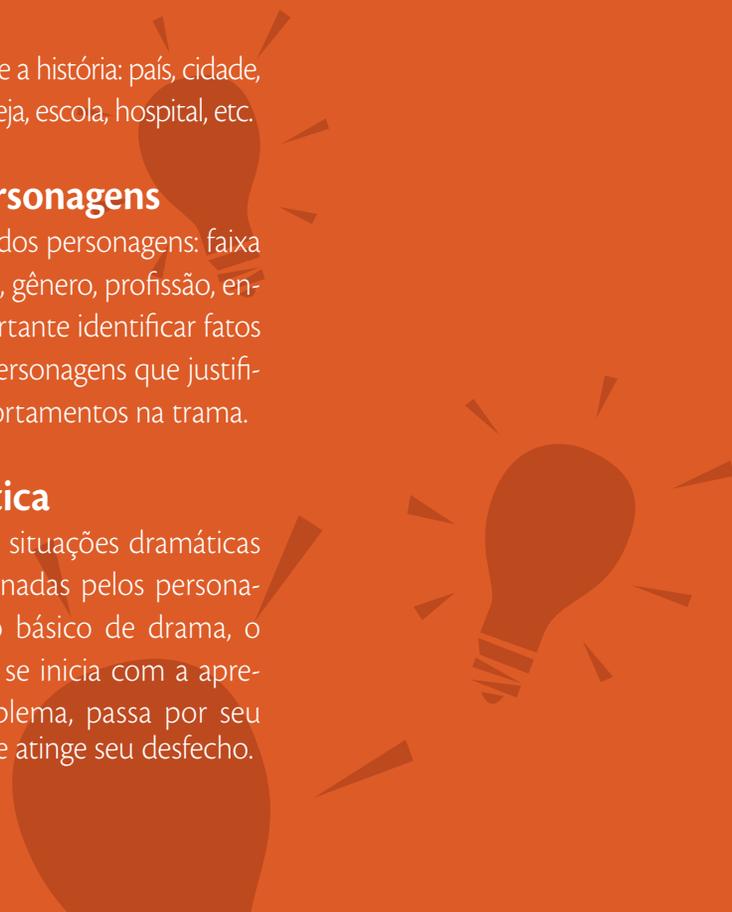
O local onde ocorre a história: país, cidade, bairro, rua, casa, igreja, escola, hospital, etc.

### Perfil dos personagens

As características dos personagens: faixa etária, classe social, gênero, profissão, entre outras. É importante identificar fatos no passado dos personagens que justifiquem seus comportamentos na trama.

### Ação dramática

A história propõe situações dramáticas que serão solucionadas pelos personagens. No modelo básico de drama, o percurso da ação se inicia com a apresentação do problema, passa por seu desenvolvimento e atinge seu desfecho.



# 3

# Câmera

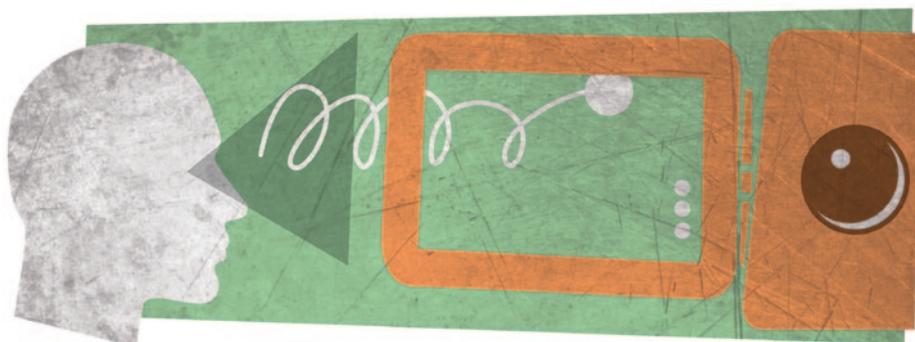
## Enquadramentos

### Recortando o real



O enquadramento varia com cada cultura, e cada uma delas deve permanecer aberta a influências externas enquanto desenvolve seu próprio estilo de televisão. ”

**Harris Watts**  
Produtor e diretor  
da BBC



Benigno

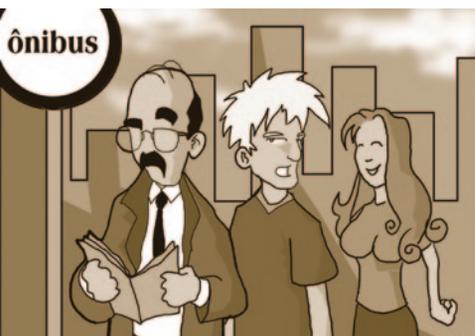
O roteiro é o documento que guia todo o processo de realização do vídeo, cabendo ao diretor interpretá-lo para sua equipe. O roteiro fornece informações aos atores sobre a construção do personagem; à produção, para o levantamento de recursos e cronogramas; e ao diretor, para o planejamento técnico-artístico das gravações.

Para isso, o diretor faz uma **decupagem**, ou seja, divide as cenas do roteiro em diversos planos de filmagem, indicando como a câmera deve enquadrar cada cena. A câmera, assim, é compreendida como o prolongamento do olho humano. Ela recorta a realidade a partir de um determinado ponto de vista em relação ao objeto filmado. Nas narrativas audiovisuais, o ponto de vista pode representar o olhar do espectador, ou de um personagem, ou do narrador, ou do autor do filme. Outras relações entre o observador e o objeto observado sempre serão possíveis. Vão depender da criatividade e de experimentações do diretor.

A noção de enquadrar remete ao conceito de colocar em quadro, emoldurar, como em uma pintura ou em uma fotografia estática. Os enquadramentos são o campo de visão da câmera e variam conforme os planos escolhidos.



Andrés Felipe J. Ramos



Andrés Felipe J. Ramos



Andrés Felipe J. Ramos



Andrés Felipe J. Ramos

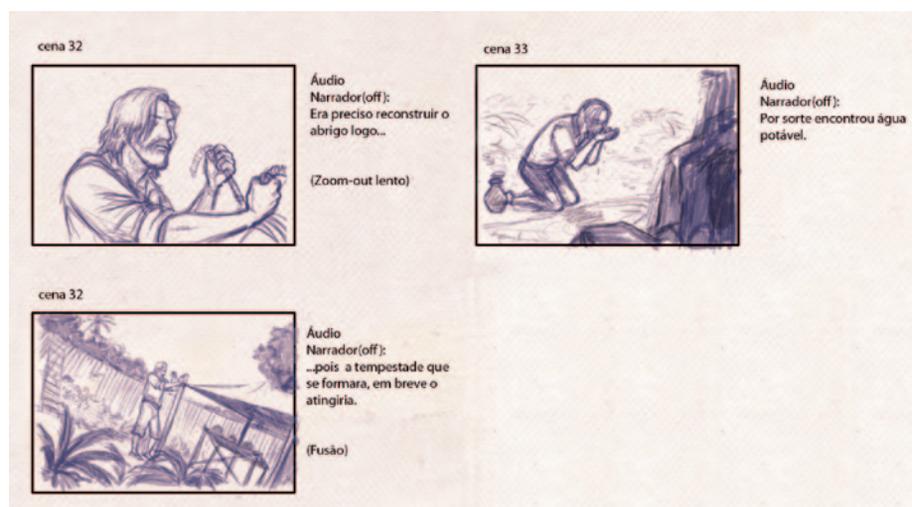


Andrés Felipe J. Ramos

As denominações dos planos e suas descrições podem sofrer modificações decorrentes das diferentes escolas de cinema. Porém, suas composições são muito parecidas. É a boa composição do quadro que privilegia a cena, atribuindo-lhe significado, como revelar situações, provocar sentimentos, destacar elementos, criar dúvidas, definir posições, entre outros. Para isso, o diretor utiliza-se dos planos para evidenciar o que deseja na cena ou deixar de fora o que pretende esconder. São eles: o **plano geral**, o **plano médio**, o **plano americano**, o **close**, o **plano detalhe**.

Dessa forma, ao enquadrar uma cena, a câmera delimita um campo visto de um certo ângulo, decidindo sobre o centro de interesse principal da imagem e conduzindo, assim, a visão do espectador. Esse é um aspecto importante do enquadramento.

Um recurso que pode facilitar o planejamento e a visualização das cenas que serão gravadas é o **storyboard**. Cada **take** do roteiro é desenhado com detalhes do enquadramento desejado. Esse recurso comunica a toda a equipe a concepção técnico-artística do diretor para a gravação das cenas.



Fraça Soares

Portanto, a lente da câmera faz a função de quem olha e desvela a realidade. É o recorte do real sob o ponto de vista do seu autor, direcionando o olhar do espectador. Conhecer seus significados contribui para uma interpretação crítica da mensagem audiovisual.

# Para usar em sala de aula

## Lendo imagens

Analisar as intenções do diretor ao escolher determinados enquadramentos para ratificar a mensagem desejada é um excelente exercício de compreensão da importância dos recursos técnicos na construção da narrativa audiovisual. Uma imagem em close com uma carga dramática localizada na expressão facial de um personagem certamente não causará o mesmo impacto emocional no espectador se ela for apresentada em um plano americano, você não acha?

Professor, que tal propor à sua turma uma leitura de imagens que busque um diálogo entre a pintura e o cinema?

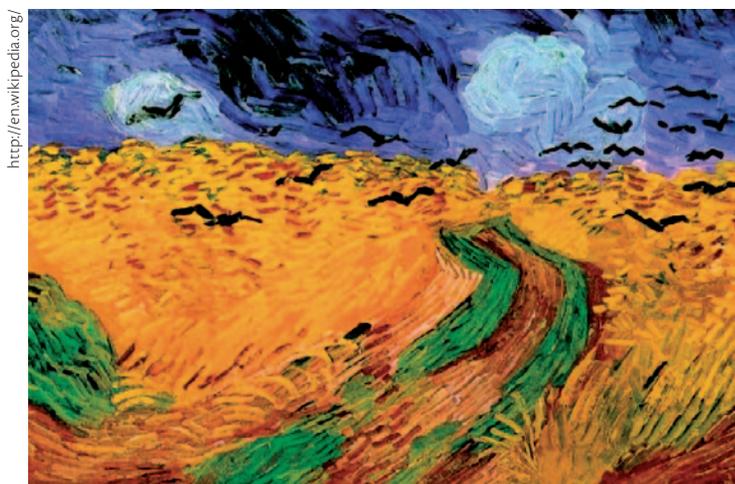
Exiba para sua turma a sequência *Corvo*, do filme *Sonhos*, de Akira Kurosawa (1990). É sobre um estudante diante do quadro *Campo de Trigo com Corvos*, de Van Gogh, que faz uma “viagem” imaginária pelo cenário da tela, onde encontra o próprio autor.

Analise com a turma alguns planos utilizados pelo diretor e suas funções.

Aproveite a oportunidade para apresentar a reprodução da tela de Van Gogh que inspirou o diretor.



Você percebeu que nossos olhos funcionam como as lentes de uma câmera? Aproveite e experimente outras possibilidades do olhar.



*Campo de Trigo com Corvos* é uma obra do pintor holandês Vincent van Gogh concluída em julho de 1890

Analise com a turma as diferenças entre o enquadramento utilizado pelo pintor, em uma imagem estática, e as possibilidades do cineasta em imagens em movimento. Verifique, com os alunos, o que o pintor e o cineasta valorizaram no quadro e no filme e o que deixaram de fora. Em que os artistas colocaram o centro de interesse principal das cenas e por quê?

Proponha que a turma faça uma releitura da obra de Van Gogh, ampliando o espaço cênico para além da tela.

**Com essa atividade, o aluno terá a oportunidade de:**

- Desenvolver a leitura de imagens, buscando o significado dos enquadramentos.
- Estabelecer relações entre as diferentes formas de expressão visual: fotografia, pintura, cinema, etc.
- Expressar-se por meio da resignificação simbólica.

# Conceitos-chave

## Decupagem

Detalhamento do roteiro com indicações que orientam a produção ou gravação.

## Plano geral

Mostra a pessoa inteira e situa o espectador no ambiente, revelando todo o espaço da ação.

## Plano médio

Focaliza os personagens da cintura para cima e estabelece relações entre eles.

## Plano americano

Um pouco mais fechado que o plano geral, corta o corpo da pessoa na altura dos joelhos.

## Close

Tomando como base a figura humana, enquadra o rosto da pessoa, enfatizando a expressão.

## Plano detalhe

Fecha no que se quer mostrar, ocupando todo o espaço da tela e desprezando todas as informações ao redor.

## Storyboard

Sequência de desenhos que ajudam a visualizar os enquadramentos desejados pelo diretor.

## Take

Uma tomada, isto é, a unidade da cena.



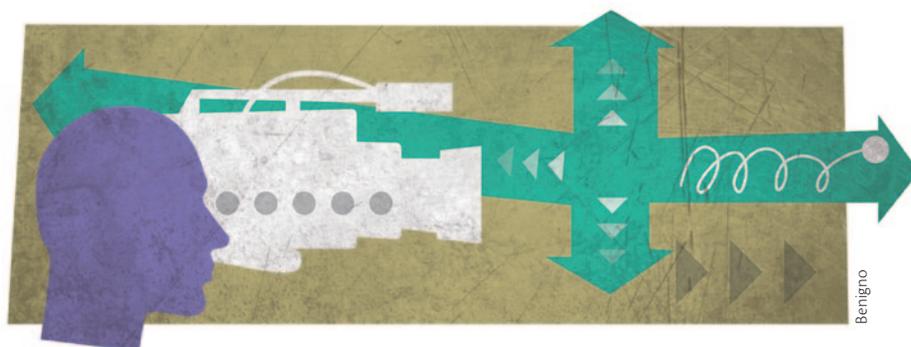
# 4

# Câmera Movimento

## Revelando a cena



Assim como nos movimentamos para olhar os objetos à nossa volta, a câmera também se desloca à procura do que deseja captar. ”



A câmera é o prolongamento do olho humano e, como tal, não é um objeto estático. Assim como nos movimentamos para olhar os objetos à nossa volta, a câmera também se desloca à procura do que deseja captar. Para isso, conta com recursos que permitem sua mobilidade, como as lentes e os suportes mecânicos. Esses recursos expandem as possibilidades de registro de imagens sucessivas da câmera para além do visível na cena, revelando para o espectador o que, até o momento, estava fora do espaço da tela.

Existem muitas maneiras de criar movimentos com a câmera, mas são dois os movimentos básicos que fazem parte da linguagem cinematográfica. O primeiro chama-se **panorâmica** e o segundo, **travelling**. Panorâmica é quando a câmera está presa ao seu eixo e se move varrendo a cena, da direita para a esquerda ou da esquerda para a direita. Quando a panorâmica é feita de cima para baixo ou de baixo para cima, chama-se **tilt**. No **travelling**, a câmera percorre o ambiente ou acompanha a ação, deslocando seu eixo para frente ou para trás, circulando, para cima e para baixo.

A câmera também se movimenta graças a suportes mecânicos como o **steadycam** e a **grua**. Existem, ainda, os movimentos ópticos, quando a câmera não se mexe, mas a imagem sim, por meio do **zoom** da lente. O **zoom in** aproxima a imagem; o **zoom out** a afasta.

É muito interessante perceber como o diretor, utilizando-se do movimento da câmera, pode transportar o espectador de um lugar a outro e fazê-lo percorrer milênios em segundos, reforçando a impressão de que há um mundo do lado de fora, independentemente da câmera, mas em continuidade ao espaço da imagem percebida.

Esses movimentos podem ser usados para construir o espaço cenográfico, seguir ou antecipar um movimento na narrativa, selecionar um detalhe significativo, revelar um traço subjetivo de um personagem ou qualquer outra função atribuída pela criatividade do diretor.

Portanto, a noção de movimento de câmera é, com frequência, utilizada para descrever planos a partir do deslocamento do quadro em relação ao objeto filmado, para transmitir a intenção da mensagem que se deseja passar.

Beatriz Pimentel



A steadycam e seu operador

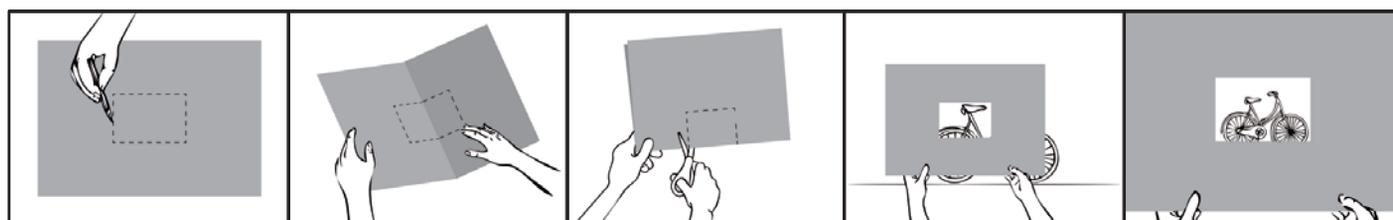
## Para usar em sala de aula

### Recortando a realidade

A atividade a seguir permite que seus alunos exercitem o olhar por meio de uma lente, verificando como se escolhe o que se quer ver e deixando de fora da tela todo o restante do contexto.

Proponha aos alunos a confecção de uma máscara.

Peça que cada aluno corte um retângulo de 9cm de comprimento x 6cm de altura, no centro de uma folha de papel-cartão preto.



Como confeccionar uma máscara

Manuela Roitman

Depois disso, se possível, leve-os para uma área externa e peça que observem o local e escolham um elemento presente no seu campo de visão.

Com a máscara na frente do rosto e o braço esticado, peça que olhem o objeto através do espaço vazado e observem que estão vendo apenas o objeto selecionado.

Dependendo da distância entre a máscara e o objeto, o enquadramento pode ser de close ou plano americano.

Faça com que eles percebam que os outros elementos anteriormente presentes no ambiente saíram do seu campo de visão. Então, sugira que aproximem a máscara do rosto, observando que estão ampliando seu campo de visão do ambiente. Esse movimento se chama **zoom out**.

Eles podem experimentar, ainda, outras possibilidades de recorte da realidade, movimentando a máscara (simulação da lente da câmera).

Finalmente, peça que criem um **storyboard** de um roteiro com os elementos presentes no ambiente (releia os capítulos Roteiro e Câmera / Enquadramentos).



## Com essa atividade, o aluno terá a oportunidade de:

- Reconhecer que a mensagem transmitida pelo audiovisual é um recorte da realidade.
- Estabelecer relações entre os diferentes movimentos de câmera e seus significados.
- Vivenciar um “olhar a realidade mediado”.



# Conceitos-chave

Andrés Felipe J. Ramos

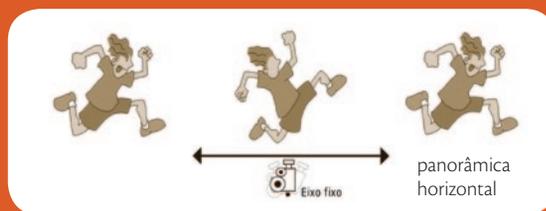


panorâmica vertical

## Panorâmica

Movimento de rotação em torno de um eixo da câmera.

Andrés Felipe J. Ramos



panorâmica horizontal

Andrés Felipe J. Ramos



## Travelling

Movimento de deslocamento da câmera para seguir um objeto ou personagem.

Beatriz Pimentel



## Tilt

Movimento, para cima ou para baixo, de uma câmera sobre seu eixo em relação ao objeto.

Beatriz Pimentel



## Steadycam

Equipamento montado no corpo do cinegrafista para apoiar a câmera e permitir que ela se movimente com relativa estabilidade.

Beatriz Pimentel



## Grua

Aparato mecânico em forma de guindaste que suspende ou abaixa a câmera.

Andrés Felipe J. Ramos



## Zoom in

Inicia com a imagem em plano geral e fecha no detalhe.

Andrés Felipe J. Ramos



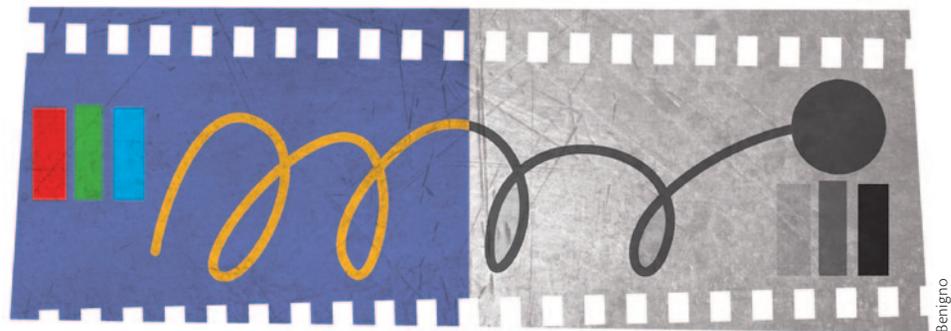
## Zoom out

Inicia com o detalhe da imagem e abre para o plano geral.

# 5

# Cor & PB

## Usando a cor para se expressar



Benigno



Beatriz Pimentel

Antes mesmo de a imagem ser captada com o seu colorido natural nas filmagens, o cinema já utilizava a cor como elemento da narrativa. Nessa época, o processo de coloração era artesanal. Os quadros eram pintados à mão, um a um. Não demorou muito para a cor chegar definitivamente às telas dos cinemas. Já nos anos 1930, o **tecnicolor** passa a agregar mais significado às cenas. As cores passam a ocupar espaço na **linguagem audiovisual** como forma de expressão e, com isso, a provocar os sentidos do espectador e a despertar sentimentos frequentemente atribuídos a valores simbólicos construídos socialmente.

A filmagem em preto e branco, no todo ou em partes, continua atual. A alternância entre cor e PB costuma ser utilizada para estabelecer uma relação temporal (presente e passado), diferenciar o mundo da fantasia do mundo real, imprimir dramaticidade ou destacar elementos. A presença ou a ausência da cor também pode transmitir estados subjetivos de percepção ou tempo, delinear realidades internas e estabelecer um ponto de vista ou identidade. Com as combinações de cores, o diretor constrói climas desejados e conduz emocionalmente o espectador por sua história.

Além dos significados de senso comum, são muitas as influências da aplicação artística e da interpretação da cor proporcionadas pela luz, pelos suportes, pelas pigmentações e pelos filtros. Da mesma forma, as contribuições nos campos da óptica, das artes plásticas e da neurolinguística. Esses elementos ampliam a compreensão do uso da cor no cinema, estimulando possibilidades de experimentação. Em suma, a cor no filme é um dos elementos da linguagem cinematográfica de expressão do autor.

## Para usar em sala de aula

Observe o assunto que está despertando, no momento, mais interesse na sua turma. Peça que os alunos desenhem uma imagem que represente sua percepção sobre o tema (apenas com lápis preto e sem colori-la).

Depois, sugira que eles escolham somente alguns elementos do desenho para colorir com intencionalidade, ou seja, com o objetivo de destacá-los por algum motivo. Os objetos, as cores e os motivos deverão ser comentados na turma.

Exiba um trecho de um filme em que o diretor utiliza a cor (imagens coloridas e em preto e branco) para separar épocas ou acontecimentos. Exemplo: determinar passagens de tempo ou separar a realidade da fantasia. Analise, com sua turma, a intenção do diretor ao variar o uso de cor e PB no filme visto.

### Dica

Caso o tempo da sua aula não permita exibir um filme na íntegra, com cerca de 90 minutos, apresente para seus alunos apenas um trecho previamente selecionado por você, cuja mensagem esteja completa. Antes, faça uma introdução sobre ele, comentando enredo, época de realização e motivo pelo qual você escolheu o referido segmento. É uma ótima oportunidade de despertar a curiosidade da turma para querer assistir ao filme na íntegra e, assim, ampliar seu repertório cultural.

## Com essa atividade, o aluno terá a oportunidade de:

- Reconhecer a cor como um dos elementos da linguagem audiovisual.
- Interpretar, por meio da cor ou da ausência dela, a intenção dramática do autor.
- Desenvolver um olhar crítico sobre os filmes.
- Despertar o interesse para diferentes gêneros de filmes.

## Conceitos-chave

### Tecnicolor

Marca comercial do processo de registro de imagens a cores em filmes.

### Linguagem audiovisual

Produção de mensagem constituída pela combinação das linguagens visual, sonora, verbal e do meio tecnológico.

# 6

# Fotografia

## Escrevendo com a luz



A posição dos objetos e das figuras na cena, a forma como interagem (por aproximação ou distância) e a maneira como a luz incide sobre eles podem provocar uma percepção de profundidade, criando a sensação de espaço tridimensional. ”



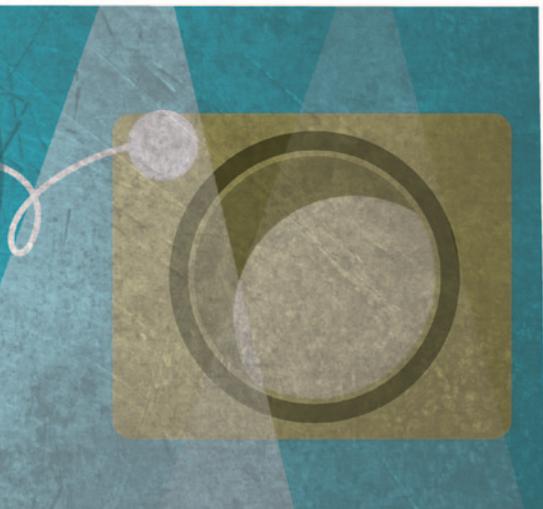
Benigno

“Fotografia”, no sentido **etimológico** da palavra, significa “escrita da luz”. A luz influencia a percepção dos ambientes, dos objetos e das figuras, criando uma atmosfera emocional. No audiovisual, o jogo de luz e sombra pode levar o espectador para diferentes tempos e espaços, orientar o olhar para elementos significativos na cena, intensificar climas de tensão ou drama.

As câmeras de vídeo precisam de condições técnicas de iluminação para gravar a imagem. Por isso, a função do diretor de fotografia é muito importante nas gravações. O resultado do seu trabalho consiste em oferecer ao cinegrafista ou operador de câmera uma composição de cena que traduza o conceito artístico definido pelo diretor. Para isso, organiza os elementos presentes na cena (**objetos de cena, adereços e acessórios**; personagens/atores) em um determinado espaço físico (**cenário, locação**), estabelecendo relações entre eles (distância, posição na tela, perspectiva).



Filmagem da série *Turma da Biblioteca* - MultiRio (2010)



Além da iluminação, a composição visual considera as condições do ambiente cênico (luz natural, luz artificial), as características dos objetos e das figuras (formas, cores, texturas, volumes), o posicionamento da câmera (enquadramentos, movimentos) e seus recursos (lentes, filtros). A posição dos objetos e das figuras na cena, a forma como interagem (por aproximação ou distância) e a maneira como a luz incide sobre eles podem provocar uma percepção de profundidade, criando a sensação de espaço tridimensional.

Portanto, a fotografia é um elemento importante na construção da narrativa audiovisual, uma vez que oferece muitas alternativas artísticas para o diretor.

## Para usar em sala de aula

### Lendo imagens

Na fotografia, a luz atua como uma das “protagonistas” da história.

Peça que seus alunos observem a tela a seguir, do pintor francês Georges de La Tour, que se tornou célebre no século XVI por usar a luz de vela para destacar objetos e personagens, e analisem:

- Qual a sensação que a tela lhe provoca?
- O que a luz da vela destaca na imagem?
- Como o pintor usa a luz e a sombra?
- Quais as cores predominantes na tela?
- Qual a posição física da personagem?
- Qual a relação entre a sensação provocada pela tela e os recursos utilizados pelo pintor para compor o quadro?

A imagem a seguir é do especial *Heitor Villa-Lobos*, sobre a vida e a obra do maestro, produzido pela MultiRio em 2000. Seu diretor, Miguel Przewodowski, buscou na pintura as referências para uma fotografia que aproximasse o espectador do ambiente da época, utilizando, para isso, prioritariamente, a luz de velas e a luz natural nas gravações.



[http://en.wikipedia.org/wiki/Georges\\_de\\_La\\_Tour](http://en.wikipedia.org/wiki/Georges_de_La_Tour)

*Magdalen with the Smoking Flame* é uma obra do pintor francês Georges de La Tour (1593-1652)



Cena do especial *Heitor Villa-Lobos*, produzido pela MultiRio (2000)

Depois de observar o fotograma anterior, sugira que sua turma analise:

- Qual a sensação que o fotograma lhe provoca?
- O que a luz da vela destaca na imagem?
- Como o diretor usa a luz e a sombra?
- Quais as cores predominantes no fotograma?
- Qual a posição física dos personagens?
- Qual a relação entre a sensação provocada pelo fotograma e os recursos utilizados pelo diretor para compor a cena?

Para finalizar, peça que seus alunos comparem os elementos presentes nas duas obras analisadas: a pintura e o audiovisual.

## Com essa atividade, o aluno terá a oportunidade de:

- Identificar os elementos que definem a fotografia.
- Reconhecer que a maneira como esses elementos são selecionados e organizados no plano (composição) determina a mensagem.
- Interpretar a mensagem por meio da composição.
- Desenvolver o olhar crítico sobre os filmes.
- Despertar o interesse para diferentes gêneros de filmes.

## Conceitos-chave

### Etimológico

Refere-se à origem da palavra.

### Objetos de cena

Objetos utilizados como elementos do cenário.

### Adereços

Material previsto no roteiro e não disponível no mercado, sendo confeccionado exclusivamente para a gravação. Ex.: livro gigante, brasões, simulação de aeronaves, etc.

### Acessórios

Complementos.

### Cenário

Ambiente especialmente criado e confeccionado para a gravação.

### Locação

Avaliação das condições técnica, artística e de produção do local indicado para a gravação.



# 7

# Direção de arte

## Definindo a estética



Benigno



Alberto Jacob Filho



Alberto Jacob Filho

A direção de arte em uma produção audiovisual consiste na definição da estética da imagem, atribuindo significado à mensagem. O diretor de arte, com a orientação do diretor artístico, lê e interpreta o roteiro, identificando a época em que a história acontece e o lugar. Estuda os núcleos familiares dos personagens, traçando um perfil da classe social à qual pertencem, a idade de cada integrante, grupos que frequentam, seus interesses e características de personalidade.

Essas informações orientarão as propostas de **cenário**, **figurino** e **caracterização**, cujo resultado final será uma composição na qual todos os elementos estarão esteticamente relacionados, imprimindo uma identidade visual ao vídeo.

O trabalho de direção de arte apoia-se na pesquisa de textos, desenhos, pinturas e fotos, para buscar as referências dos hábitos e costumes dos segmentos retratados no roteiro. São as vestimentas e os acessórios, as fachadas das casas e o mobiliário, os espaços urbanos e os meios de transporte, entre outros elementos, que ajudarão a contar a história, conduzindo o espectador a um tempo e a um espaço recriados. Para isso, o diretor de arte utiliza-se, também, do estudo das cores.

A direção de arte, portanto, atua tanto na reprodução do real quanto na criação de ambientes e personagens que desafiam a imaginação.

## Para usar em sala de aula

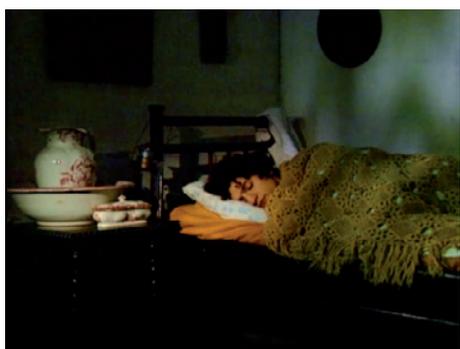
A partir dos elementos criados pela direção de arte nos vídeos *Heitor Villa-Lobos* e *Detetives da Ciência – Nanomundo*, peça que seus alunos identifiquem a época e a região em que as histórias acontecem. Para isso, devem observar locações, construções, detalhes de fotografia (iluminação, cor, textura, etc.) e caracterizações dos personagens (figurino, adereços, maquiagens, etc.).

Aproveite a oportunidade para identificar os enquadramentos de cada um dos fotogramas e analisar suas funções (capítulo Câmera / Enquadramentos).

Finalmente, faça um breve comentário sobre cada um dos dois vídeos.

### Saiba mais

*Heitor Villa-Lobos*, especial produzido pela MultiRio, é ambientado no Rio de Janeiro, nas décadas de 1890 e 1900. O programa apresenta a música, as ideias e a inventividade de um dos mais famosos compositores brasileiros.



Cenas do especial *Heitor Villa-Lobos* - MultiRio (2000)



Reproduções



Cenas da série *Detetives da Ciência* - MultiRio (2010)



Reproduções

Os programas da série *Detetives da Ciência*, também produzida pela MultiRio, são ambientados no Rio de Janeiro, nos dias atuais. Os temas científicos são apresentados em uma linguagem que remete à relação entre Ciências e experiência cotidiana.

## Com essa atividade, o aluno terá a oportunidade de:

- Identificar, no audiovisual, os elementos artísticos que oferecem informações importantes para a interpretação do perfil dos personagens e do contexto no qual ocorre a ação.
- Desenvolver o olhar crítico sobre os filmes.
- Despertar o interesse para diferentes gêneros de filmes.



## Conceitos-chave

### **Cenário**

Ambiente especialmente criado e confeccionado para a gravação.

### **Figurino**

Vestimentas de personagens.

### **Caracterização**

Construção do personagem por meio de figurino, maquiagem, cabelo, adereços, etc.



# 8

# Interpretação

## Dando alma ao personagem



...interpretar é dar veracidade à história ficcional de um personagem nascido da imaginação de seu criador. ”



O papel do ator é interpretar além das palavras. É a arte de buscar a alma do personagem descrita no roteiro.

O roteirista constrói “vidas” para as figuras dramáticas das histórias com informações sobre suas trajetórias, expectativas e ações. Cabe aos atores interpretá-las, revelando suas personalidades, seus conflitos e desejos, de maneira a torná-los visíveis ao espectador. Para isso, se utilizam de técnicas que auxiliam o encontro artístico-emocional do público com os personagens.

Para compor o personagem, o ator deve estudar o perfil descrito no roteiro, analisando o segmento social ao qual pertence, sua profissão, suas relações familiares e afetivas, a forma de se expressar, o vocabulário utilizado, seus interesses e suas necessidades. Com essas informações, vai construindo uma personalidade própria, usando diferentes fontes de pesquisa – leituras, observações do cotidiano, **memória emocional**, laboratórios



de vivências, etc. A partir das referências coletadas, seleciona as características que vão definir sua maneira de falar, de vestir, de andar, de sentir e de agir.

Portanto, interpretar é dar veracidade à história ficcional de um personagem nascido da imaginação de seu criador.

## Para usar em sala de aula

Exiba um filme para sua turma, como, por exemplo, *As Crônicas de Nárnia*.

Peça para que cada aluno descreva o perfil de um dos personagens, a partir da interpretação do ator e do desenvolvimento da história.

Garanta que todos os personagens principais sejam analisados.

Compare as observações dos alunos que escolheram os mesmos personagens, pedindo que comentem os aspectos que contribuíram para essa percepção.

## Com essa atividade, o aluno terá a oportunidade de:

- Analisar o perfil dos personagens em narrativas audiovisuais.
- Evidenciar aprendizagens significativas do conhecimento do outro e do mundo, por meio dos processos dramáticos.



## Conceito-chave

### Memória emocional

Técnica de teatro que recomenda buscar nas experiências pessoais do ator as referências emocionais, para usá-las na representação.



# 9

# Cinema sem palavras

## Falando com o corpo



...criar e produzir uma sequência fílmica sem palavras é o exercício de articular imagens, músicas e ruídos para transmitir uma mensagem audiovisual. ”



A narrativa cinematográfica é construída técnica e artisticamente pela combinação de imagens em movimento, sons e palavras que criam uma magia ilusória, transportando o espectador para diferentes épocas, lugares e situações. Mas nem sempre a palavra é utilizada pelo diretor na composição da cena-mensagem.

O “cinema sem palavras” é uma maneira de contar a história por meio da comunicação não verbal organizada. Para isso, o autor constrói o discurso fílmico com a exclusão intencional da palavra, falada ou escrita, substituindo-a pelo uso criativo da linguagem cinematográfica.

São potencializados os gestos, as expressões faciais, a movimentação cênica, a **trilha sonora**, os enquadramentos, as cores, etc., com o propósito de revelar pensamentos, emoções ou ações. Nessas cenas, a atuação do ator tem destaque, pois ele precisa utilizar-se de diferentes recursos dramáticos para comunicar as intenções do personagem e contagiar a plateia.

Portanto, criar e produzir uma sequência fílmica sem palavras é o exercício de articular imagens, músicas e ruídos para transmitir uma mensagem audiovisual.

## Para usar em sala de aula

Escolha um trecho de um filme com diálogo. É importante que seus alunos não tenham visto essa cena antes.

Exiba o trecho selecionado, sem som. Peça que a turma observe a cena e interprete a ação, sugerindo os diálogos. Para isso, devem considerar: onde a ação acontece, em que época e contexto, quem está em cena, como os personagens estão agindo (expressões dos atores e movimentação cênica), como a ação está sendo captada (enquadramentos e iluminação).

Peça que alguns alunos leiam, para a turma, os diálogos sugeridos.

Em seguida, exiba o trecho do filme, agora com som.

Junto com a turma, analise as informações presentes no filme que ajudaram a identificar as mensagens semelhantes. Não se esqueça de considerar a trilha musical como um elemento fundamental nessa análise.



## Com essa atividade, o aluno terá a oportunidade de:

- Identificar os elementos que, além da palavra, contribuem para a transmissão da mensagem.
- Desenvolver o olhar crítico sobre os filmes.
- Despertar o interesse para diferentes gêneros de filmes.



## Conceito-chave

### Trilha sonora

Todo o conjunto de sons de um filme, incluindo as falas, as músicas, o som ambiente e os efeitos sonoros.



# 10

# Som

## Projetando o som

“

É um poderoso recurso artístico, pois pode ser utilizado para criar expectativas ou tensão, marcar personagens, acentuar afetos ou antecipar acontecimentos. ”



Benigno

A magia do cinema é construída também pelo som, um dos elementos de sua narrativa. As trilhas sonoras, compostas por músicas, o **som ambiente**, os efeitos sonoros e a fala dos personagens (timbres de voz, entonações e modulações) contribuem na formulação da mensagem, introduzindo o espectador em variados contextos e despertando diferentes sentimentos.

Música, ruídos e interpretação vocal são elementos da linguagem sonora carregados de informações. Por meio do som, o diretor informa sobre ambiente, espaço, tempo, emoções e situações.

A trilha musical, formada por músicas selecionadas de obras existentes ou especialmente compostas, ajuda na identificação de personagens, cria climas e desperta emoções. Os ruídos intensificam a ação. O trabalho vocal do ator compõe o personagem. O intérprete também atua por meio da narração. Nela, a voz do ator está presente mesmo quando sua imagem não aparece no vídeo.

Em alguns filmes, a música ocupa papel de destaque, como nos musicais, em que parte dos diálogos é cantada. Nessas e em outras produções, o som pode ser tema ou personagem.

O som, portanto, é um importante elemento emocional que, associado à imagem, conta uma história.



Beatriz Pimentel

## Para usar em sala de aula

Selecione um desenho animado ou trecho de um filme cuja trilha musical contribua de forma expressiva para a construção da narrativa.

Vire a tela, para que seus alunos não possam ver a imagem, e exiba o trecho escolhido, apenas com o som.

Peça que os alunos descrevam as imagens imaginadas, com palavras, desejos ou gestos.

Em seguida, passe o trecho do filme com som e imagem.

Peça que a turma comente as duas imagens (situações retratadas e as do filme), identificando, na trilha musical, os elementos que contribuíram para as interpretações.

### Sugestão

Animação brasileira *Quando os Morcegos Se Calam*, de Fabio Lignini.

Fonte:

[www.programadorabrasil.org.br/filme/365/](http://www.programadorabrasil.org.br/filme/365/).

## Com essa atividade, o aluno terá a oportunidade de:

- Identificar os elementos que, além da imagem, contribuem para a transmissão da mensagem.
- Desenvolver o olhar crítico sobre os filmes.
- Despertar o interesse para diferentes gêneros de filmes.



## Conceito-chave

### Som ambiente

Som do ambiente captado pelo microfone durante a gravação.



# 11

# Edição / Montagem

## Ordenando as cenas



A edição confere unidade, ritmo e continuidade à narrativa audiovisual, tornando-a uma obra única. ”

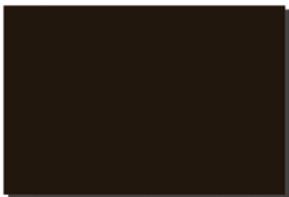
A edição de sons e imagens é um processo de escolher e “colar” **cenas**, seguindo uma certa ordem para garantir o entendimento da mensagem que se deseja passar.

Na linguagem audiovisual, a edição (na produção de vídeo) ou montagem (na produção de cinema) tem a função narrativa de guiar o espectador pela história, sequenciando as cenas gravadas conforme indicadas no roteiro. Os pontos de corte da edição funcionam, assim, como as pontuações da linguagem verbal (por exemplo, reticências, aspas, pontos de interrogação e exclamação). São utilizados para determinar passagem de tempo, mudança de ambiente e/ou ação; traçar a dinâmica da narrativa (criar suspense ou conflito, criticar, questionar, provocar riso, entre outras ações); estabelecer relações; criar efeitos plásticos; etc.

A edição, portanto, confere unidade, ritmo e continuidade à narrativa audiovisual, tornando-a uma obra única.

Alguns exemplos dos recursos da edição:

Andrés Felipe J. Ramos



Andrés Felipe J. Ramos



Andrés Felipe J. Ramos



## Fade-in

Clareação gradual da imagem a partir de uma tela completamente escura. Usado para indicar longas passagens de tempo e/ou mudanças muito bruscas de cenário.

Andrés Felipe J. Ramos



Andrés Felipe J. Ramos



Andrés Felipe J. Ramos



## Fusão

Desaparecimento gradual de uma imagem enquanto a outra vai aparecendo sobreposta. A fusão é utilizada para indicar pequenas alterações temporais e/ou rápidas mudanças no cenário. Pode ser usada como forma equivalente à expressão literária “enquanto isso...”.

Andrés Felipe J. Ramos



Andrés Felipe J. Ramos



Andrés Felipe J. Ramos



## Fade-out

Escurecimento da imagem, que vai desaparecendo pouco a pouco até que a tela escureça totalmente. Assim como no fade-in, o recurso pode ser usado para indicar longas passagens de tempo e/ou mudanças muito bruscas de cenário.

Andrés Felipe J. Ramos



Andrés Felipe J. Ramos



## Tela dividida

Interliga acontecimentos simultâneos, porém, separados pela distância.

## Máscara

Utilizada para criar a sensação de que o olho do personagem aproximou-se bastante de alguns objetos, tal como ocorre com buraco de fechadura e binóculo.

## Para usar em sala de aula

Divida a turma em grupos e ofereça a cada um deles um conjunto de fotografias de um mesmo filme ou uma série de ilustrações de história em quadrinhos que permita várias montagens diferentes (ver o modelo abaixo).

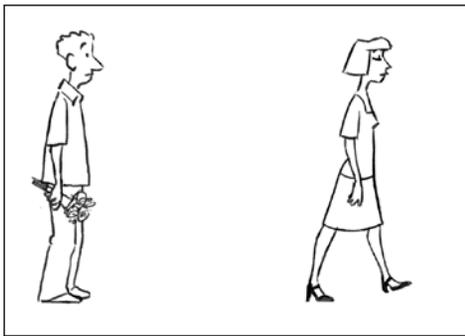
Peça que cada grupo construa uma história a partir da ordenação dos fotografias ou das ilustrações.

Em seguida, solicite que os grupos contem sua história para a turma, levando-os a observar que a escolha da sequência dos quadros determinou o percurso da ação e que, portanto, é o olhar do diretor sobre a obra.

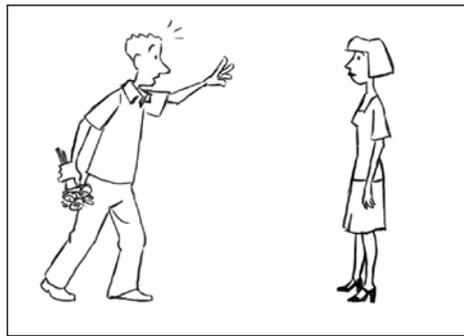
Aproveite a oportunidade para comentar as edições das reportagens jornalísticas.

Montagem 1

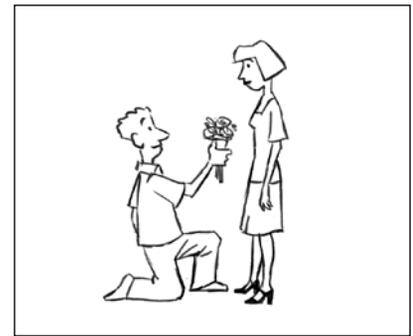
A



B



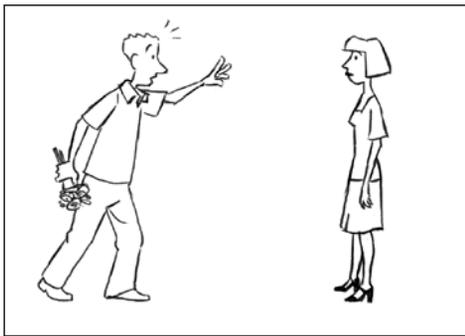
C



Fraça Soares

Montagem 2

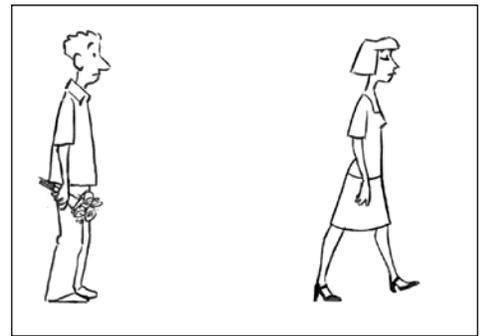
B



C



A



Fraça Soares

## Com essa atividade, o aluno terá a oportunidade de:

- Reconhecer que a montagem das cenas determina o percurso da ação.
- Identificar o recurso utilizado na edição de uma cena e a função dele na mensagem.
- Vivenciar uma forma mediada de “olhar a realidade”.



## Conceito-chave

### Cenas

Série de planos ligados a uma mesma ação ou situação, em um mesmo ambiente.



# 12

# Efeitos especiais

## Criando novas realidades



Os efeitos especiais são utilizados para a criação de imagens ou sons não realistas, alterando a realidade, simulando situações reais de forma controlada, criando mundos, personagens e dando asas à fantasia. ”



Os efeitos especiais são utilizados para a criação de imagens ou sons não realistas, alterando a realidade, simulando situações reais de forma controlada, criando mundos, personagens e dando asas à fantasia. Esses recursos são aplicados também quando a construção das situações ou dos objetos solicitados no roteiro é muito dispendiosa para a produção.

Podem ser classificados como efeitos sonoros aqueles obtidos por meio da manipulação de sons e ruídos; e efeitos visuais, com a alteração da imagem. Já os efeitos físicos ou mecânicos utilizam maquetes, máquinas que simulam movimentos, entre outros recursos.

Com o surgimento da computação gráfica, os efeitos especiais são frequentemente usados como **interferências** em imagens e sons gravados, destacando, acrescentando ou retirando objetos ou ruídos em/de uma cena.

## Para usar em sala de aula

Proponha que seus alunos criem “interferência” em suas fotos.

Peça que cada um traga uma foto na qual gostaria de criar um novo ambiente, ou incluir novos personagens, ou propor diálogos.

Os alunos só precisam de tesoura, cola, lápis de cor e muita imaginação.

Depois, que tal fazer um mural para expor o trabalho?

E, para completar, todos podem criar uma trilha sonora só de efeitos, provocando os sentidos da visão e da audição dos que admirarem a exposição.

## Com essa atividade, o aluno terá a oportunidade de:

- Reconhecer a “interferência” do autor em uma obra.
- Vivenciar uma forma mediada de “olhar a realidade”.



## Conceito-chave

### Interferências

Intervenção (ou sinais externos) que altera a informação original.



**Diretoria do Núcleo de  
Publicações e Impressos**

Regina Protasio

**Assessoria Editorial**

Denise das Chagas Leite

**Conteúdo e Redação**

Marinete D'Angelo

**Revisão**

Jorge Eduardo Machado

**Pesquisa de Imagens**

Daniela Oliveira

**Assessoria  
e Supervisão de Artes**

Marcelo Salerno

**Gerência de Artes Gráficas**

Ana Cristina Lemos

**Ilustração de capa**

Carlos Benigno

**Ilustrações de miolo**

Andrés Felipe J. Ramos

Beatriz Pimentel

Carlos Benigno

Frata Soares

Manuela Roitman

**Projeto Gráfico**

Aloysio Neves

**Editoração**

Beatriz Pimentel

Manuela Roitman



**MultiRio - Empresa Municipal de Multimeios Ltda.**

Largo dos Leões, 15 • Humaitá • Rio de Janeiro/RJ • Brasil • CEP 22260-210

Central de Atendimento ao Cidadão: 1746 • Fora do Rio: (21) 3460-1746 • Fax: (21) 2535-4424

[www.multirio.rj.gov.br](http://www.multirio.rj.gov.br) • [ouvidoria.multirio@rio.rj.gov.br](mailto:ouvidoria.multirio@rio.rj.gov.br)