Por Trás da Cena

RIO PREFEITURA

EDUCAÇÃO | MULTIRIO

Eduardo Paes
Prefeito do Rio de Janeiro

Claudia Costin
Secretária Municipal de Educação – SME

Cleide Ramos
Presidente da Empresa Municipal de Multimeios – MultiRio

Lucia Maria Carvalho de Sá
Chefe de Gabinete

Ricardo Petracca
Diretor de Mídia e Educação

Sergio Murta Ribeiro
Diretor de Administração e Finanças

Por Trás da Cena

Série televisiva: textos complementares

Por Trás da Cena

Série televisiva: textos complementares

MULTIRIO - Empresa Municipal de Multimeios Ltda.
Largo dos Leões, 15 • Humaitá • Rio de Janeiro/RJ • Brasil • CEP 22260-210
Tel.: (21) 2976-9432 • Fax: (21) 2535-4424
www.multirio.rj.gov.br • ouvidoria.multirio@rio.rj.gov.br

Apresentação

Da transmissão oral dos saberes e das tradições, nos primeiros tempos do homem, às sofisticadas práticas de narrar, os mediadores da comunicação foram ganhando lugar na atividade de contação de histórias. Surgem, então, diferentes linguagens que se consagram como referenciais de valores na construção do conhecimento, da cultura, da cidadania e de uma nova sociedade. É o caso da linguagem audiovisual, que ocupa espaço significativo no processo cultural contemporâneo. São as mensagens que nos chegam para informar, entreter, provocar reflexões.

Para apoiar as práticas pedagógicas que favorecem o desenvolvimento das competências e habilidades dos alunos na formação de leitores e escritores ativos, críticos e criativos, a **Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro** e a **MultiRio** entregam às escolas o fascículo com textos complementares da série televisiva *Por Trás da Cena*. Por meio da leitura dos textos e do exercício das atividades sugeridas, atendemos aos objetivos propostos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental.

Com esta publicação, professores e alunos irão se beneficiar do uso de diferentes linguagens — verbal, matemática, gráfica, plástica e corporal — como meio para produzir, expressar e comunicar suas ideias, além de interpretar e usufruir das produções culturais, em diferentes situações de comunicação. E isso é muito convergente com o trabalho demandado na prova bimestral de produção de textos. Por outro lado, utilizarão diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos.

Ao se trazerem as referências da "sétima arte" para a sala de aula, serão criadas excelentes oportunidades de aproximar a realidade do aluno aos conteúdos curriculares e integrá-los às demais áreas do conhecimento; relacionar suas vivências de aprendizagem às representações do audiovisual; reconstruir significados; sistematizar as informações; expressar-se por diferentes linguagens e meios; e ampliar a capacidade de comunicação e os referenciais culturais.

Desejamos, com este instrumento de trabalho, permitir mais uma possibilidade de renovação da prática pedagógica, em especial no que se refere à descoberta de novas perspectivas para os projetos de vida dos alunos.

Claudia Costin
Secretária Municipal de Educação – SME

Prefácio

Atenta aos avanços tecnológicos e aos recursos audiovisuais que vêm ocupando espaços significativos no processo cultural contemporâneo, a **MultiRio** produziu a série televisiva *Por Trás da Cena* e seu respectivo fascículo, visando oferecer ao professor os recursos necessários para que ele possa trabalhar com seus alunos a linguagem audiovisual, por meio dos conteúdos apresentados e das sugestões de atividades criativas.

A produção audiovisual ocorre inserida em um determinado contexto e retrata a visão da realidade de seus autores. Ela é uma obra impregnada de valores, crenças e ideais que traz em seu sistema de representações os aspectos estéticos relacionados ao tempo e ao espaço da sua produção. Para promover a interpretação das suas mensagens de maneira distanciada e crítica, devem-se incorporar à prática pedagógica ações que favoreçam a desconstrução dessa linguagem, identificando os elementos e a estrutura que a compõem, bem como as relações existentes na interação entre os construtores e intérpretes de suas mensagens.

Muito além da função de entretenimento, a "sétima arte" deve ser percebida como um recurso educativo presente nas instâncias socioculturais e, portanto, um poderoso elemento de mediação na constituição de identidades e na construção de conhecimentos e valores.

O cinema é abordado através dos aspectos técnicos e de produção e pelo exercício das diferentes leituras. É conhecendo o processo de criação e de realização e compreendendo a intencionalidade nas escolhas de "o que contar" e "como contar" que se torna possível desvendar seus elementos e a percepção estética que interfere em suas mensagens. Nesse sentido, a imagem, o som e a palavra são linguagens que incorporam diversos códigos e, portanto, necessitam de conhecimentos específicos.

O audiovisual, em particular o cinema, torna-se um recurso atual e atraente para desenvolver as competências de expressão e comunicação dos alunos e, assim, tornar a aprendizagem mais significativa. Além disso, e por sua natureza plural, a linguagem audiovisual favorece o trabalho integrado entre disciplinas, devido à presença de referências históricas, geográficas, artísticas, sociais, entre outras. Destaca-se, nesse contexto, a importância do uso dos vídeos no reforço em leitura e escrita. Principalmente na escrita, pela essência da natureza da linguagem que se constitui por meio da construção de narrativas, pela prática da desconstrução do discurso e pela reelaboração em diferentes meios.

Nesta publicação, estão relacionados os conceitos principais da produção cinematográfica, o significado dos termos técnicos e sugestões de filmes e atividades que poderão ser realizadas em sala de aula, muitas delas sem precisar de aparatos técnicos. Assim, ampliam-se o repertório de referências culturais dos alunos e seu olhar crítico sobre a produção audiovisual, e contribui-se para a formação de cidadãos que vão atuar com criticidade e criatividade na sociedade em que vivem.

Cleide Ramos
Presidente da MultiRio

Sumário

Introdução 10

Narrativa 13

Roteiro 17

Câmera / Enquadramentos 23

Câmera / Movimento 27

Cor & PB 31

Fotografia 35

Direção de arte 39

Interpretação 43

Cinema sem palavras 45

Som 47

Edição / Montagem 49

Efeitos especiais 53

Produção 55

Leituras recomendadas 57

Para terminar 59

As séries televisivas *Por Trás da Cena* e *Entre Mídias* 60

Introdução

Por que conhecer a linguagem audiovisual?

Apreendemos a realidade por meio dos sentidos, atribuímos significado a partir das experiências e expressamos ideias e valores por diversos recursos e linguagens, mediados por diferentes "lentes".

A possibilidade de criar e difundir informações pela internet e o baixo custo dos aparatos tecnológicos de comunicação foram fatores determinantes para o rompimento da tradicional polarização produtor/consumidor. Hoje, crianças, jovens e adultos dos diferentes segmentos da sociedade têm a oportunidade de se expressar, via web, por meio de páginas pessoais, sites de relacionamento e compartilhamento de vídeos, além de comunidades virtuais. Para isso, captam e manipulam imagens, criam e editam sons, registram e disseminam suas maneiras de ver e de estar no mundo.

São muitos *falando* para muitos. Mas *o que falam, para quem falam, como falam?*

A linguagem audiovisual é constituída pela mixagem das linguagens visual, sonora e verbal. Somada a estas está a linguagem específica do meio, que interfere na produção da mensagem com as particularidades de natureza da técnica empregada. Essa mensagem, como toda informação, é direcionada a um (ou mais) interlocutor(es), com um propósito (intencionalidade), e é marcada pelo modo de ver o mundo de quem a produz, que recria a realidade a partir do seu ponto de vista. Porém, nesse jogo de olhares, está, também, o olhar de quem assiste, que dialoga com o que vê e ouve por meio do seu repertório: suas experiências, seus sentimentos, seus valores, suas convicções.

Para que o interlocutor assuma esse lugar de protagonista no processo de comunicação, é importante que conheça os códigos e a estrutura específicos dessa linguagem. Dessa forma, estará pronto a desempenhar uma leitura reflexiva e crítica das mensagens veiculadas pelas mídias contemporâneas.

Incorporando a linguagem audiovisual à prática pedagógica

Assim como você, professor, ensina o seu aluno a interpretar e a produzir textos sobre conteúdos de diferentes disciplinas, também pode pedir que ele se expresse por meio de imagens, sons e audiovisuais, com atividades simples e que muitas vezes dispensam os aparatos técnicos. Para isso, você deve se apropriar dos elementos que compõem essas linguagens, apresentados nesta publicação. E, ao incluir o vídeo na prática pedagógica, procure trabalhar as seguintes distâncias necessárias à leitura crítica do audiovisual:

- Peça aos seus alunos que observem e relatem as sensações e emoções que o vídeo desperta. Lembre: o primeiro contato com a imagem e o som é por meio do *choque* nos sentidos;
- Depois disso, peça que definam o conceito principal do vídeo em uma palavra. Lembre: ao entrarmos em contato com os objetos, buscamos correspondência com a linguagem verbal (nomeá-los);
- Em seguida, peça que construam uma frase com a ideia principal do vídeo; (Até a terceira distância, todos nós somos "interlocutores ingênuos", pois dominamos os códigos necessários à interpretação do sentido da mensagem por meio da linguagem verbal. Porém, algumas mensagens foram transmitidas através dos códigos das linguagens visuais, sonoras e técnicas. Essas mensagens provocam respostas nas pessoas, que as sentem, mas não conseguem interpretá-las criticamente.)
- Analise, com seus alunos, os elementos do vídeo que provocaram as sensações, as emoções e o entendimento da mensagem. Certamente, vocês vão perceber que as cores, os enquadramentos, os cortes e as entonações, entre outros recursos, foram utilizados intencionalmente para provocar uma reação.

  Ao criar a oportunidade pedagógica da vivência das *quatro distâncias*[1] com seus alunos, você, professor, vai levá-los a refletir sobre as diferentes leituras possíveis no audiovisual, tendo como ponto comum a intenção do autor e os códigos da linguagem, e como ponto divergente o universo único de cada pessoa.

  Além disso, estará apoiando sua turma no desenvolvimento das competências comunicativas, entre elas:
- Compreensão e uso da linguagem audiovisual como integradora social e formadora de identidade;
- Análise, interpretação e aplicação dos recursos das linguagens audiovisuais, mediante a natureza, função, organização e estrutura das manifestações, de acordo com as condições de produção e recepção.

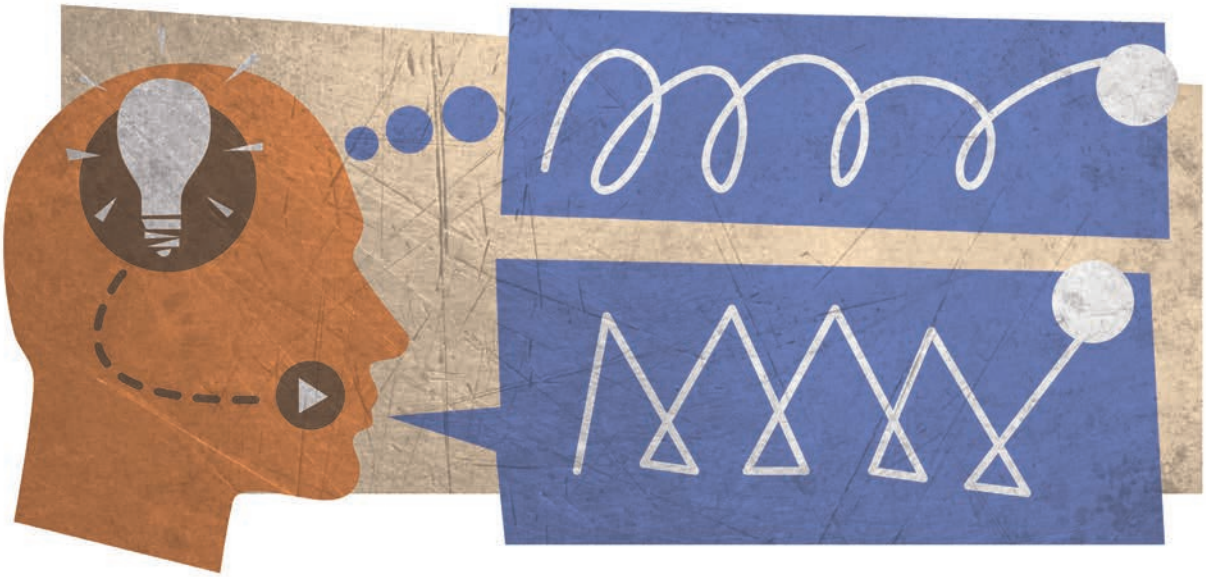
---

[1] As quatro distâncias da leitura crítica:

- A percepção pelos sentidos, despertando sensações e emoções;
- O conceito principal, quando nomeamos o que vimos;
- A conceituação, na elaboração do entendimento da mensagem;
- O distanciamento crítico, quando identificamos os recursos técnicos que influenciam a maneira como interpretamos a mensagem.

(Baseado em BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie-France. *Os Novos Modos de Compreender.* São Paulo: Edições Paulinas, 1989.)

Narrativa



Benigno

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, 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.

Beatriz Pimentel

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.

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.

Filmes indicados

2001: Uma Odisseia no Espaço

Da pré-história ao século XXI, um misterioso monólito instiga os habitantes do planeta Terra sobre a possibilidade de contato com outra civilização.

Direção: Stanley Kubrick.

Ano: 1968.

A Guerra do Fogo

Dois grupos de hominídeos pré-históricos disputam a posse do fogo e do território.

Direção: Jean-Jacques Annaud.

Ano: 1981.

O Discurso do Rei

Um terapeuta de método pouco convencional ajuda um integrante da realeza britânica, que é gago, a vencer seu maior desafio: assumir a coroa.

Direção: Tom Hooper.

Ano: 2010.

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).

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

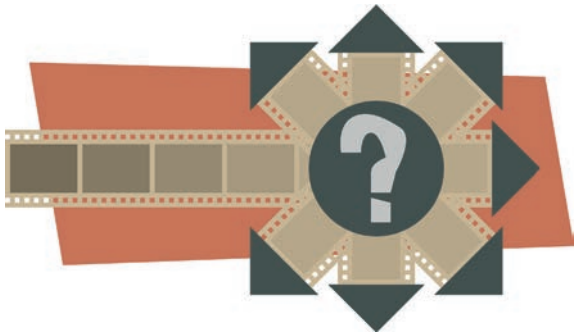
Pare o vídeo e peça que os alunos, em grupo, identifiquem os personagens, a época e o local em que a história acontece, a trama principal e a ação que gerou o impasse, conflito ou obstáculo.

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.



Benigno

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.

Roteiro

Benigno

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.

"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

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.

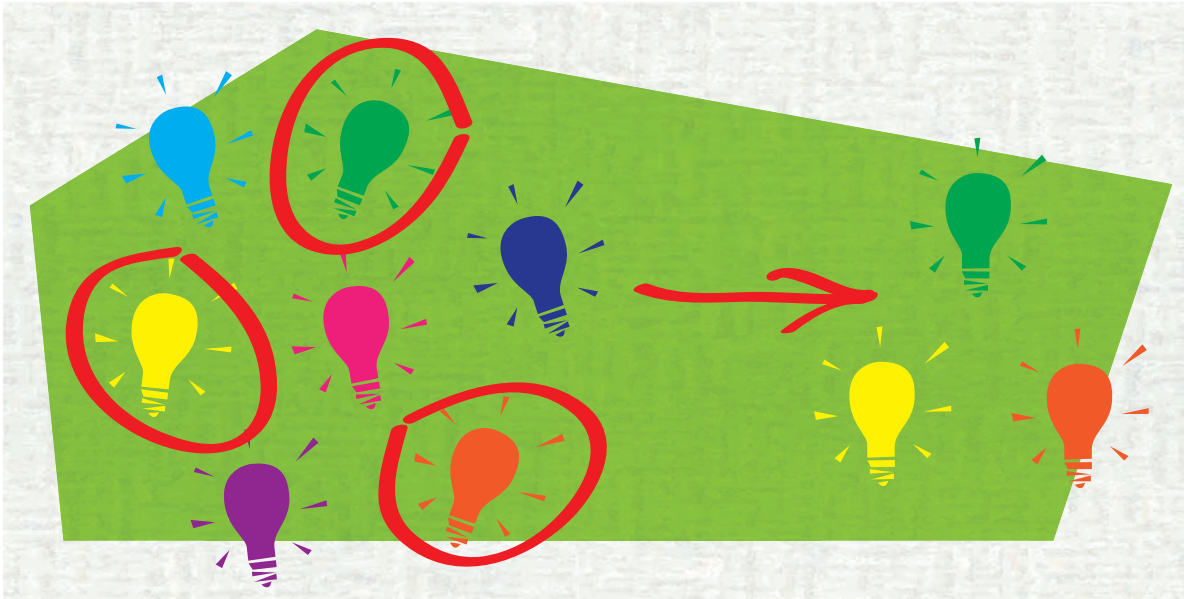
Já um roteiro sob encomenda deve ser escrito a partir do ***briefing*** do cliente, isto é, da explicação das suas necessidades e dos seus interesses. No *briefing*, o cliente deve indicar público-alvo, objetivo, finalidade, mídia de exibição, duração e investimento. Essas informações podem ser muito 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. Neles, 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.



Beatriz Pimentel

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.

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:

- 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.

Modelos de formatação de roteiro:

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

Cena 3 (1) – Rua dos antigos casarões (1903)/Ext/Dia (2) 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)	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)

Horizontal – mais utilizado em cinema.

Cena 3 – Rua dos antigos casarões (1903)/Ext/Dia

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.

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.

Algumas classificações de gêneros de filmes:

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

Filmes indicados

Up – Altas Aventuras

Um idoso e um escoteiro cujos caminhos se cruzam em uma perigosa e divertida aventura.

Direção: Pete Docter.
Ano: 2009.

As Crônicas de Nárnia – O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa

Quatro irmãos, em uma de suas brincadeiras, descobrem um guarda-roupa mágico que os leva ao mundo também mágico de Nárnia, habitado por seres estranhos.

Direção: Andrew Adamson.
Ano: 2005.

Central do Brasil

O destino de uma mulher que escreve cartas para analfabetos se cruza com o de um garoto, levando-os a uma viagem fascinante ao coração do Brasil, à procura do pai desaparecido.

Direção: Walter Salles.
Ano: 1998.

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.

Professor!

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

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.

Pensando no roteiro: Como vou contar essa história?

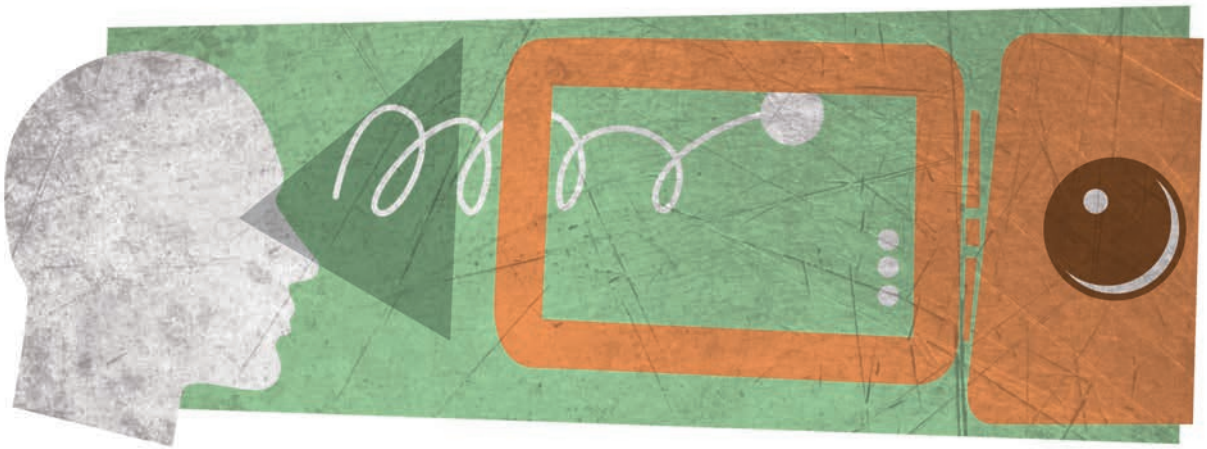
- Para quê (entretenimento / informação / educação)?
- Para quem (público-alvo)?
- Em quanto tempo (duração)?
- De que forma (gênero)?
- O que você quer contar (tema)?
- Com quem (personagens)?
- Onde (local)?
- Quando (época)?
- Como (ação dramática)?
- Por quê (desfecho)?

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.

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.

Câmera / Enquadramentos



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.

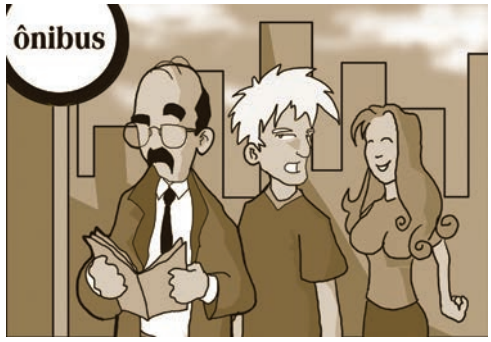
Para isso, o diretor faz uma **decupagem**, ou seja, divide as cenas do roteiro em diversos planos de filmagem, indicando como a câmera deve enquadrar cada cena. A câmera, assim, é compreendida como o prolongamento do olho humano. Ela recorta a realidade a partir de um determinado ponto de vista em relação 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 se 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.

> **"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**

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**.

Andrés Felipe J. Ramos



Andrés Felipe J. Ramos

Andrés Felipe J. Ramos

Andrés Felipe J. Ramos

Andrés Felipe J. Ramos

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.

Frata 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.

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.

Filmes indicados

Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas

Um grande contador de histórias, que mistura ficção e realidade, fascina todos com suas aventuras ao redor do mundo.

Direção: Tim Burton.
Ano: 2003.

O Ano em que Meus Pais Saíram de Férias

Uma história emocionante de superação e solidariedade ambientada no Brasil de 1970, em um cenário de Copa do Mundo e conflitos políticos.

Direção: Cao Hamburger.
Ano: 2006.

Forrest Gump

Um homem ingênuo, em busca do seu grande amor, participa acidentalmente de momentos importantes da história recente dos Estados Unidos.

Direção: Robert Zemeckis.
Ano: 1994.

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?

Beatriz Pimentel

Beatriz Pimentel

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.

http://en.wikipedia.org/

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?

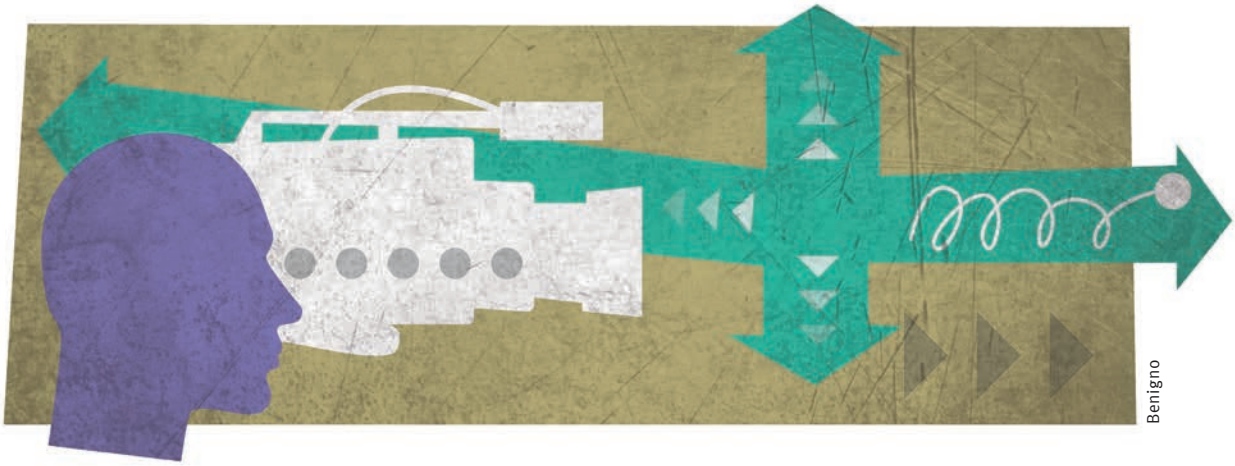
Proponha que a turma faça uma releitura da obra de Van Gogh, ampliando o espaço cênico para além da tela.

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 ressignificação simbólica.

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

Câmera / Movimento



Benigno

A câmera é o prolongamento do olho humano e, como tal, não é um objeto estático. Assim como nos movimentamos para olharmos 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

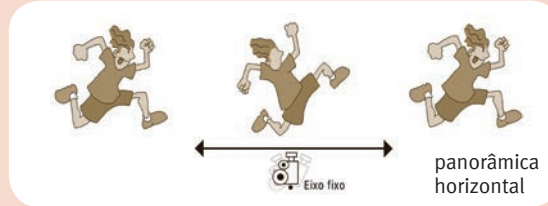
A *steadycam* e seu operador

Conceitos-chave

Andrés Felipe J. Ramos

Panorâmica

Movimento de rotação em torno de um eixo da câmera.

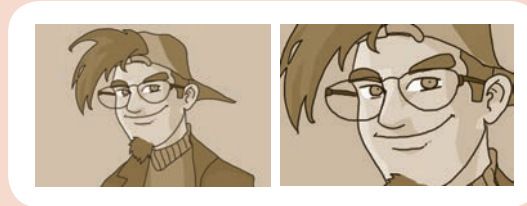


Andrés Felipe J. Ramos

Andrés Felipe J. Ramos

Travelling

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



Andrés Felipe J. Ramos

Beatriz Pimentel

Tilt

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

Zoom in

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

Beatriz Pimentel

Steadycam

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

Andrés Felipe J. Ramos

Zoom out

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

Beatriz Pimentel

Grua

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

Filmes indicados

A Fuga das Galinhas

Em um galinheiro, nos anos 1950, uma galinha tenta uma estratégia para escapar ao trágico fim reservado pelos seus donos para ela e para os seus companheiros.

Direção: Peter Lord e Nick Park. | Ano: 2000.

Avatar

Aventura épica em um universo de extraordinária fantasia, onde um herói luta para salvar o mundo extraterrestre.

Direção: James Cameron.
Ano: 2009.

Mauá, o Imperador e o Rei

A trajetória do empreendedor gaúcho, mais conhecido como Barão de Mauá, ao longo do século XIX.

Direção: Sérgio Rezende.
Ano: 1999.

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.

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 da máscara do objeto, o enquadramento pode ser de close ou plano americano.

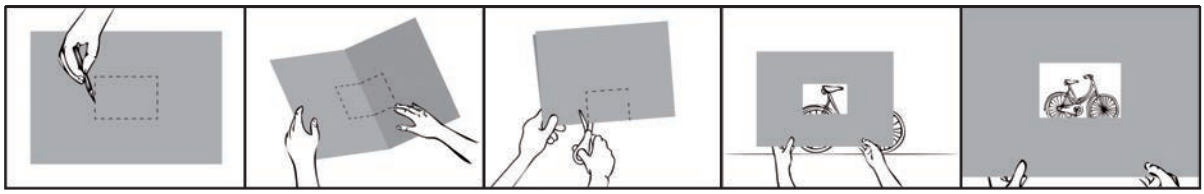
Faça com que eles percebam que os outros elementos anteriormente presentes no ambiente saíram do seu campo de visão. Então, sugira que aproximem a máscara do rosto, observando que estão ampliando seu campo de visão do ambiente. Esse movimento se chama *zoom out*.

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:

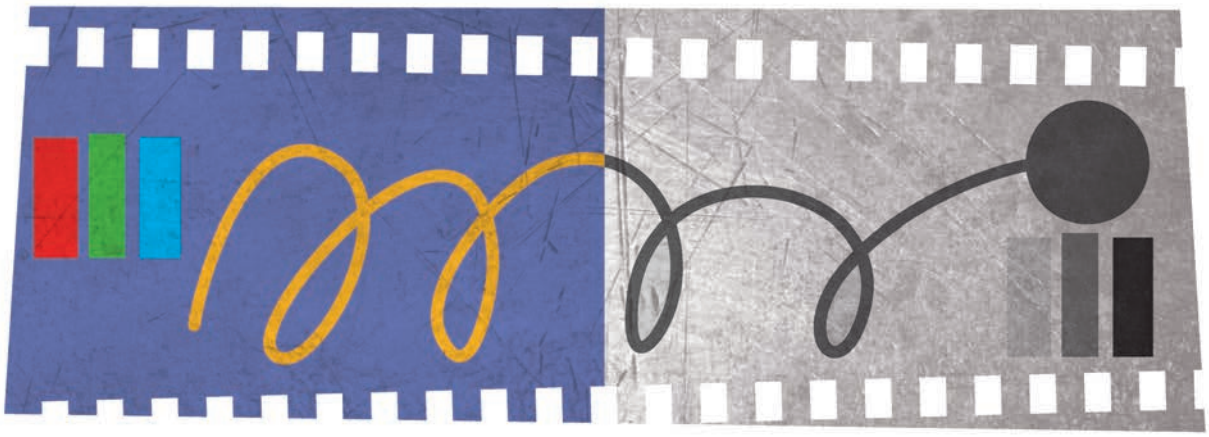
- Reconhecer que a mensagem transmitida pelo audiovisual é um recorte da realidade;
- Estabelecer relações entre os diferentes movimentos de câmera e seus significados;
- Vivenciar um “olhar a realidade mediado”.



Manuela Roitman

Como confeccionar uma máscara

Cor & PB

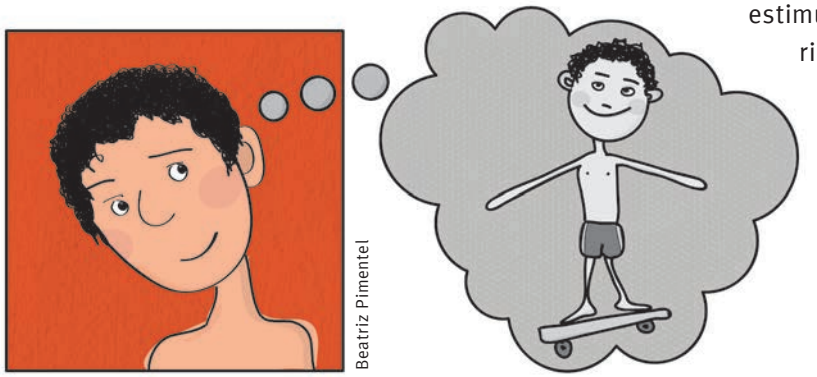


Benigno

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.



Beatriz Pimentel

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.

Filmes indicados

A Rosa Púrpura do Cairo

Durante a Depressão nos Estados Unidos, uma garçonete escapa de uma vida monótona indo ao cinema, até o dia em que o galã do filme sai da tela para viver um romance com ela.

Direção: Woody Allen.

Ano: 1985.

Tempos Modernos

Nos anos 1930, um operário americano tenta sobreviver à depressão e ao desemprego em uma sociedade industrial caracterizada pela automação das linhas de montagem.

Direção: Charles Chaplin.

Ano: 1936.

O Mágico de Oz

Um tufão leva Dorothy, uma menina de 11 anos, a um mundo encantado onde encontra novos amigos enquanto busca o caminho de volta.

Direção: Victor Fleming.

Ano: 1939.

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 (veja, anteriormente, as sugestões de filmes). 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.

Fotografia

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).

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.

Alberto Jacob Filho

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

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

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.

Filmes indicados

Lixo Extraordinário

O filme analisa o trabalho do artista plástico Vik Muniz no lixão de Gramacho, em Duque de Caxias.

Direção: Lucy Walker, João Jardim, Karen Harley.

Ano: 2010.

O Auto da Compadecida

Dois nordestinos lutam pela sobrevivência por meio de espertezas, enganando quase todos os habitantes da pequena cidade em que vivem.

Direção: Guel Arraes.

Ano: 2000.

E.T. – O Extraterrestre

Um garoto de 10 anos torna-se o único amigo e protetor de um alienígena, impedindo que este seja capturado pelas forças secretas americanas e ajudando-o a retornar ao seu planeta de origem.

Direção: Steven Spielberg.
Ano: 1982.

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?

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)

A imagem a seguir é de *Heitor Villa-Lobos*, especial 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.

Reprodução

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

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

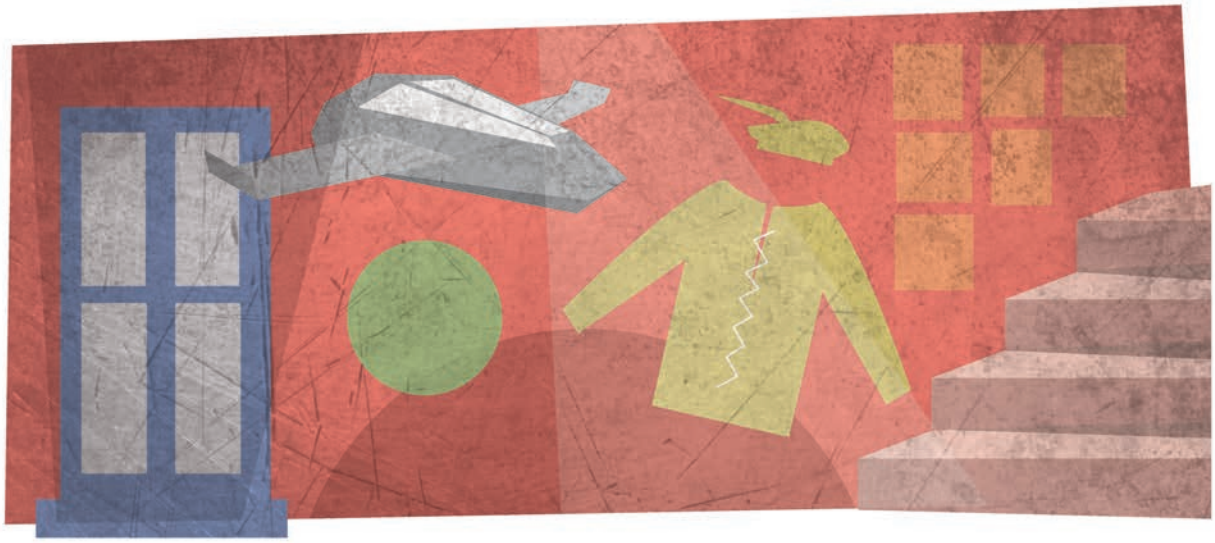
- Qual a sensação que o fotograma lhe provoca?
- O que a luz da vela destaca na imagem?
- Como o diretor usa a luz e a sombra?
- Quais as cores predominantes no fotograma?
- Qual a posição física dos personagens?
- Qual a relação entre a sensação provocada pelo fotograma e os recursos utilizados pelo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

Direção de arte



Benigno

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.

Alberto Jacob Filho

Alberto Jacob Filho

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

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

Filmes indicados

Alice no País das Maravilhas

Alice, 13 anos depois, em fuga de um casamento indesejado, retorna ao País das Maravilhas.

Direção: Tim Burton.
Ano: 2010.

Meu Tio

Um gerente de fábrica, um novo-rico que usufrui do conforto da vida moderna, se preocupa com a influência que seu cunhado, um solteirão que celebra as coisas simples da vida, pode exercer sobre seu filho.

Direção: Jacques Tati.
Ano: 1958.

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.

Lisbela e o Prisioneiro

Os caminhos de Lisbela, mocinha que sonha com heróis dos filmes americanos, se cruzam com o do aventureiro e conquistador Leléu.

Direção: Guel Arraes.
Ano: 2003.

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.

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.

Reproduções

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

Reproduções

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

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.

Interpretação

Benigno

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.

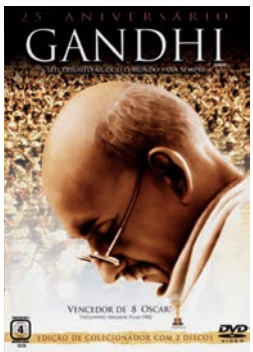
Portanto, interpretar é dar veracidade à história ficcional de um personagem nascido da imaginação de seu criador.

Conceito-chave

Memória emocional

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

Filmes indicados



Gandhi

O filme conta a vida de Mahatma Gandhi, líder do povo indiano que lutou contra a dominação do imperialismo inglês.

Direção: Richard Attenborough.
Ano: 1982.

Jogo de Cena

Em um palco, mulheres falam de suas vidas. Algumas relatam experiências, outras são atrizes que interpretam histórias reais. Cabe ao espectador descobrir, em um jogo de cena, o que é drama e o que é dramatização.

Direção: Eduardo Coutinho.

Ano: 2007.

Conduzindo Miss Daisy

Final da década de 1940. O filho de uma senhora judia rica contrata um afro-americano como motorista particular de sua mãe. Devido às diferenças sociais, culturais e raciais que existem entre eles, a senhora estabelece uma relação inicial muito conflituosa. Porém, com o tempo, essas barreiras são vencidas, surgindo uma amizade que atravessa duas décadas.

Direção: Bruce Beresford.

Ano: 1989.

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.

Cinema sem palavras

Benigno

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, música e ruídos para transmitir uma mensagem audiovisual.

Conceito-chave

Trilha sonora

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

Filmes indicados

O Baile

Em um salão de dança, 50 décadas contam parte da história da França, entre 1930 e 1980, por meio da expressão dos atores, da trilha sonora e da direção de arte.

Direção: Ettore Scola.

Ano: 1983.

Fantasia

Animação concebida a partir de imagens que remetem ao mundo da imaginação, integradas a obras musicais clássicas de compositores consagrados, como Johann Sebastian Bach, Igor Stravinsky e Ludwig Van Beethoven, entre outros.

Direção: James Algar e outros.

Ano: 1940.

O Garoto

Os laços de sobrevivência e amor de um mendigo e um garoto abandonado pela mãe.

Direção: Charles Chaplin.

Ano: 1921.

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 dos filmes;
- Despertar o interesse para diferentes gêneros de filmes.

Som

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.

Por meio do som, o diretor informa sobre ambiente, espaço, tempo, emoções e situações. É um poderoso recurso artístico, pois pode ser utilizado para criar expectativas ou tensão, marcar personagens, acentuar afetos ou antecipar acontecimentos.

Música, ruídos e interpretação vocal são elementos da linguagem sonora carregados de informações. 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

Filmes indicados

Palavra (En)Cantada

Depoimentos, imagens de arquivo e performances musicais passeiam pelos diferentes gêneros musicais brasileiros, buscando a relação entre poesia e música.

Direção: Helena Solberg.
Ano: 2009.

A Pequena Sereia

Uma sereia adolescente, para realizar seu desejo de viver fora d'água, tem que enfrentar os poderes malévolos de uma bruxa.

Direção: Ron Clements e John Musker.
Ano: 1989.

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 o aparelho de DVD, para que seus alunos não possam ver a imagem, e exiba o trecho escolhido, apenas com o som.

Peça para 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.

Conceito-chave

Som ambiente

Som do ambiente captado pelo microfone durante a gravação.

Guerra nas Estrelas, Episódio IV: Uma Nova Esperança

Primeiro filme da série *Guerra nas Estrelas*, posteriormente numerado como quarto, conta a história de um jovem fazendeiro que se envolve em uma batalha entre impérios galácticos para ajudar uma princesa.

Direção: George Lucas.
Ano: 1977.

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

Edição / Montagem

Benigno

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:

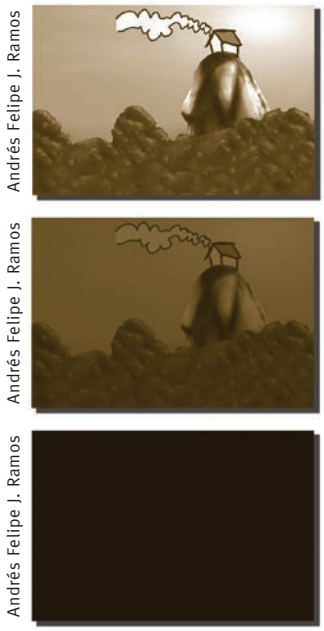
Andrés Felipe J. Ramos

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

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
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

Tela dividida

Interliga acontecimentos simultâneos, porém, separados pela distância.

Andrés Felipe J. Ramos

Máscara

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

Conceito-chave

Cenas

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

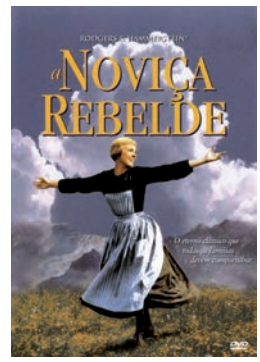
Filmes indicados

Fernão Capelo Gaivota

Parábola de uma gaivota que busca superar os limites impostos pela sua espécie.

Direção: James Francisco e outros.

Ano: 1973.



A Noviça Rebelde

A noviça Maria, por não seguir as regras do convento, vai trabalhar como governanta na casa de um capitão viúvo com sete filhos, que os educa com o rigor militar. A alegria que Maria leva à família Von Trapp fica ameaçada pela dominação da Áustria pelos nazistas.

Direção: Robert Wise.

Ano: 1965.

A Marcha dos Pinguins

Na Antártica, uma longa jornada ocorre periodicamente para garantir a continuidade da espécie.

Direção: Luc Jacquet.

Ano: 2005.

Para usar em sala de aula

Divida a turma em grupos e ofereça a cada um deles um conjunto de fotogramas de um mesmo filme ou de 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 fotogramas ou das ilustrações.

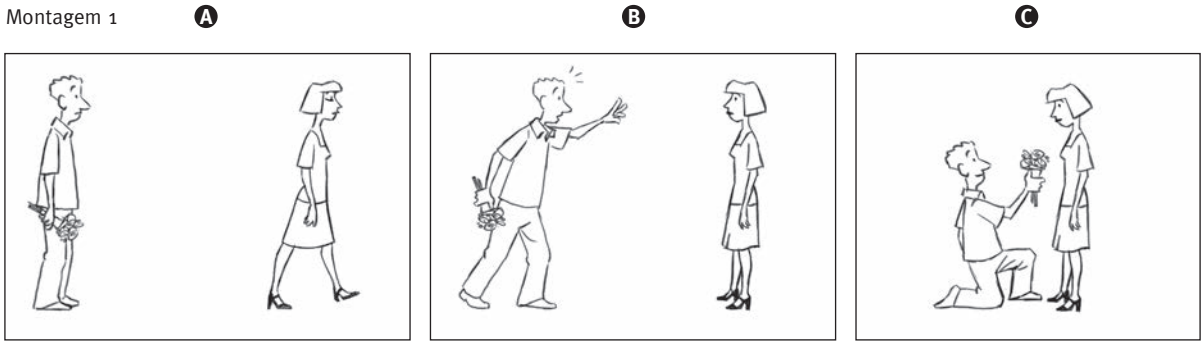
Em seguida, solicite que os grupos contem sua história para a turma, levando-os a observar que a escolha da sequência dos quadros determinou o percurso da ação e que, portanto, é o olhar do diretor sobre a obra.

Aproveite a oportunidade para comentar as edições das reportagens jornalísticas.

Com essa atividade, o aluno terá a oportunidade de:

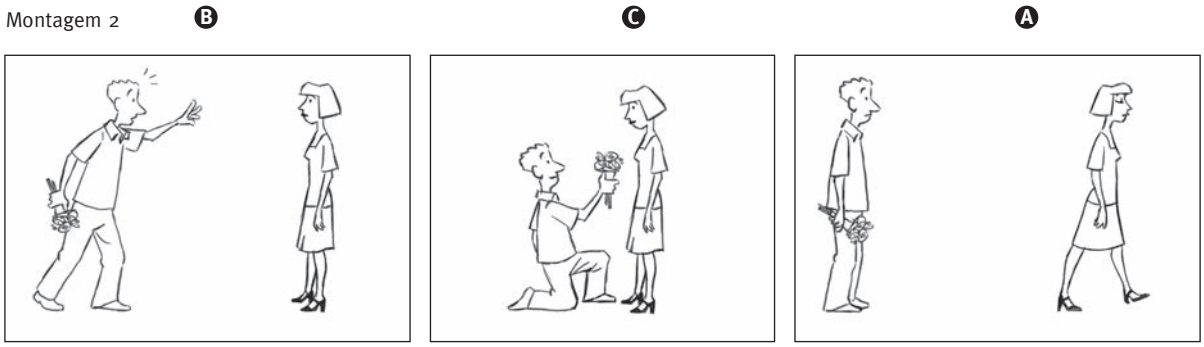
- Reconhecer que a montagem das cenas determina o percurso da ação;
- Identificar o recurso utilizado na edição de uma cena e a função dele na mensagem;
- Vivenciar uma forma mediada de "olhar a realidade".

Montagem 1



Frata Soares

Montagem 2



Frata Soares

Efeitos especiais

Benigno

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.

Conceito-chave

Interferências

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

Filmes indicados

O Senhor dos Anéis

Em uma terra fantástica, a Sociedade do Anel se forma para impedir que um anel mágico caia nas mãos de pessoas inescrupulosas.

Direção: Peter Jackson.
Ano: 2001.

King Kong

Um gorila gigante vive em uma fictícia ilha onde é tratado como um ser divino. Na equipe de filmagem que tenta explorar a fera comercialmente, está uma bela atriz por quem o primata se apaixona.

Direção: Peter Jackson.
Ano: 2005.

Babe, o Porquinho Atrapalhado

O porquinho Babe é criado em uma fazenda com outros animais. Ele pensa que é um cachorro e até concorre ao campeonato de cães, vivendo situações inusitadas.

Direção: Chris Noonan.
Ano: 1995.

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.

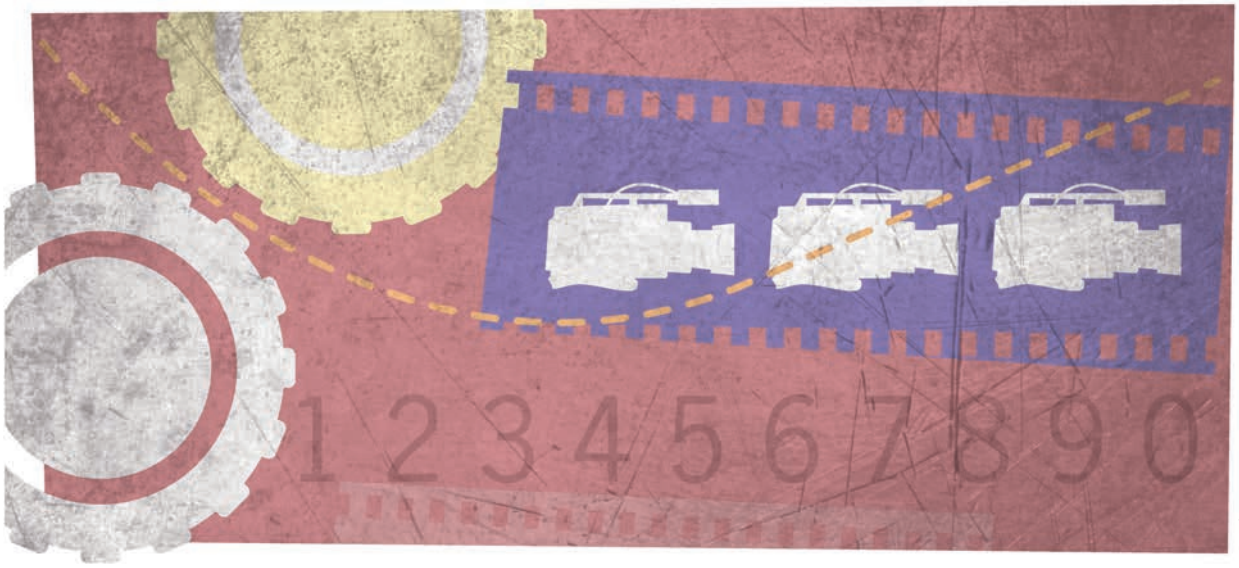
Depois, que tal fazer um mural para expor o trabalho?

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".

Produção



Benigno

Produzir é fazer acontecer. No audiovisual, a produção fica invisível aos olhos do espectador. É uma engrenagem por trás das câmeras que coordena os diferentes profissionais envolvidos na "máquina de produzir ilusões".

Conceitos-chave

Pré-produção

Etapa de decupagem do roteiro e de levantamento e aquisição dos recursos necessários à gravação.

Gravação

Etapa na qual as cenas são gravadas no interior de um estúdio de gravação ou fora dele (gravação externa).

Pós-produção

Etapa de finalização do vídeo, quando ocorrem as atividades de edição e de sonorização.

Da encomenda à entrega do produto concluído, cabe à produção garantir a eficácia do processo de trabalho, planejando, acompanhando, avaliando todas as etapas de realização do vídeo – **pré-produção**, **gravação** e **pós-produção**. Para isso, a produção articula e gerencia os recursos artísticos, humanos, operacionais, materiais, técnicos, logísticos e financeiros, necessários ao bom desempenho do trabalho.

Filmes indicados

Saneamento Básico, o Filme

Em uma pequena vila na serra gaúcha, os moradores se reúnem para elaborar um filme sobre a construção de uma fossa para tratamento de esgoto.

Direção: Jorge Furtado.

Ano: 2007.

Show de Truman

As 24 horas do dia de um vendedor de seguros, desde seu nascimento, são acompanhadas em um *reality show*, sem que ele saiba.

Direção: Peter Weir.
Ano: 1998.

A Noite Americana

As aventuras e desventuras das vidas de pessoas envolvidas em uma filmagem.

Direção: François Truffaut.
Ano: 1973.

Para usar em sala de aula

Proponha aos seus alunos a atividade "Agenda cheia".

Peça que fechem os olhos e imaginem que estão dormindo. O despertador toca: são 7h.

Eles terão um dia muito atarefado, com atividades bem diferentes, das 8h às 18h. Sairão de casa em 30 minutos e precisarão garantir que tenham tudo o que precisam para cumprir os compromissos do dia.

Para isso, peça que organizem a agenda do seu dia, usando a tabela abaixo.

Horário	Local	Transporte	Roupa	Alimentação	Outros	Verba

Convide um aluno para compartilhar sua "agenda" no quadro.

Ao analisar com a turma a rotina do aluno, vocês verão que, no dia a dia, atuamos como produtores quando planejamos e executamos nossas atividades: o horário do compromisso, a maneira de se chegar ao local, que roupa usar, o que se vai comer e onde, quanto se vai gastar durante o dia, se vai chover, etc.

Com essa atividade, o aluno terá a oportunidade de:

- Reconhecer, por meio da analogia com o planejamento das nossas atividades diárias, o trabalho da produção na gestão dos recursos e processos para a realização de um filme.

Leituras recomendadas

BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie-France. *Os Novos Modos de Compreender*. São Paulo: Edições Paulinas, 1989.

BONASIO, Valter. *Televisão – Manual de Produção & Direção*. Belo Horizonte: Editora Leitura, 2002.

CHARTIER, Roger. *A Aventura do Livro – Do Leitor ao Navegador*. São Paulo: Editora Unesp, 1997.

COMPARATO, Doc. *Da Criação ao Roteiro*. Rio de Janeiro: Rocco, 1988.

FEILITZEN, Cecília Von; CARLSSON, Ulla (org.). *A Criança e a Mídia – Imagem, Educação, Participação*. São Paulo: Cortez, 2002.

FIELD, Syd. *Manual do Roteiro*. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1982.

GONTIJO, Silvana. *O Livro de Ouro da Comunicação*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

RABAÇA, Carlos Alberto; BARBOSA, Gustavo Guimarães. *Dicionário de Comunicação*. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2002.

SILVERSTONE, Roger. *Por que Estudar a Mídia?*. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1998.

WATTS, Harris. *On Camera – O Curso de Produção de Filme e Vídeo da BBC*. São Paulo: Summus Editorial, 1990.

Para terminar

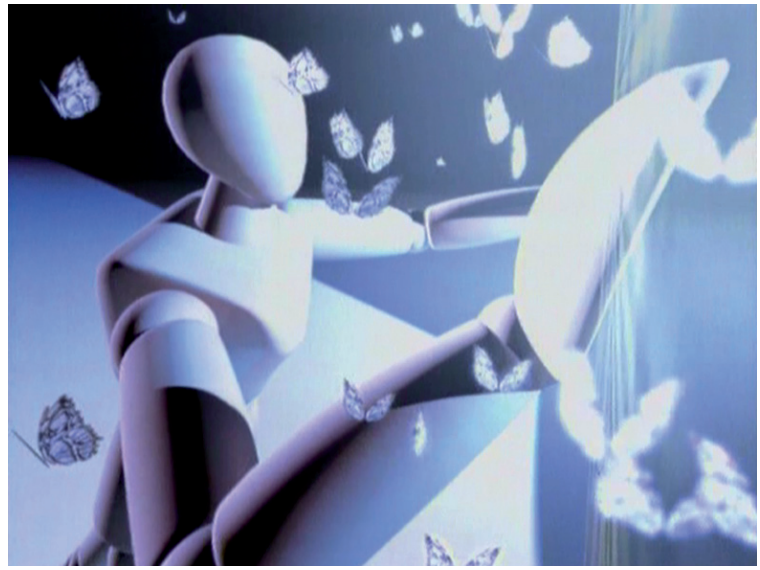
E aí vão algumas dicas para aproveitar melhor a próxima sessão de cinema:

- Perceba as sensações e emoções que as imagens e os sons provocam em você. Identifique essas imagens e esses sons e procure relacioná-los com experiências anteriores;
- Observe como você interagiu com a história. Deixou-se conduzir pelo diretor através da trama principal, dos conflitos e desfechos? Relacione os momentos em que você concordou ou discordou das situações e soluções apresentadas e reflita sobre os motivos;
- Analise o contexto social da história, observando os valores e as atitudes relacionados a uma comunidade, uma região, uma época...;
- Em relação aos personagens, você se identificou com algum deles? Procure estabelecer relações entre sua maneira de ser e de viver com os valores e as atitudes desse personagem.

No filme, podemos perceber o modelo de sociedade apresentado, identificando os valores e conceitos (e pré-conceitos) presentes nas mensagens e nos comportamentos dos personagens.

Para se aprofundar no tema, assista às séries *Por Trás da Cena* e *Entre Mídias*

Por Trás da Cena



Reprodução

Cena da abertura da série *Por Trás da Cena* - MultiRio (2010)

Indicação:
escola e sociedade

Duração:
13' a 17' x 13

Formato:
documentário

Aborda as diferentes expressões da linguagem audiovisual. Os espectadores participam assistindo, em uma cabine itinerante, a trechos de filmes clássicos, documentários e animações e são convidados a perceber as sensações, os sentimentos e os significados provocados por eles. Nos programas, são revelados as técnicas e os recursos utilizados na construção das narrativas, com comentários de profissionais e especialistas – cineastas, diretores de arte, produtores musicais, animadores, entre outros.

Narrativa
As linguagens visual, verbal e sonora e os recursos de cada meio na construção das narrativas.

Roteiro
Estruturação de argumentos e as técnicas utilizadas para o desenvolvimento de um roteiro.

Câmera/Enquadramentos
Como o autor, por meio do enquadramento, orienta o olhar do espectador sobre sua obra.

Câmera/Movimento
Lentes e suportes mecânicos das câmeras são recursos para criar movimento nas cenas dos audiovisuais.

Cor & PB
Como a presença ou a ausência da cor influencia a percepção e a identidade no cinema e na TV.

Fotografia
Os elementos da fotografia: cenário ou fundo, personagem ou figura, luz e sombras, textura, cor, entre outros.

Direção de arte
Cenários, figurinos e caracterizações agregam significados à mensagem audiovisual.

Interpretação
Os recursos corporais, vocais e emocionais na construção dos personagens.

Cinema sem palavras
Interpretação, sonoplastia, música e direção de arte dão origem a mensagens sem palavras.

Som
Ruídos, falas e músicas: as diferentes funções do som na produção audiovisual.

Edição/Montagem
Edição e montagem ordenam as cenas, seu ritmo, sua duração e conduzem o espectador na história.

Efeitos especiais
Criam imagens ou sons não realistas, contribuindo para a intensidade dramática da obra.

Produção
A gerência dos recursos artísticos, operacionais, técnicos e financeiros, que garante a execução do audiovisual.

Entre Mídias

Reprodução

Cena da série *Entre Mídias* - MultiRio (2010)

Indicação:
escola e sociedade

Duração:
22'23'' a 29'40'' x 13

Formato:
entrevistas

Promove um debate sobre a linguagem audiovisual e sua relação com outras linguagens e mídias para que, por meio do conhecimento, o espectador possa avaliar a informação que recebe. Aborda as diferentes etapas de realização de um audiovisual e desvenda as possibilidades de produção e os significados atribuídos à obra por quem faz e por quem assiste.

Em estúdio, profissionais do mercado e especialistas, mediados pela jornalista Vera Barroso, aprofundam os conteúdos da série *Por Trás da Cena*.

Narrativa
Convidadas: Rosane Svartman, cineasta, e Camila Leite, arte-educadora e mídia-educadora.

Roteiro
Convidadas: Carla Camurati, roteirista e cineasta, e Marci Dória Passos, psicanalista.

Câmera/Enquadramentos
Convidados: José Joffily, cineasta, e Angélica Coutinho, roteirista e professora.

Câmera/Movimento
Convidados: Rosália Duarte, professora da Faculdade de Educação da PUC-Rio, e Antônio Brasil, cinegrafista e professor de Comunicação da Uerj.

Cor & PB
Convidados: Nilton Gamba Junior, professor e coordenador do Laboratório de Design de Histórias/PUC-Rio, e Patrícia Alves Dias, coordenadora de Projetos Especiais de Desenhos Animados/MultiRio.

Fotografia
Convidados: Fabian Boal, diretor de fotografia, e Simone Michelin, artista plástica e professora de Artes.

Direção de arte
Convidados: Clóvis Bueno, diretor de arte, e Silvana Gontijo, jornalista e especialista em Mídia e Educação.

Interpretação
Convidados: Sura Berditchevsky, atriz, diretora, produtora e professora de teatro, e Murilo Grossi, ator e diretor.

Cinema sem palavras
Convidados: Guilherme Coelho, diretor, e Luiz Gustavo Vasconcellos, psicomotricista.

Som
Convidados: Jacques Morelenbaum, compositor e arranjador musical, e Fernando Cunha, sonoplasta.

Edição/Montagem
Convidados: Martha Luz, montadora, e Luiz Stein, videomaker, designer.

Efeitos especiais
Convidados: Sergio Farjalla, especialista em efeitos especiais mecânicos, e Rico Vilarouca, especialista em efeitos especiais visuais.

Produção
Convidados: Flavio Chaves e Martha Avelar, produtores.

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

Produção Gráfica
Vivian Ribeiro

Impressão: WalPrint Gráfica e Editora **Tiragem:** 5.600 exemplares Junho 2011
*Todas as imagens da seção "Filmes indicados" são de divulgação.

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-60354-17-7
9 788560 354177

MULTIRIO - Empresa Municipal de Multimeios Ltda.
Largo dos Leões, 15 • Humaitá • Rio de Janeiro/RJ • Brasil • CEP 22260-210
Tel.: (21) 2976-9432 • Fax: (21) 2535-4424
www.multirio.rj.gov.br • ouvidoria.multirio@rio.rj.gov.br