

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA
REDONDA TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

MARCOS AURÉLIO FREITAS CAMPOS

SEMIÓTICA COMO FERRAMENTA PARA ABORDAR A DIVERSIDADE HUMANA
EM CONTEÚDO AUDIOVISUAL

Volta Redonda, RJ
2018

MARCOS AURÉLIO FREITAS CAMPOS

SEMIÓTICA COMO FERRAMENTA PARA ABORDAR A DIVERSIDADE HUMANA
EM CONTEÚDO AUDIOVISUAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Design, ênfase em Imagem e
comunicação, como requisito para obtenção do
título de Bacharel em Design.

Orientadora: Ana Paula Zarur

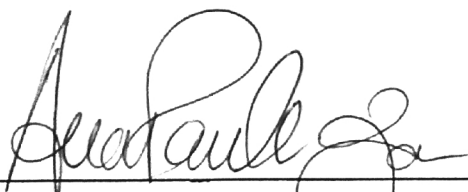
Volta Redonda, RJ
2018

FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado: SEMIÓTICA COMO FERRAMENTA PARA ABORDAR A DIVERSIDADE EM CONTEÚDO AUDIOVISUAL. Elaborado por MARCOS AURÉLIO FREITAS CAMPOS, apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do Curso de Design.

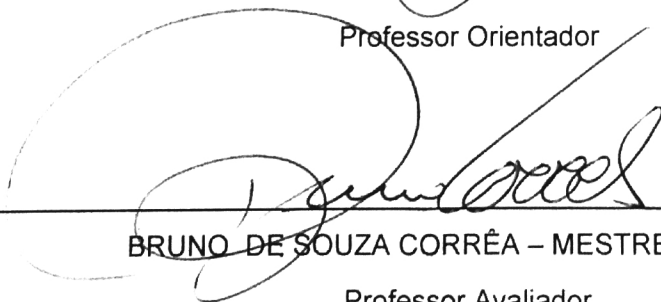
Aprovado em 25 de junho de 2018.

Banca Avaliadora:



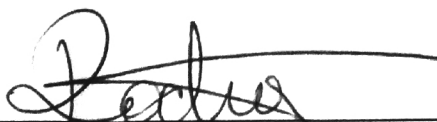
ANA PAULA ZARUR DE ANDRADE SILVA E SALZ – DOUTORA – UNIFOA

Professor Orientador



BRUNO DE SOUZA CORRÊA – MESTRE – UNIFOA

Professor Avaliador



PATRÍCIA SOARES ROCHA ALVES – MESTRE – UNIFOA

Professor Avaliador

Dedico esse trabalho as pessoas que não atingimos com nossas mensagens, que não representamos em nossas peças gráficas e que não consideramos em nossos projetos.

AGRADECIMENTOS

Primeiro devo agradecer a minha família, que me deu condições de estar cursando uma boa faculdade, tenho consciência que sou um privilegiado e prometo nunca esquecer disso, sou muito grato por cada dia trabalhado e cada noite mal dormida, onde a preocupação venceu o sono. Muito obrigado. Este projeto não poderia acontecer sozinho, é uma obra coletiva, cada pessoa presente em forma de apoio, ideias, atuação ativa ou não, faz parte dessa longa história e merece os mesmos créditos que eu. Aos que participaram do vídeo como personagens, eu agradeço a Dayana Campos, por se dedicar e arriscar em algo até então novo e mesmo assim, teve um desempenho digno de Oscar, atriz do ano. Jéssica Ferreira, não mediu esforços para que todas as cenas fossem perfeitas, falou sobre sua vida com a maior leveza e sinceridade, me apoiou quando nem eu acreditava em mim. Lucas Muchick, você deu um exemplo de positividade, fiquei muito feliz com sua presença neste projeto, sou seu fã e torço para que nossas lutas conquistem mais espaço a cada dia. Arielle Schultz, uma pessoa guerreira que usa o sorriso no rosto como escudo, merece tudo de melhor que o universo possa oferecer. Ludmila Moreira, você de uma aula sobre simpatia e foi um prazer enorme aprender sobre movimentos sociais com você, muito obrigado. Por ultimo, eu agradeço a Maria Izabel, minha vó, sei que nosso contato é difícil pela distancia e a pressa de te ver só aumenta a cada dia, a senhora é um estrela em todos os sentidos, tive sorte de eterniza la neste projeto tão especial. Te amo. Agradeço a todos os professores da instituição, especialmente ao professor Bruno Correa, que acreditou nessa ideia e em seus resultados, não poupou criticas construtivas e nem mediu palavras para expressar sua preocupação. A professora Patrícia Rocha, sua atuação como uma das minhas primeiras professoras no curso sempre terá um lugar especial no meu coração. E minha orientadora, Ana Paula Zarur, você é louca, muito obrigado por isso, você sabe que só faria esse projeto com você, por ser uma das minhas maiores inspirações, muito obrigado pelos momentos que surtamos juntos e rimos juntos, aprendi muito ao seu lado. Desejo tudo de melhor para sua vida.

“O designer tanto pode atuar como agente reprodutor das desigualdades sociais e econômicas existentes entre indivíduos e grupos sociais, quanto como agente emancipador, considerando-se que assume um papel determinante, na tradução das características, necessidades e anseios das pessoas, no processo de desenvolvimento de produtos.” Maristela Ono

RESUMO

O projeto anunciado se trata de uma pesquisa bibliográfica com o objetivo de levantar informações sobre a produção de um conteúdo audiovisual. O tema abordado no vídeo é a diversidade humana. Foi usado o método de Design Thinking da MJV para elaborar este projeto. Para comunicar com os estudantes de design e exaltar a importância dos mesmos com relação ao tema, foram usados conceitos fornecidos pela semiótica. Usando a teoria geral dos signos como base de comunicação do vídeo, o mesmo tem caráter didático, sendo compatível com o ensino da semiótica.

Palavras-chave: Semiótica. Diversidade humana. Audiovisual. Design social. Trabalho acadêmico.

ABSTRACT

The project announced is a bibliographical research with the objective of gathering information about the production of an audiovisual content. The theme covered in the video is human diversity. The MJV Design Thinking method was used to elaborate this project. In order to communicate with the students of design and to exalt the importance of the same ones with respect to the subject, were used concepts provided by semiotics. Using the general theory of signs as the basis of communication of the video, it has a didactic character, being compatible with the teaching of semiotics.

Keywords: Semiotics. Human Diversity. Audiovisual. Social design. Academic work.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 —	Relações sígnicas	23
Figura 2 —	Ligação sígnica do objeto e interpretante	24
Figura 3 —	Propriedades formais do signo	25
Figura 4 —	Relações objetos dinâmicos e imediatos	26
Figura 5 —	Exemplos de ícones	27
Figura 6 —	Exemplos de índices	28
Figura 7 —	Exemplos de símbolos	29
Figura 8 —	Níveis de abordagem do interpretante	30
Figura 9 —	Exemplo de um fragmento do repertório do Bento	32
Figura 10 —	Exemplo de fragmento do repertório do Carlos	33
Figura 11 —	Filme "Carandiru"	35
Figura 12 —	Filme "The Grand Budapest Hotel"	36
Figura 13 —	Cena de plano sequência do filme "Kill Bil" (Quentin Tarantino,2003)	39
Figura 14 —	Filme "Filhos da esperança" (Alfonso Cuarón,2006)	40
Figura 15 —	Filme "Hanna" (Joe Wright,2011)	40
Figura 16 —	Vídeo clipe "Hideaway" (Kiesza,2014)	41
Figura 17 —	Vídeo clipe "Save Me" (BTS,2016)	41
Figura 18 —	Significado da cor vermelho em filmes	45
Figura 19 —	Significado da cor laranja em filmes	45
Figura 20 —	Significado da cor amarela em filmes	46
Figura 21 —	Significado da cor rosa nos filmes	47
Figura 22 —	Significado da cor roxa nos filmes	47
Figura 23 —	Significado da cor azul nos filmes	48
Figura 24 —	Significado da cor verde nos filmes	49
Figura 25 —	Filme "Her"	50
Figura 26 —	Microfone de lapela	51
Figura 27 —	Microfone Boom	52
Figura 28 —	Gravador externo	53
Figura 29 —	Protetor de áudio contra o vento	53
Figura 30 —	Painel de Led	54

Figura 31 —	Painel Sungun	55
Figura 32 —	Lâmpada Ring Light	55
Figura 33 —	Lâmpada Led	56
Figura 34 —	Softbox	57
Figura 35 —	Difusores	58
Figura 36 —	Rebatedores	59
Figura 37 —	Influência do rebatedor na iluminação do objeto em cena	59
Figura 38 —	Câmera DSLR	60
Figura 39 —	Filmadora	61
Figura 40 —	Smartphone	62
Figura 41 —	Configurações intermediárias para edição de vídeo	63
Figura 42 —	Software para edição de vídeos, Lightworks	64
Figura 43 —	Software para edição de vídeo, Hitfilm	65
Figura 44 —	Software para edição de vídeo, Sony Vegas	66
Figura 45 —	Software para edição de vídeo, Adobe Premiere	67
Figura 46 —	Software para edição de vídeo, Adobe After Effects	68
Figura 47 —	Filme "Pulp Fiction"	75
Figura 48 —	Filme "Le fabuleux destin d'Amélie Poulain" (2001)	76
Figura 49 —	Filme: "Ilha das flores" (1989)	77
Figura 50 —	Escrita da palavra "MA" em japonês	78
Figura 51 —	Filme "Tonari no Totoro (1988)	79
Esquema 1 —	Esquema de iluminação	81
Figura 52 —	Estrutura da narrativa formada por núcleos (início)	85
Figura 53 —	Estrutura da narrativa formada por núcleos (Fim)	86
Figura 54 —	Estrutura desconstruída	86
Figura 55 —	Painel de conceito e significado do projeto	87
Figura 56 —	Storyboard das cenas da introdução	94
Figura 57 —	Storyboard das cenas dos personagens, núcleos	95
Figura 58 —	Reconhecimento e filmagem do cenário	97
Figura 59 —	Reconhecimento e filmagem do cenário	98
Figura 60 —	Reconhecimento e filmagem do cenário	98
Figura 61 —	Reconhecimento e filmagem do cenário	99
Figura 62 —	Reconhecimento e filmagem do cenário	100

Figura 63 — Ilustração da nova estrutura narrativa	101
Figura 64 — Processo de coloração no Adobe Premiere, imagem sem tratamento.	102
Figura 65 — Processo de coloração no Adobe Premiere, imagem com tratamento.	103
Figura 66 — Processo de coloração no Adobe Premiere, imagem sem tratamento.	104
Figura 67 — Processo de coloração no Adobe Premiere, imagem com tratamento.	105
Figura 68 — Motion Graphics, palavras	106
Figura 69 — Motion Graphics, figuras- Peirce.	107
Figura 70 — Motion Graphics, figuras- repertório	108

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	JUSTIFICATIVA	15
3	OBJETIVOS	17
3.1	OBJETIVO GERAL	17
3.2	OBJETIVO ESPECÍFICO	17
4	MÉTODOS E TÉCNICAS	18
4.1	4. 1 ETAPA DE IMERSÃO	18
4.1.1	Pesquisa sobre semiótica	18
4.1.2	Levantamento sobre produção de produtos audiovisuais	18
4.1.3	Levantamento sobre narrativa audiovisual	19
4.2	ETAPA DE ANÁLISE E SÍNTESE	19
4.3	IDEAÇÃO	19
4.4	PROTOTIPAÇÃO	20
5	OBJETIVOS OPERACIONAIS	21
6	IMERSÃO	22
6.1	DESIGN E SEMIÓTICA	22
6.1.1	Signo	24
6.1.2	Objeto	26
6.1.3	Interpretante	29
6.1.4	Repertório	30
6.2	PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	34
6.2.1	Fotografia cinematográfica	34
6.2.1.1	Termos e técnicas da fotografia cinematográfica	37
6.2.1.1.1	<i>Campos e planos</i>	37
6.2.1.1.2	<i>Movimentos de câmera</i>	undefined
6.2.1.1.3	<i>Iluminação</i>	42
6.2.1.1.4	<i>Montagens</i>	43
6.2.1.1.5	<i>Coloração</i>	44
6.2.2	Equipamentos e softwares	50
6.2.2.1	Equipamentos	50
6.2.2.1.1	<i>Áudio</i>	50
6.2.2.1.2	<i>Iluminação</i>	54
6.2.2.1.3	<i>Câmera</i>	59

6.2.2.1.4	<i>Edição</i>	62
6.2.2.1.5	<i>Softwares</i>	63
6.2.3	Direitos de imagem e voz	68
6.2.3.1	Direitos autorais de imagem e som	71
6.3	NARRATIVA AUDIOVISUAL	72
7	ANÁLISE E SÍNTESE	80
7.1	PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	80
7.1.1	Fotografia cinematográfica	80
7.1.1.1	Planos	80
7.1.1.2	Movimentos de câmera	81
7.1.1.3	Iluminação	81
7.1.1.4	Montagem	82
7.1.1.5	Coloração	82
7.1.1.6	Equipamentos e softwares	83
7.1.1.6.1	<i>Equipamentos</i>	83
7.1.1.6.2	<i>Softwares</i>	83
7.2	NARRATIVA AUDIOVISUAL	84
8	IDEAÇÃO	88
8.1	PERSONAGENS	88
8.2	ROTEIRO	89
8.3	ARGUMENTO	92
8.4	STORYBOARD	93
9	PROTOTIPAÇÃO	97
9.1	FILMAGEM	97
9.2	EDIÇÃO	100
9.2.1	Coloração	102
9.2.2	Motion Graphics	105
10	CONCLUSÃO	109
	REFERÊNCIAS	111
	ANEXO A — TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - ARIELLE SCHULTZ.	114
	ANEXO B — TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ - ARIELLE SCHULTZ.	116
	ANEXO C — TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - DAYANA CAMPOS.	117

ANEXO D — TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ - DAYANA CAMPOS.	119
ANEXO E — TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - JÉSSICA FERREIRA.	120
ANEXO F — TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ - JÉSSICA FERREIRA.	122
ANEXO G — TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - LUCAS MUCHICK.	123
ANEXO H — TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ - LUCAS MUCHICK.	125
ANEXO I — TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - LUDMILA MOREIRA.	126
ANEXO J — TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ - LUDMILA MOREIRA.	128
ANEXO K — TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - IZABEL DE JESUS.	129
ANEXO L — TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ - IZABEL DE JESUS.	131

1 INTRODUÇÃO

O produto resultante deste projeto, consiste em um conteúdo audiovisual com caráter didático, mas acima desta característica, existe uma função ainda mais forte, a função social, característica essa que deve ser ainda mais considerada pelas pessoas, principalmente os que fazem da comunicação sua principal ferramenta de trabalho, pois nós não projetamos para corpos vazios e mentes mecânicas, projetamos para pessoas, seres com necessidades, sentimentos e visões diferentes. Não temos o poder da exclusão.

No propósito de conhecer o público alvo, alunos de semiótica, foi realizado uma pesquisa onde o objetivo era saber os conceitos da semiótica que os mesmos apresentavam mais dificuldade, o nível de importância que dão a matéria dentro do curso de design e provar que os alunos não estão conseguindo entender a semiótica e nem ver aplicação da mesma em outras matérias ou mesmo em suas carreiras.

Para levantar informações sobre semiótica, com o objetivo de aplicar como conteúdo didático do vídeo, foi feita uma pesquisa bibliográfica. Baseadas em Charles Sanders Peirce, Nimeyer (2010) e Santaella (2002), possuem uma escrita mais didática e acessível, sendo as referências bibliográficas para a pesquisa de semiótica.

Uma produção de conteúdo audiovisual requer conhecimentos de várias áreas diferentes, pensando nisso, levantar informação sobre tipos de equipamentos, técnicas de fotografia cinematográfica, edição de vídeos, normas que envolve esse tipo de produção, como direitos de imagem e voz dos participantes e técnicas que envolvem a construção de uma narrativa audiovisual. Todas as pesquisas e levantamentos técnicos são acompanhados de suas referências no meio audiovisual, referências que foram de grande importância na pré e pós produção.

Problema

Como produzir um conteúdo didático sobre semiótica, abordando a diversidade humana?

2 JUSTIFICATIVA

Semiótica e diversidade

Não é novidade ouvirmos em telejornais e lermos na internet, notícias sobre eventos de violência por conta da intolerância no Brasil. Infelizmente esse tipo de acontecimento é cada vez mais comum. Mais de 70% dos casos de intolerância no Rio atingem religiões afro-brasileiras (EBC, 2016). Essa violência pode ser fruto de uma educação extremista conservadora, repudiando pensamentos e culturas diferentes, usando agressões verbais e muitas vezes físicas, como principal ferramenta de “justiça”, no ponto de vista do agressor.

Um contraponto a essa violência em massa, é a educação sobre a diversidade, que vem somando muitos pontos no desenvolvimento de uma sociedade mais inteligente e tolerante, mesmo com muito a se fazer, podemos ver em televisões, redes sociais e mídias impressas, o assunto diversidade em pauta, mas isso não basta para uma evolução social ainda mais eficiente, direitos humanos e diversidade deve ser um assunto tratado em salas de aula, para todas as idades.

Ciente desta questão, o ministério da Educação, emitiu um documento que estabelece as diretrizes nacionais para educação em direitos humanos. De acordo com esse documento, a educação com direitos humanos promove a evolução social fundamentadas nos seguintes princípios: Dignidade humana, igualdade de direitos, reconhecimento e valorização das diferenças e das diversidades, laicidade do Estado, democracia na educação, transversalidade, vivência e globalidade, sustentabilidade socioambiental.

Nós, designers, precisamos ainda mais compreender e considerar a existência da diversidade em nossos projetos, incluir pontos de vistas, estilos de vida e necessidades diferentes em trabalhos como produtos e peças gráficas, são apenas alguns dos exemplos que devemos considerar quando projetamos para diversidade. Um bom designer tem a mente aberta e a capacidade de enxergar além de suas próprias necessidades desejos, é preciso se colocar no lugar dos usuários, cada um com sua diferença.

Visando essa importância do estudo sobre a diversidade, que o UniFoa adota em seu projeto pedagógico (PPC Design,2017,p:52), as diretrizes do Plano Nacional de educação Direitos Humanos (PNEDH, 2017), que enfatiza temáticas que brasileira promovam o respeito aos direitos humanos e as diversidades presentes na realidade brasileira. Com base nessas diretrizes, o curso se compromete em educar para a evolução social, seja em forma de projetos, palestras e em sala de aula, pensando em necessidades diferentes e reais na nossa sociedade. Essa preocupação tem como objetivo, formar profissionais capacitados para atender e solucionar questões sociais de grande impacto no mundo todo.

A abordagem do design em assuntos sociais e culturais sempre foi muito presente, vemos isso na sua própria evolução, desde os tempos da revolução industrial. A semiótica é a teoria geral dos signos. Segundo Peirce, signo é algo que representa alguma coisa para alguém em determinado contexto. Portanto, é inerente à constituição do signo o seu caráter de representação, de se fazer presente, de estar em lugar de algo, de não ser o próprio algo. Lucy Niemeyer (2010). Essa teoria é uma das principais ferramentas para os designers, muito usada na elaboração de diferentes projetos como na área de produtos, gráficos e o design de experiência, por exemplo.

O repertório, é um dos conceitos abordados pela semiótica, ele é composto por memórias, experiências de vida e referências. É a partir deste repositório que a relação comunicativa se estabelece. Só tem significado o que pode se relacionar com algo já conhecido. Para que se efetive um processo de comunicação, é necessário que a mensagem tenha referência ao repertório que o interpretador partilha com o gerador (Lucy Niemeyer, 2010). O repertório citado pela semiótica tem total ligação com assunto diversidade, pois trata exatamente dessas diferenças e pontos de vistas sobre assuntos e necessidades. Usar a semiótica para falar sobre diversidade é uma maneira muito eficiente para tratar sobre esses dois assuntos, usando exemplos reais da nossa sociedade para explicar sobre a importância do repertório em uma interpretação e leitura de elementos.

Com um assunto de extrema importância e a ferramenta ideal para abordar lo, é necessário um veículo, um modo de passar essas informações e exemplos. A internet é um excelente canal para expressar uma ideia, cada vez mais pessoas têm acessos ao mundo virtual, acessando conteúdos variados. Os jovens brasileiros são mais conectados à internet que a média global, a pesquisa foi feita com jovens de 15 a 18 (G1, 2016), essa pesquisa mostra o alcance que a internet tem sobre os jovens, por exemplo, mas precisamos de uma linguagem que converse com eles sem excluir os demais.

Os vídeos são muito populares na internet, muitas pessoas produzem esse tipo de conteúdo audiovisual como uma profissão, imagina falar sobre diversidade e semiótica de modo que atraia o interesse de pessoas que antes mal sabiam sobre os assuntos ou a ligação entre eles.

Diante do exposto, o presente trabalho tem como objetivo, transformar essa pesquisa em vídeo, tornando os ensinamentos sobre diversidade e semiótica mais instrutivos e usar os conhecimentos de design como base para um conteúdo esteticamente agradável e que transmita as informações com êxito.

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um vídeo que promova o respeito à diversidade humana a partir de conceitos fornecidos pela semiótica.

3.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

Funcionar como material didático .

4 MÉTODOS E TÉCNICAS

Este projeto adota como método a abordagem do design thinking apresentada no livro “Design Thinking, inovação em negócios” (Maurício Vianna... [et al.], 2012).

De modo geral, o design thinking é um conjunto de métodos e processos utilizados para identificar e resolver problemas, com o qual se gera um pensamento criativo. Esses métodos possibilitam na elaboração de soluções e identificação de problemas, baseados na observação e testes. No referencial metodológico aqui adotado está relacionada, basicamente, a levantamento de informações, análise de conhecimento e proposta de soluções. Para o processo os autores sugerem, ao todo quatro etapas: imersão, análise e síntese, ideação e prototipação.

4.1 4. 1 ETAPA DE IMERSÃO

A primeira etapa do projeto, chamada de imersão, tem por objetivo se aproximar do problema para conhecer seu tamanho e importância. Nesta fase são coletadas todas as informações que podem ser usadas no desenvolvimento do projeto. Referências, ideias, exemplos, são tipos de dados que podem ajudar na realização da imersão. Nesta fase o presente trabalho se propõe a realizar três procedimentos: uma pesquisa sobre semiótica, um levantamento de dados sobre produção de produtos audiovisuais e uma análise sobre técnicas narrativas para conteúdo audiovisual.

4.1.1 Pesquisa sobre semiótica

Visando levantar possíveis conteúdos para a elaboração do roteiro do vídeo será realizada uma pesquisa bibliográfica sobre os conceitos de semiótica. O referencial teórico utilizado para esse fim envolve a produção de autores como Nimeyer (2010) e Santaella (2002). A opção por não trabalhar diretamente com a obra de Peirce advém do fato de que as autoras citadas escreveram visando atender a fins didáticos.

4.1.2 Levantamento sobre produção de produtos audiovisuais

Esta pesquisa, de caráter bibliográfico, tem por fim levantar todas as

informações relacionadas a produção estética de vídeos, de informações sobre fotografia cinematográfica (tipos de planos, transições, iluminação etc), passando por questões relacionadas a direito de imagem e som, até dados referentes aos equipamentos e softwares mais comuns de serem utilizados para edição.

Este capítulo é dividido em três etapas, são elas:

- 1) Levantamento sobre fotografia cinematográfica;
- 2) Levantamento sobre equipamentos e softwares;
- 3) Informações sobre direitos de imagens e sons.

4.1.3 Levantamento sobre narrativa audiovisual

Se trata de uma pesquisa bibliográfica, com o objetivo de levantar informações que auxiliam na compreensão e técnicas de uma narrativa para conteúdos videográficos.

4.2 ETAPA DE ANÁLISE E SÍNTESE

Nesta segunda etapa as informações levantadas na etapa anterior são organizadas e analisadas. É a fase onde nos aprofundamos no conteúdo obtido nas pesquisas bibliográficas e referenciais, esse aprofundamento garante uma seleção mais compatível com a natureza do projeto e as necessidades para resolver o problema apresentado.

Ao final deste processo será apresentado um esboço geral do vídeo que será desenvolvido nas fases subsequentes do processo.

4.3 IDEIAÇÃO

O objetivo da terceira etapa, a ideação, é a geração de ideias para o tema do projeto. As informações levantadas e organizadas nas etapas anteriores, servirão como base na geração e desenvolvimento de ideias. Nesta fase será definida a linguagem a ser adotada, redigido o roteiro e argumento, definidas as locações, personagens e produção do *storyboard*.

4.4 PROTOTIPAÇÃO

A quarta e última fase é a prototipação. Nesta fase são testadas e aplicadas as ideias encontradas nas fases anteriores. A prototipação pode ser feita ao decorrer do projeto, conforme as ideias em potencial vão surgindo. No projeto proposto, a prototipação foi feita em forma de vídeo piloto, onde as escolhas e ajustes dos equipamentos necessários para o vídeo final foram realizadas. Testes de áudio e iluminação também foram testados e ajustados conforme as ideias selecionadas. Após os testes de equipamentos, áudio e iluminação, foi a vez de experimentar o tipo de edição compatível com o roteiro, incluindo fotografia, planos de câmera e cortes.

5 OBJETIVOS OPERACIONAIS

1. Coletar dados sobre semiótica no design
2. Levantar referências de fotografia cinematográfica
3. Levantar termos e técnicas usadas na fotografia cinematográfica
4. Levantar informações sobre equipamentos usados na produção audiovisual
5. Coletar informações sobre os softwares usados para edição de vídeo
6. Pesquisar sobre direito de imagem e áudio
7. Coletar informações e técnicas sobre narrativa cinematográfica
8. Levantar obras como referências de estrutura e narrativa
9. Levantar personagens em potencial para o vídeo
10. Coletar autorizações de uso de imagem e som
11. Procurar cenários e objetos para takes individuais
12. Analisar técnicas de edição adequadas aos roteiros em potencial
13. Analisar técnicas de fotografia para os roteiros em potencial
14. Produzir um vídeo piloto para testar técnicas selecionadas
15. Selecionar personagens
16. Selecionar cenário e objetos de composição
17. Escolher ordem das cenas e textos
18. Produzir *Storyboard*
19. Filmar os personagens e seus ambientes naturais
20. Editar vídeo final
21. Revisar vídeo final editado

6 IMERSÃO

A etapa de imersão é a fase do projeto onde realmente mergulhamos no problema, pesquisamos sua natureza com a finalidade de esclarecê-lo, onde destacamos sua grandeza e o que e quem ele afeta.

6.1 DESIGN E SEMIÓTICA

Visando levantar possíveis conteúdos para a elaboração do roteiro do vídeo foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre os conceitos de semiótica. O referencial teórico utilizado para esse fim envolveu a produção de autores como Niemeyer (2010) e Santaella (2002). A opção por não trabalhar diretamente com a obra de Peirce advém do fato de que as autoras citadas escreveram visando atender a fins didáticos.

A importância da semiótica no design surgiu na necessidade de comunicar, passar uma mensagem através dos produtos, entenda como produto, os resultados de algum projeto ou processo de produção. Essa necessidade surgiu no final do século XX, onde a significação ganhou relevância sobre o funcionalismo, características adotadas depois da segunda Guerra Mundial com a consolidação da ergonomia. “Design é uma disciplina que não produz apenas realidades materiais, mas especialmente preenche funções comunicativas”.Bürdek (2006).

“Semiótica (do grego semeion= signo) é a teoria geral dos signos. Segundo Pierce, signo é algo que representa alguma coisa para alguém em determinado contexto. Portanto, é inerente à constituição do signo o seu caráter de representação, de se fazer presente, de estar em um lugar de algo, de não ser o próprio algo. O signo tem o papel de mediado entre algo ausente e um intérprete presente”. Niemeyer (2010).

“Um signo possui uma materialidade da qual nos percebemos com um ou vários dos nossos sentidos. Podemos vê-lo (um objeto, uma cor, um gesto), ouvi-lo (linguagem articulada, grito, música, ruído), cheirá-lo (diversos odores: perfumes, fumo), tocá-lo ou ainda saboreá-lo”.JOLY (1994).

Pierce foi um dos principais responsáveis do que hoje chamamos de semiótica. Nasceu em 1839, nos Estados Unidos. Pierce estudou em Harvard, formando-se em matemática e física.

Para Pierce, a teoria geral dos signos mantém uma ligação com três polos, essas ligações são chamadas de “relações sgnicas”, seus pólos são: representamen, é aquilo que funciona como signo para quem o percebe; objeto, é

aquilo que o signo é associado; interpretante é o efeito do signo naquele que o interpreta.

Abaixo veja um esquema que representa as relações sógnicas para Pierce.

Figura 1 - Relações sógnicas



Figura 2 - Ligação sgnica do objeto e interpretante



Fonte: O autor (2018)

Como o signo  a representao de algo e est sujeito a interpretaoes,  correto dizer que o signo faz a ligaco do objeto a pessoa, quem interpreta.

6.1.1 Signo

O signo ou interpretmen  uma manifestao que representa algo que lhe deu origem, podendo apenas ser considerado signo, se possuir a caracterstica de representar, substituir um outro objeto diferente dele, afirma Lucy Niemeyer.

Santaella (1987), exemplifica que "a palavra casa, a pintura de uma casa, a fotografia de uma casa, o esboo de uma casa, um filme de uma casa, a maquete de uma casa, a planta baixa de uma casa ou mesmo um olhar para uma casa, so todos signos do objeto casa, mas no so a prpria casa e nem a ideia geral que temos de casa". Cada um desses signos substitui o objeto casa, mas em contextos diferentes, cada signo possui sua natureza, Santaella diz que a natureza de uma fotografia no  a mesma de uma planta baixa.

Para funcionar como signo, uma "coisa" precisa se encaixar em uma das trs propriedades formais, segundo Peirce, essas propriedades vo alm das materiais e substanciais. As propriedades formais que do capacidade para algo se tornar um signo so: sua qualidade, sua existncia, e seu carter de lei.

Pode se observar na base do signo, as trs propriedades formais citadas acima.

Figura 3 - Propriedades formais do signo



Fonte: O autor (2017)

Segundo Lucy Niemeyer, as propriedades formais dos signos podem ser descritas como:

Qualisigno

É uma qualidade que é signo, o aspecto do representamen que diz respeito às suas características que menos o particulariza, como as cores, os materiais, a textura, o acabamento.

Sinsigno

É o aspecto do signo que já o particulariza e individualiza como ocorrência: sua forma, suas dimensões.

Legisigno

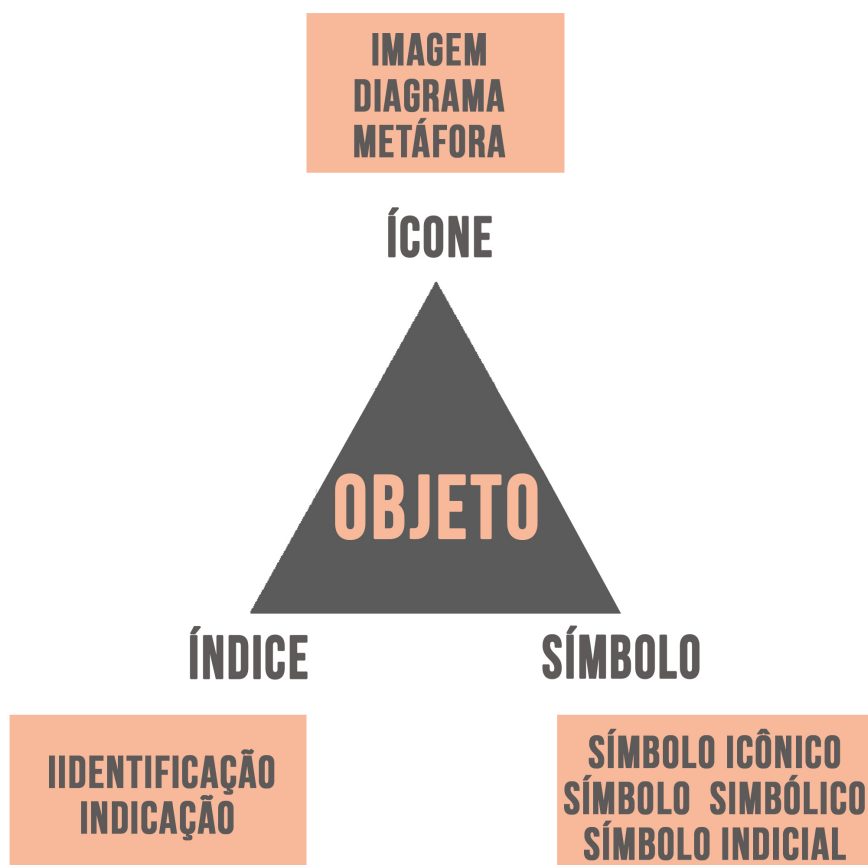
Como as conversões e regras, os padrões se manifestam no representamen: as aplicações de perspectiva, o atendimento a normas.

6.1.2 Objeto

Para que se conheça algo é necessário que este algo seja passível de representações. O objeto é o modo como o signo se refere àquilo que ele representa. O signo está sujeito a representar dois tipos de objeto, o dinâmico e o imediato.

Peirce define que o Objeto pode se referir ao “Objeto Imediato, que é o Objeto tal como o próprio Signo o representa, e cujo Ser depende assim de sua representação no Signo”, ou ao Objeto Dinâmico, “que é a Realidade que, de alguma forma, realiza a atribuição do Signo à sua Representação”. PEIRCE apud SANTAELLA (2000).

Figura 4 - Relações objetos dinâmicos e imediatos



Ícone

Quando a representação é feita por semelhança, comparações com algo que é representado. Lucy afirma que os ícones podem ter uma constituição mais vinculada a um caráter do vínculo material em que se manifesta a semelhança, a imagem.

Figura 5 - Exemplos de ícones



Fonte: O autor (2017)

O ícone também pode estabelecer a relação de semelhança pelas relações análogas entre as partes do signo e as do algo representado. Essa relação é chamada de diagrama, os gráficos e mapas são diagramas.

A metáfora tem como característica representativa, a abstração. Nela, atributos do caráter do objeto dinâmico se fazem sentir no signo, afirma Niemeyer.

Um ícone pode gerar interpretações diversas, possui uma ampla expressividade e pode atuar na mente do interpretante de maneiras inesperadas.

Índice

O índice é a representação por meio de marcas que o Objeto Dinâmico causa. Diferente do ícone, que traz o Objeto para dentro do signo por traços de semelhança, o índice aponta para fora do signo, para o Objeto; seu movimento é para fora. Uma relação de causalidade, e não de analogia, afirma Lucy Niemeyer.

Figura 6 - Exemplos de índices



Fonte: O autor (2017)

Podemos identificar dois tipos de índices; o índice de identificação, que segundo Niemeyer, “é possível retrazar se inequivocamente a origem da causa”, e o índice de indicação, “na qual se evidencia o efeito, mas a origem ou autoria da marca é obscurecida ou inacessível”.

Símbolo

O símbolo é a relação que se dá por associação de ideias. Funciona quando acontece por uma convenção ou lei coletiva determina o que será representado, fazendo uma associação entre o objeto e o seu significado simbólico.

Figura 7 - Exemplos de símbolos



Fonte: O autor (2017)

É possível distinguir dois tipos de símbolos, os símbolos icônicos, que são os mais orientados por caráter icônico, e os mais orientados para uma relação indicial, que contrastam com os símbolos, predominando o caráter arbitrário, os símbolos indiciais. Explica Lucy Niemeyer.

6.1.3 Interpretante

Pode se dizer que o interpretante são toda as possibilidades de interpretações dos signos. Lucy aponta a diferença entre o interpretante e o intérprete, que é um sujeito do mundo natural na posição interpretadora, que interpreta o signo. O intérprete é um observador, faz a leitura do signo com base no próprio repertório, elaborando algum interpretante.

Figura 8 - Níveis de abordagem do interpretante



Fonte: O autor (2017)

Rema

O interpretante pode ser abordado em três níveis, afirma Lucy. No primeiro nível, há uma impressão de sentido, uma sensação, uma indeterminação que se dá no instante inicial de contato com o novo. Um âmbito de conotações, amplo e impreciso, uma possibilidade qualitativa, isso é o primeiro nível de interpretante, o Rema.

Dicente

O segundo nível, diferente do Rema, que trabalha com incertezas e questões com amplos pontos de vistas e interpretações, o Dicente, trabalha com afirmações.

Argumento

Precisão e argumentos científicos são características do terceiro nível do interpretante. Nele estão as regras e certezas, uma lei geral. Este é o Argumento.

6.1.4 Repertório

O repertório é dos conceitos principais da semiótica. Ele consiste em uma espécie de arquivo que temos em nossa cabeça, que guarda nossas memórias,

referências, contatos, experiências de vida, conhecimentos etc. “É a partir desse repositório que a relação comunicativa se estabelece. Só tem significado o que pode se relacionar com algo já conhecido” (NIEMEYER, 2010, p.32).

No processo de comunicação o repertório é o fator principal para a compreensão da mensagem, o canal definido para transmiti-la deve ser compatível com interpretador, para que o mesmo tenha capacidade de decodificar a mensagem recebida através do seu repertório. É como um filtro, o código chega até o interpretador, passa pelo repertório e se transforma em mensagem, onde é entendida e respondida.

Cada pessoa possui seu próprio repertório, sua formação é diversa e muda com o tempo, conforme aprendemos algo e vivemos experiências novas.

Abaixo, são apresentados fragmentos de repertório de suas personas diferentes, mas com algo em comum. O objetivo é mostrar a diferença de repertório de cada indivíduo e como é feita a comunicação entre os mesmos.

Bento é um senhor de 58 anos, mora no interior de São Paulo e é dono de uma pequena propriedade onde possui uma plantação de tomates e alguns animais. Um senhor de idade avançada, Bento sentiu a necessidade de sair da cidade e morar no interior, onde teria o espaço para realizar seu sonho de voltar a morar em uma chácara, perto de animais e de suas plantações.

O programa que Bento mais gosta de fazer é talvez o mais simples, todo final de tarde, ele senta com sua esposa, Sandra, na varanda da frente de casa e toma seu café torrado recentemente.

Todos da família não perdem a oportunidade de implicar com Bento por sua vaidade hollywoodiana. De fato Bento é um astro da fazenda, não sai sem seu chapéu, que aliás, são mais de 15, sem falar dos óculos escuros, que são de várias cores e formas.

Figura 9 - Exemplo de um fragmento do repertório do Bento



Fonte: O autor (2017)

Carlos é um estudante de arquitetura, mora no Rio de Janeiro, tem 25 anos, adora praticar exercícios físicos e aprecia uma alimentação saudável, por isso não abre mão de uma salada com tomates frescos. Carlos não tem muitos amigos, mas ele acha um número mais que o suficiente, sempre estão jogando vôlei na praia, indo ao cinema ou até mesmo conversando em uma praça qualquer.

Uma de suas características mais lembradas por seus amigos é o fato de Carlos ser muito atencioso, ele realmente gosta de contato humano, dizem que seus abraços são os mais sinceros do mundo.

Apesar de estudar arquitetura, Carlos pretende se dedicar a trabalhos voluntários na parte da primeira infância, onde ele pretende ajudar de alguma forma na formação e cuidado de crianças.

seus projetos refletem totalmente suas características, arquitetura humanizada e convidativa sempre serão seus objetivos em trabalhos.

Figura 10 - Exemplo de fragmento do repertório do Carlos



Fonte: O autor (2017)

Um tomate para Bento é um dos componentes principais de sua salada após praticar seus exercícios. Para Bento, o tomate faz parte do seu trabalho, é uma das formas de garantir um bom dinheiro no final da colheita.

Um exemplo simples, usando um tomate, mas que pode ser substituído por um produto projetado por um designer, onde o mesmo será interpretado de formas diversas. A questão é, atender o usuário, falando a mesma língua que ele, usando o mesmo canal de comunicação, para isso acontecer, é necessário compreender seu repertório.

A importância do repertório para quem projeta para o usuário é justamente na consideração das necessidades e interpretações diferentes. Um projeto de design baseado na diversidade, além de eficiente, no sentido de atender com êxito, é um avanço social, afirmando o papel do design como ferramenta promissora para a sociedade.

6.2 PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Esta pesquisa, de caráter bibliográfico, teve por fim levantar todas as informações relacionadas a produção estética de vídeos, de informações sobre fotografia cinematográfica (tipos de planos, transições, iluminação etc), passando por questões relacionadas a direito de imagem e som, até dados referentes aos equipamentos e softwares mais comuns de serem utilizados para edição.

6.2.1 Fotografia cinematográfica

A fotografia cinematográfica se trata do conjunto de planos, ângulos, movimentos de câmera, iluminação e montagens que compõem um vídeo. Em resumo, a fotografia de um filme é responsável por tudo que é visto na tela, por isso tem grande influência no resultado final, importância tão grande que tem uma categoria especificamente para a área de fotografia na premiação do Oscar.

A importância em entender esses recursos se dá na transmissão de uma mensagem, pois cada elemento usado na produção de um vídeo, tem seu significado e transmite algo para o telespectador.

“Deste modo a imagem reproduz o real, depois num segundo grau e eventualmente, efecta os nossos sentimentos e, finalmente, num terceiro grau e sempre facultativamente, toma uma significação ideológica e moral. Este esquema corresponde à função da imagem como definiu Eisenstein, para quem a imagem nos conduz ao sentimento (ao sentimento afetivo) e deste à ideia.” (Martin, 2013,p:35)

A linguagem visual trabalhada pela fotografia em um vídeo, tem a responsabilidade de carregar a identidade da peça audiovisual, seguindo conceitos pré estabelecidos socialmente ou buscando uma inovação e ideológica para transmitir e conquistar o telespectador. Oferecer uma experiência é talvez o maior feito de um filme.

O belo é algo relativo, mas se tornou um padrão comum em nossa sociedade e nas mídias visuais, esse padrão aparece com grande destaque, mascarando cenários e personagens “perfeitos” que provavelmente não existem. Obviamente, uma ficção pode ser trabalhada em contextos inexistentes no mundo real, isso é justificável, mas será que precisamos desse filtro de beleza construída em todos os formatos visuais?

Walter Carvalho, um renomado diretor fotográfico brasileiro, fala sobre sua visão sobre o conceito e aplicação do belo e do feio em relação ao cinema.

Como espectador, estou saturado de filme bonito. Não aguento mais, estou louco para um diretor me chamar para fazer um filme feio. Um que traga a

feira como beleza. Quando estou trabalhando, não me preocupo com a fotogenia, não coloco o refletor em tal lugar por achar que fica mais bonito, coloco para que ele me ajude, com a imagem, a narrar o filme. Se isso resultar em uma coisa fotogênica, é bom; se não, melhor ainda. Meu objetivo não é a beleza, a não ser que eu consiga persegui-la para depois desprezá-la. Nietzsche já dizia: 'enxergar a beleza de alguma coisa é necessariamente enxergá-la de forma errada'. Eu levo isso quase como um dogma para as minhas coisas. Não existe no meu trabalho o pensamento de ser apenas fotogênico, primeiro tenho que ajudar a contar uma história, preciso achar a posição de um refletor junto com o diretor e minha equipe, uma posição que possa passar a emoção que está no roteiro. Caso contrário, não faz sentido. Como a maioria dos filmes que eu tenho visto por aí. Você pode até assistir e dizer 'que beleza!', mas não quer dizer absolutamente nada. Dois meses depois aquele filme não existe, a beleza se esvaiu. Ao passo que o filme que traz uma atração pelo discurso em si é o que fica guardado no coração e na memória de quem vê. (CARVALHO, W., 2004)

A reformulação do belo como objetivo cinematográfico, pode ser uma conversa sem resposta, onde o telespectador pode não entender ou pior, odiar.

A exposição do cenário real, sem maquiagens com a finalidade de esconder o considerado feio, foi um dos conceitos usados no premiado filme "Carandiru" (Héctor Babenco, 2003). Que conta a vivência de alguns presos residentes na antiga penitenciária, que deu origem ao nome do filme.

Figura 11 - Filme "Carandiru"



Fonte: Héctor Babenco (2003)

Walter Carvalho, diretor fotográfico do filme, teve uma experiência de observação da luminosidade do cenário, o próprio carandiru. Suas fontes de luz são diversas e possuem características diferentes, hora sobre lâmpadas incandescentes, outra sobre fluorescentes, com alterações de cor causadas pelos filtros de abajur ou

mesmo objetos presentes em algumas celas. A luz do Sol mal era vista dentro do presídio, em algumas cenas do filme, podemos ver raios de luz entrando pelas frestas e janelas, Walter trabalhou e observou o comportamento dessa passagem de luz em contato com o cenário frio, quando dia.

As cores oferecidas pela casa de detenção eram acinzentadas, os tons quentes do filme eram provocados pelos objetos em cena, pertencentes dos próprios detentos. Quando a noite chegava, era possível perceber a mudança de cor presente nas cenas, as luzes diversas eram acesas, destacando as cores dos tecidos, dos objetos e até mesmo das peles.

Walter Carvalho transmitiu a verdade em cena, não se preocupou em produzir imagens belas, ao menos aquele “belo” que esperamos da maioria dos filmes. A preocupação era transmitir a verdade, mostrar o cotidiano de pessoas reais com história reais.

A sinceridade e simplicidade transmitida pela fotografia é uma das características desejadas para o projeto proposto, sem abandonar os efeitos de iluminação e coloração, a intenção é mostrar a verdade em situações que ela precisa ser transmitida.

Um contraponto às características citadas da fotografia de Walter Carvalho, usadas no filme “Carandiru” (Héctor Babenco,2003), a fotografia de Wes Anderson, um diretor norte americano que se destaca pela paleta de cores usadas em seus filmes e uso incomum de planos, em comparação a outros filmes estrelados de Hollywood.

Figura 12 - Filme "The Grand Budapest Hotel"



Fonte: Wes Anderson de 2014)

Em “The Grand Budapest Hotel” (Wes Anderson,2014), um filme onde Wes ganhou um Oscar como melhor diretor e melhor fotografia assinada por Robert Yeoman, além de outras sete estatuetas levadas pelo filme. Wes deixou claro suas características de direção neste filme, cada cena foi detalhadamente pensada, de forma que se parecem pinturas, fotografias artísticas.

A Psicologia das cores é sempre um dos aspectos pensados cuidadosamente pelo diretor americano, apesar de ter praticamente uma assinatura, usando tons parecidos em suas produções, as cores sempre acompanham algum significado.

Em mundos esteticamente fictícios e fantasioso, Wes conta histórias pertencentes ao mundo existente, Em “The Grand Budapest Hotel”, os cenários são sempre iluminados e luxuosos, mas sem perder a característica vintage, que o diretor aplica em seus filmes.

A simetria é usada sempre que possível, equilibrar a cena com objetos, personagens, faz parte dessa narrativa fantasiosa que Wes usa como conceito.

Uma mistura de realidade inventada e uma realidade existente e muitas vezes “feia” e “desagradável” aos padrões sociais estabelecidos de várias formas, é a talvez uma das maiores características desejadas para a fotografia do produto audiovisual resultante deste projeto, tomando esses dois profissionais citados acima, como referências principais de fotografia cinematográfica.

6.2.1.1 Termos e técnicas da fotografia cinematográfica

Conhecer a linguagem técnica da fotografia cinematográfica é o primeiro passo para produzir com eficiência. Neste tópico, é listada algumas das principais e mais usadas técnicas de fotografia em produções audiovisuais.

...é preciso liberar-se do teatro e do romance e criar através dos meios do cinema, pela imagem apenas. O verdadeiro poeta do cinema deve ser a câmera. As possibilidades para o espectador, de mudar continuamente de ponto de vista, as numerosas trucagens que duplicam o ator em dois na tela, as sobreimpressões, em suma, a técnica, a forma, dão ao conteúdo seu verdadeiro significado. (EISNER,1981,p.39)

As informações abaixo vão de planos a coloração, passando por iluminação e montagem.

6.2.1.1.1 Campos e planos

Compreende tudo o que está presente na imagem, como: cenários, personagens e acessórios.

Extracampo

Remete ao que não se vê. É o que não se encontra na tela, mas que complementa aquilo que vemos. Designa o que existe ao lado ou em volta do que está enquadrado.

Planos

No audiovisual, existem dois tipos de planos, o que se refere ao trecho entre dois cortes e o que se refere ao enquadramento, que é o que será explicado aqui. O tamanho de um plano é determinado pela distância entre a câmera e o objeto filmado. Deve haver adequação entre o tamanho do plano e o conteúdo a ser mostrado. Os planos possuem características variadas, cada um com uma função e capacidade de transmitir e mostrar a cena.

- Plano geral

Abrange uma vasta e distante porção de espaço, como uma paisagem. Os personagens, quando presentes no neste plano, mal podem ser identificados.

- Plano de conjunto

Um pouco mais próximo, pode mostrar um grupo de personagens, já reconhecíveis, e o ambiente em que se encontram.

- Plano médio

Enquadra os personagens por inteiro quando estão de pé, deixando pequenas margens acima e abaixo.

- Plano americano

É o plano que enquadra a figura humana do joelho para cima. Geralmente não comporta mais do que três personagens reunidas.

- Primeiro plano

Enquadra o busto dos personagens.

- Primeiríssimo plano

Enquadra apenas o rosto.

- Plano de detalhe (close-up)

Enquadra e destaca partes do corpo ou objetos.

- Plano autônomo

Exibe uma ação que corre paralelamente às demais, sem ligação com o plano anterior e nem com o seguinte.

Contra plano

Dialoga com o plano e pode ser definido como uma tomada feita com a câmera orientada em direção oposta à posição da tomada anterior.

Plano sequência

É a filmagem de toda uma ação contínua através de um único plano. Sem cortes e transições. O Plano sequência é muito importante na narrativa, ele descreve o ambiente gravado e traz uma dramatização para narrativa, dependendo do movimento e velocidade em que é usado.

Nos vídeos abaixo, podemos ver como o plano sequência atua em um filme.

Figura 13 - Cena de plano sequência do filme "Kill Bill" (Quentin Tarantino, 2003)



Fonte: Cena disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LiqEBuUktmc>>

Figura 14 - Filme "Filhos da esperança" (Alfonso Cuarón,2006)



Fonte: Cena disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=M0Xbax3vhWw>>

Figura 15 - Filme "Hanna" (Joe Wright,2011)



Fonte: Cena disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=dTwcJm_Hr-l>

Além de filmes, o plano sequência também pode ser usado em outros tipos de vídeo, como os exemplos de vídeo cliques abaixo.

Figura 16 - Vídeo clipe "Hideaway" (Kiesza,2014)



Fonte: Vídeo disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vnoz5uBEWO>>

Figura 17 - Vídeo clipe "Save Me" (BTS,2016)



Fonte: Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GZjt_sA2eso>

6.2.1.1.2 Movimentos de câmera

- Panorâmica: Movimento descritivo de uma cena de forma horizontal.
- Travelling: Movimento onde a câmera se movimenta em direção ao objeto gravado ou se afasta dele, seja da direita para a esquerda ou de cima para baixo e vice e versa;
- Zoom-In e Zoom-Out: Recurso da lente da câmera que permite aproximar (In) ou afastar (Out) o objeto gravado sem a necessidade de movimentar a câmera;
- Câmera alta: Enquadramento do objeto gravado de cima para baixo, geralmente usado para transmitir a sensação de inferioridade.
- Câmera baixa: Ao contrário da câmera alta, geralmente é usada para dar a sensação de superioridade.
- Câmera na diagonal: A câmera se movimenta na diagonal, usada para gerar um desequilíbrio na imagem e criar tensão.
- Câmera subjetiva: São as câmeras que permitem ao espectador assistir a cena em primeira pessoa.
- Chicote
- É um movimento muito rápido ou brusco de uma câmera, deixando uma espécie de rastro na tela ou deixando a imagem embaralhada. Movimento também chamado de whip pan.

6.2.1.1.3 Iluminação

A luz é a matéria prima da fotografia e cinema, sendo o fator principal para produção de conteúdo audiovisual. As técnicas de iluminação, são complexas, mas garantem um bom resultado, se compreendidas.

Como todas as etapas da produção de conteúdo áudio visual, a iluminação é um processo tanto artístico quanto técnico. As luzes são capazes de transformar um ambiente e transmitir sensações. A dominação das luzes, no campo de gravação, possibilita não só a qualidade de iluminação dos personagens e cenário, mas também na manipulação e emissão da mensagem mostrada no vídeo.

Luz direcionada

Iluminação direta: quando a fonte é apontada para o conteúdo em cena sem alguma alteração em suas características originais.

Iluminação indireta: a luz é transmitida através de telas, filtros, difusores e rebatedores. Ocorre uma alteração em suas características originais.

Dureza

Se refere a quantidade de luz que atinge o objeto. Quando a luz atinge o objeto diretamente. Dizemos que é uma luz é "dura", ou seja, a luz direta.

Quando a luz atinge o objeto indiretamente. Dizemos que é uma luz "suave", difusa.

Exposição

É o termo usado para dizer o quão clara ou escura a imagem está. A exposição à luz é responsável por captar as imagens no sensor da câmera, uma imagem que foi muita exposta a luz, é mais clara, a imagem menos exposta é mais escura. A exposição de uma imagem é controlada através da abertura, iso e velocidade do obturador de uma câmera.

Fotometria

A fotometria é a técnica que mede a intensidade e quantidade de luz captada pelo sensor. Tal técnica controla o nível de exposição, termo citada acima. Pode ser usada através de um fotômetro manual ou da ferramenta disponível em câmeras digitais.

6.2.1.1.4 *Montagens*

A montagem em um vídeo é a parte que compreende as técnicas de composição, construção e disposição dos planos, pensando na sua duração e transição. Tem uma função importante na transmissão da mensagem do vídeo, carrega a responsabilidade de controlar a ordem dos significados e informações a serem exibidas.

Corte seco

O corte seco é uma transição direta de uma cena para outra. Muito usado em vídeos de variados tipos, foi uma das primeiras técnicas de montagem a serem usadas no audiovisual.

Fusão

É uma técnica de transição onde a cena exibida vai desaparecendo ao mesmo tempo que a cena seguinte vai surgindo na tela. Esse efeito de superposição de cenas, acrescenta leveza e fluidez no vídeo.

Fade

Ocorre quando uma imagem vai surgindo lentamente em um fundo com uma

cor sólida, mas geralmente isso acontece com a cor preta. Nessa técnica temos o fade in: que a imagem vai se revelando na tela até que a cor de fundo apareça e o fade out: quando a imagem vai desaparecendo na tela, causando o efeito oposto. A técnica é muito utilizada em aberturas e encerramentos de assuntos em vídeos.

Cortina

É um tipo de transição que ocorre quando uma cena encobre a outra, pode acontecer no sentido vertical, horizontal e diagonal da tela.

Montagem Paralela

Quando duas ou mais cenas com conteúdo contrastantes são sequenciadas intercaladamente com a intenção de comparar ou mostrar semelhança em alguns aspectos, uma significação simbólica entre as cenas exibidas.

6.2.1.1.5 *Coloração*

As cores são elementos principais de uma peça videográfica atual, sendo responsáveis por reforçar a mensagem transmitida pelas cenas. Sensações são associadas aos tons, sendo critério para formação de uma paleta de cores cinematográfica.

Não necessariamente transmitir algo, as cores podem simplesmente compor a cena, sem pretensão alguma, apenas como elemento estético. Chamar atenção para o assunto pode ser uma boa tática, já que uma das propostas do vídeo é passar um conteúdo, como material didático.

As associações entre as sensações e cores são ferramentas muito utilizadas nas grande e pequenas produções. Existem padrões pré estabelecidos de cores e sensações, com base na psicologia das cores, os diretores e diretores fotográficos montam suas paletas de cores necessárias ou mesmo, desejadas para seus filmes.

Jacques Aumont, um teórico francês, especialista em cinema fala sobre a relação das cores com a interpretação humana através de sua aplicação no cinema.

...é difícil separar a parte de convenção pura da parte de convenção "natural" que (as cores) veiculam. Uma chama pode ser (no mundo real) amarela, verde, azul, às vezes alaranjada, mas praticamente jamais vermelha; ora, é o vermelho que simboliza o fogo - o do inferno, mas não apenas (também o da paixão), o calor, e ainda, para nós, o perigo. Por isso é que se toca aqui nesse outro efeito, bem conhecido, mas mal explicado, do qual não sabemos se é psicológico, fisiológico ou puramente cultural: o azul acalma, o vermelho irrita... (AUMONT, 2004, p.182).

Veja abaixo alguns exemplos do uso da psicologia das cores em algumas cenas de filmes.

Figura 18 - Significado da cor vermelho em filmes



Fonte: <http://www.zupi.com.br/psicologia-das-cores-nos-filmes/>

Figura 19 - Significado da cor laranja em filmes



Fonte: <http://www.zupi.com.br/psicologia-das-cores-nos-filmes/>

Figura 20 - Significado da cor amarela em filmes



Fonte: <http://www.zupi.com.br/psicologia-das-cores-nos-filmes/>

Figura 21 - Significado da cor rosa nos filmes



Fonte: <http://www.zupi.com.br/psicologia-das-cores-nos-filmes/>

Figura 22 - Significado da cor roxa nos filmes



Fonte: <http://www.zupi.com.br/psicologia-das-cores-nos-filmes/>

Figura 23 - Significado da cor azul nos filmes



Fonte: <http://www.zupi.com.br/psicologia-das-cores-nos-filmes/>

Figura 24 - Significado da cor verde nos filmes



Fonte: <http://www.zupi.com.br/psicologia-das-cores-nos-filmes/>

Nem sempre as cores terão os mesmos significados dentro de um filme, isso depende muito da narrativa, do contexto.

Além de Walter Carvalho e Wes Anderson como referências fotográficas, Spike Jonze é uma ótima referência especificamente quando o assunto é coloração cinematográfica.

“Her”(2013), um filme dirigido Spike e fotografia assinada por Hoyte van Hoytema, é um romance entre um homem e um sistema de inteligência artificial.

Figura 25 - Filme "Her"



Fonte: "Her" (Spike Jonze, 2013)

No filme as cores são usadas de forma natural, vemos praticamente os mesmos tons do início ao fim. Uma característica que pode ser notada no filme, é a forma que as cores são usadas nas cenas, não apenas em formas de filtros, mas sim nos objetos que compõem o cenário.

A forma de aplicação das cores é a característica desejada no projeto proposto, tornando Spike Jonze e Hoyte van Hoytema como referência no quesito coloração.

6.2.2 Equipamentos e softwares

6.2.2.1 Equipamentos

6.2.2.1.1 *Áudio*

Uma boa qualidade de áudio faz toda a diferença no resultado final de um vídeo, seja pra qual finalidade ele for. Ao contrário do que se pensa, não dá pra depender apenas do microfone nativo das câmeras, por terem pouca sensibilidade e direcionamento de captação do áudio.

Existem vários modelos de microfones, cada um deles possuem

características específicas para necessidades diferentes. Podem ser acoplados na própria câmera ou em gravadores externos. Veja abaixo alguns dos modelos mais utilizados.

Microfone de lapela

Um modelo mais discreto e comum em programa de Tv, o microfone de lapela é uma boa alternativa para ocasiões onde as falas de uma pessoa, por exemplo, precisam receber mais destaque. Geralmente são usados presos na roupa de quem a fala será captada.

Figura 26 - Microfone de lapela



Fonte: O autor (2017)

Boom

O Boom, ou microfone direcional, como pode ser chamado, é a alternativa certa para casos onde não se tem a preocupação de captar o som de uma pessoa ou algo específico, sua ampla captação é muito eficiente em ocasiões onde um maior número pessoas precisam ser ouvidas, por exemplo.

Figura 27 - Microfone Boom



Fonte: O autor (2017)

Gravadores externos

Os gravadores são extremamente essenciais na captação de áudio, atividade que é feita separadamente da captação de imagens. Gravadores são comuns e relativamente baratos, dependendo da qualidade, claro, mas com o avanço dos smartphones, os mesmos se tornaram funções dentre as várias existentes nos aparelhos atuais, sendo muito fácil encontrar microfones com saídas específicas para os mesmos. Tal avanço tecnológico contribui muito para a área de produção audiovisual, reduzindo cada vez mais a quantidade de equipamentos necessária para realizar um trabalho de qualidade.

Figura 28 - Gravador externo



Fonte: O autor (2017)

Protetor de vento

Para garantir uma boa qualidade de áudio, livrando o mesmo de ruídos causados pelo vento, quando ao ar livre, uma boa alternativa é usar os protetores de vento. São uma espécie de capa que envolve o microfone ou gravador externo.

Figura 29 - Protetor de áudio contra o vento



Fonte: O autor (2017)

6.2.2.1.2 Iluminação

Como foi dito no capítulo de fotografia cinematográfica, a iluminação é essencial na gravação de um vídeo. Não dá pra usar qualquer equipamento para obter aquela luz vista em filmes e até mesmo em vídeos de Youtubers, comuns nos tempos de hoje. Existem ferramentas de iluminação específicas para cada situação na produção videográfica. Alguns dos mais usados são:

Painéis de Led

Essa fonte de luz é muito forte, o que pode ser uma vantagem ou não, em alguns casos. Indicada em ambientes externos ou em grandes áreas. Possuem modelos com fonte de bateria e outros que usam energia elétrica, por isso é bom ficar atento na disponibilidade de tomadas na locação ou baterias extras.

Figura 30 - Painel de Led

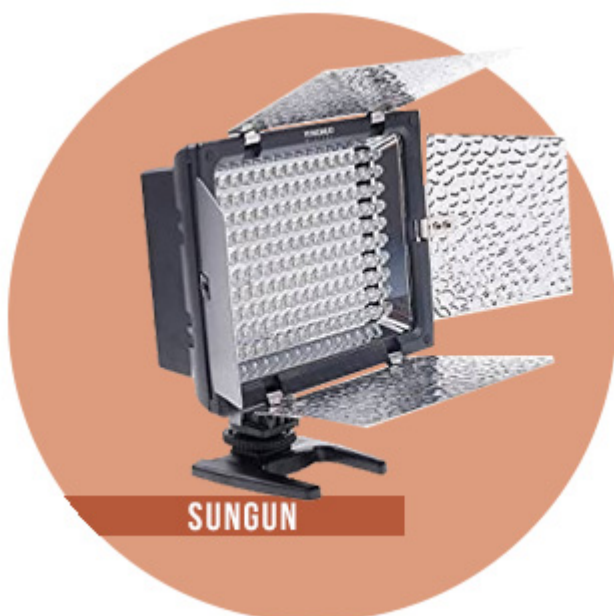


Fonte: O autor (2017)

SunGun

Uma fonte de luz intensa, mas consegue ser distribuída de maneira uniforme devido aos refletores presentes nas laterais. Se usada de forma pura, sem filtros, ela proporciona uma iluminação levemente amarelada.

Figura 31 - Painel Sungun



Fonte: O autor (2017)

Ring Light

Muito famoso em vídeos para internet e até mesmo alguns videoclipes, essa fonte de luz é muito individual, por ser uma lâmpada fluorescente no formato circular e se posicionar em volta da câmera. Usada geralmente para iluminar rostos.

Figura 32 - Lâmpada Ring Light



Fonte: O autor (2017)

Lâmpadas LED

Uma alternativa para pequenas produções ou locações onde não seja necessário muitas luzes, a lâmpada convencional de LED é uma boa escolha. Econômica e emissora de uma luz branca, ela pode gerar ótimos resultados se bem distribuída.

Figura 33 - Lâmpada Led



Fonte: O autor (2017)

Softbox

Diferente das fontes de luz citadas acima, o softbox proporciona uma iluminação difusa, isso ocorre graças a tela branca presente no equipamento. O softbox nada mais é que uma caixa revestida com papel laminado na parte interior, geralmente sobre um pedestal, a caixa possui uma lâmpada no centro e uma tela branca translúcida na abertura, causando a difusão da luz.

Figura 34 - Softbox



Fonte: O autor (2017)

Difusor

Como foi citado acima, o softbox possui uma tela que altera a dureza da luz, essa tela é chamada de difusor. Uma ferramenta preciosa na fotografia e filmagem, o difusor é simplesmente uma tela translúcida, geralmente branca, ela pode ser encontrada facilmente em lojas de equipamentos fotográficos, mas suas características difusoras estão presentes em vários outros materiais do nosso dia a dia, um tecido por exemplo, pode ser usado como difusor de luz tranquilamente. Sendo branco e translúcido, pode render um bom resultado e economia.

Figura 35 - Difusores



Fonte: O autor (2017)

Rebatedor

Os rebatedores assim como os difusores, são ferramentas simples, mas que produzem um grande diferencial na imagem. Diferente do difusor, o rebatedor reflete a luz recebida e direciona para o objeto em cena, existem cores diferentes de rebatedores, sendo os mais comuns, o prata e o dourado, cada um reflete a luz com tonalidades características da cor. Uma ótima ferramenta para uso em ambientes externos onde a luz do sol precisa ser melhor aproveitada.

Figura 36 - Rebatedores



Fonte: O autor (2017)

Figura 37 - Influência do rebatedor na iluminação do objeto em cena



Fonte: O autor (2017)

6.2.2.1.3 Câmera

DSLR

As câmeras DSLR são aquelas que oferecem a praticidade da troca de lente,

tornando o trabalho de um fotógrafo e produtor audiovisual bem mais prático e fácil. A qualidade de imagem das DSLR são em sua grande maioria, superiores as compactas digitais.

Um investimento alto, mas que podem render resultados profissionais se bem manuseada, já que possuem mais funções que as compactas, sua usabilidade pode ser um pouco mais complexa.

Figura 38 - Câmera DSLR



Fonte: O autor (2017)

Filmadora

As filmadoras são provavelmente as melhores opções no quesito qualidade, possuem uma capacidade de captura bem maior que as câmeras DSLR, por serem feitas especificamente para gravação de vídeos. Além de serem mais potentes na captura de imagens, as filmadoras possuem um microfone embutido mais potente, o que pode economizar na compra de um equipamento de extra, já que o preço de uma filmadora é mais alto que o de uma câmera DSLR.

Figura 39 - Filmadora



Fonte: O autor (2017)

Smartphone

Pode parecer estranho colocar um Smartphone nessa lista de equipamentos, mas esses pequenos aparelhos estão evoluindo muito rápido, já são capazes de produzir imagens com qualidades comparáveis com algumas câmeras DSLR. Uma das grandes vantagens de usar um smartphone é a praticidade, na configuração e no manuseio para filmagens. Atualmente existem festivais e produções totalmente feitas com as câmeras de smartphones. Alguns até se arriscam em dizer que eles são o futuro do audiovisual.

Figura 40 - Smartphone



Fonte: O autor (2017)

6.2.2.1.4 Edição

Como uma das etapas mais trabalhosas da produção audiovisual, a edição requer um bom equipamento, no caso um computador, mas qual é mais vantajoso, um desktop ou um notebook? De fato, é impossível dizer que um é melhor que o outro em todos os aspectos, mas existem vantagens e desvantagens, dependendo muito de aspectos como a rotina do usuário e tipos de trabalhos a serem realizados com a máquina.

Desktop

O desktop tem como vantagem principal, a capacidade de ser aprimorado, atualizando e adaptando peças, mas sua alta refrigeração e sua durabilidade são características que fazem a diferença em seu desempenho, ainda mais com atividades tão exigentes como edição de vídeos.

Notebook

Em termos de praticidade o notebook com certeza fica na frente, sua vantagem de ser levado para qualquer lugar proporciona uma liberdade de trabalho muito grande, mas isso também é o motivo dele ser menos durável, já que geralmente é levado para vários lugares, causando desgastes ou até mesmo danos internos e externos. Em termos de refrigeração, o notebook fica em uma leve desvantagem, com seu cooler menor e sem muito espaço para ventilar, a máquina é

aquecida rapidamente, em comparação ao desktop, mas existem modelos que possuem alta capacidade de processamento e isso nem é mais um problema.

O que realmente conta para ser requisito em um computador para trabalhos de edição de vídeo, é a sua configuração. segue abaixo um exemplo de configurações de nível intermediário para edição de vídeos, essa configuração permite trabalhar tranquilamente com softwares como o Adobe premiere, que requer muito do processador e ainda tem um custo um pouco mais acessível comparado ao nível superior.

Figura 41 - Configurações intermediárias para edição de vídeo



Fonte: O autor (2017)

6.2.2.1.5 Softwares

As etapas de pós produção de um vídeo são feitas com o auxílio de um software de edição. São ferramentas essenciais para concluir um projeto

audiovisual, onde são realizadas as montagens e ajustes de coloração e duração das cenas.

Abaixo acompanhe uma lista com alguns dos softwares mais comuns na produção de um vídeo de nível semi profissional a profissional.

Lightworks

Disponível para Windows, Mac e Linux, o Lightworks é um editor de nível intermediário gratuito. Possui ferramentas comuns em editores de vídeos dos mais simples, mas se destaca dos mesmo por sua interface mais complexa, semelhante aos editores considerados profissionais.

Figura 42 - Software para edição de vídeos, Lightworks

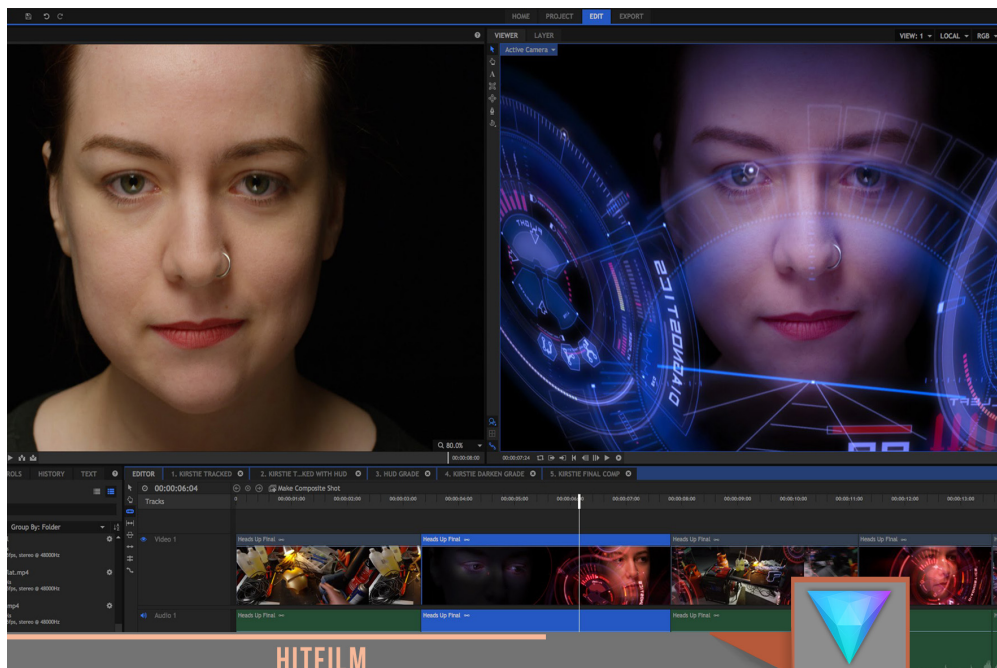


Fonte: O autor (2017)

HitFilm

Um editor popular entre os produtores de vídeo, o Hitfilm está disponível para Windows e Mac gratuitamente. Com ferramentas de plugins e pacotes para personalizar e aprimorar ainda mais os projetos, o software se tornou um dos mais usados pelos profissionais.

Figura 43 - Software para edição de vídeo, Hitfilm



Fonte: O autor (2017)

Sony Vegas

O Vegas é um editor pago, disponível apenas para Windows, ele permite resultados profissionais de alta qualidade. Uma de suas principais características é a edição não linear, que é quando os arquivos são armazenados no próprio software, preservando os arquivos originais. Apesar de trazer resultados incríveis, o Vegas não exporta em formatos comuns como AVI e MP3.

Figura 44 - Software para edição de vídeo, Sony Vegas

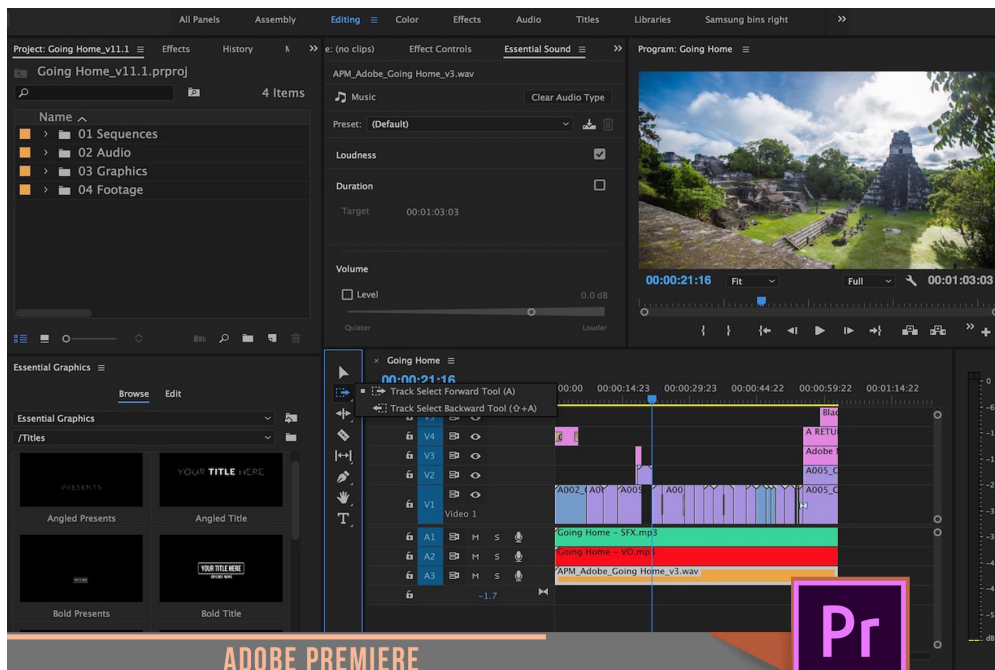


Fonte: O autor (2017)

Adobe Premiere

Um dos softwares para edição de vídeos mais completos, o Premiere é um programa do pacote Adobe, portanto, tem compatibilidade com todos os outros produtos do pacote, como o Photoshop. Um produto pago, mas que possibilita produções de nível profissional.

Figura 45 - Software para edição de vídeo, Adobe Premiere

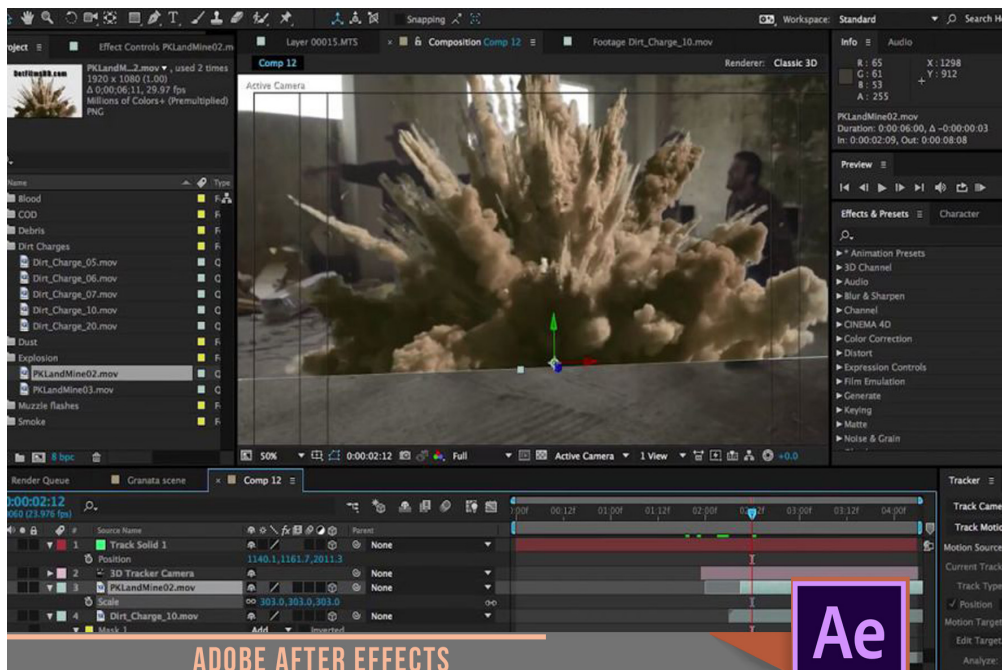


Fonte: O autor (2017)

Adobe After Effects

Como o Premiere, o After Effects é um editor de vídeos do pacote Adobe, mas suas ferramentas são mais voltadas para produção de efeitos especiais e animações em vídeos, se tornando uma boa ferramenta para trabalhar em conjunto com o Premiere, já que os dois possuem compatibilidade.

Figura 46 - Software para edição de vídeo, Adobe After Effects



Fonte: O autor (2017)

6.2.3 Direitos de imagem e voz

Para uma produção audiovisual, ter ciência das normas que envolvem tal área é de extrema importância. Os termos de direitos de imagem e voz são indispensáveis para iniciar qualquer produção dessa natureza que envolva a participação de pessoas e locais privados.

Existem modelos prontos de documentações que servem para coletar dados e a autorização dos participantes do vídeo. Documento esse que deve ser preenchido e assinado pela pessoa atuante ou dono do estabelecimento. Em casos de participação de pessoas menos de idade, a responsabilidade pela autorização cabe ao responsável legal.

Um documento com a finalidade de coletar a autorização de imagem e voz, é construído da seguinte forma.

Uma frase que expresse o ato a ser feito, como “Diante deste instrumento, eu, **NOME DA PESSOA**, RG nº **NÚMERO DO RG**, CPF/MF nº **NÚMERO DO CPF/MF**, residente e domiciliado na: **LOCAL**. Em caso de menor de idade, é necessário acrescentar tal lacuna, “responsável legal pelo(a)” **NOME DO MENOR DE IDADE**.

Após isso, deve haver um breve texto resumindo como a produção vai ser e como a imagem da pessoa poderá ser usada. É muito importante ter clareza na descrição do trabalho, evitando assim um mau entendimento da pessoa participante.

Com o entendimento total do assunto a ser autorizado, é necessário incluir um texto onde as autorizações feitas pela pessoa sejam esclarecidas, tais como; onde a imagem vai ser usada, como vai ser usada, as mídias onde serão expostas e questões relacionadas a lucro pela produção em andamento.

Um exemplo de texto dessa natureza pode ser visto abaixo, é claro, os termos podem variar de acordo com as características do projeto e intenções do produtor.

“Por este e na melhor forma de direito, **AUTORIZO**, de forma gratuita e sem qualquer ônus, ao(à) pesquisador(a) **NOME DO PRODUTOR/PESQUISADOR**, a utilização de imagem e de trabalhos desenvolvidos, vinculados em material produzido na oficina de produção de vídeo tais como:, fotos, vídeos, entre outros, em todos os meios de divulgação possíveis, quer sejam na mídia impressa (livros, catálogos, revista, jornal, entre outros), televisiva (propagandas para televisão aberta e/ou fechada, vídeos, filmes, entre outros), radiofônica (programas de rádio/podcasts), escrita e falada, Internet, Banco de dados informatizados, Multimídia, “home vídeo”, DVD, entre outros, e nos meios de comunicação interna, como jornal e periódicos em geral, na forma de impresso, voz e imagem.

Através desta, também faço a CESSÃO a título gratuito e sem qualquer ônus de todos os direitos relacionada à minha imagem, bem como autorais dos trabalhos, desenvolvidos, incluindo as artes e textos que poderão ser exibidos, juntamente com a minha imagem ou não.

A presente autorização e cessão são outorgadas livres e espontaneamente, em caráter gratuito, não incorrendo a autorizada em qualquer custo ou ônus, seja a que título for, sendo que estas são firmadas em caráter irrevogável, irretratável, e por prazo indeterminado, obrigando, inclusive, eventuais herdeiros e sucessores outorgantes.”

Após as informações acima, uma lacuna onde a pessoa participante declara estar de acordo com os termos, deve ser inclusa.

“E por ser de minha livre e espontânea vontade esta **AUTORIZAÇÃO/CESSÃO**, assino em 02(duas) vias de igual teor.

ASSINATURA, DIA de MÊS de ANO. _____

ESPAÇO PARA NOME COMPLETO _____

Uma pequena ficha pode ser adicionada ao documento, com a finalidade de coletar dados para contato com a pessoa participante. Nome, RG/CPF e telefone de contato são itens presentes na ficha.

Como foi dito no início do capítulo, existem leis que guardam a produção audiovisual e seus direitos envolvidos. Leis que devem comparecer ao documento para informar o participante e situá-lo dos seus direitos e do produtor do conteúdo.

Artigo 79.º CÓDIGO CIVIL

(Direito à imagem)

“1- O retrato de uma pessoa não pode ser exposto, reproduzido ou lançado no comércio sem o consentimento dela; depois da morte da pessoa retratada, a autorização compete às pessoas designadas no n.º2 do artigo 71.º, segundo a ordem nele indicada.

2- Não é necessário o consentimento da pessoa retratada quando assim o justifiquem a sua notoriedade, o cargo que desempenhe, exigências de polícia ou de justiça, finalidades científicas, didáticas ou culturais, ou quando a reprodução da imagem vier enquadrada na de lugares públicos, ou na de factos de interesse público ou que hajam decorrido publicamente.

3- O retrato não pode, porém, ser reproduzido, exposto ou lançado no comércio, se do facto resultar prejuízo para a honra, reputação ou simples decoro da pessoa retratada.”

LEI N. 9.610/98

Capítulo VI

Da Utilização da Obra Audiovisual

“Art. 81. A autorização do autor e do intérprete de obra literária, artística ou científica para produção audiovisual implica, salvo disposição em contrário, consentimento para sua utilização econômica.

§ 1º A exclusividade da autorização depende de cláusula expressa e cessa dez anos após a celebração do contrato.

§ 2º Em cada cópia da obra audiovisual, mencionará o produtor:

I - o título da obra audiovisual;

II - os nomes ou pseudônimos do diretor e dos demais co-autores;

III - o título da obra adaptada e seu autor, se for o caso;

IV - os artistas intérpretes;

V - o ano de publicação;

VI - o seu nome ou marca que o identifique.”

Com as informações necessárias para informar os participantes incluídas no documento, o mesmo deve ser distribuído para as pessoas que estão cotadas para participarem da produção. É importante fornecer duas cópias do documento, uma para a pessoa que vai assinar e outra para o produtor ou pesquisador, que fará o uso da imagem, as duas cópias devem estar devidamente assinadas.

Este projeto possui caráter midiático, a participação e uso da imagem e voz

de outros está relacionado diretamente com o resultado final do projeto aqui proposto, por esse motivo o mesmo deverá passar pela comissão de ética da universidade, onde toda essas questões citadas acima são analisadas.

Para coletar as informações aqui fornecidas, uma reunião informativa foi realizada, com objetivo de inteirar de todas as documentações e datas para concluir o ingresso do trabalho na banca de avaliação de ética.

Uma lista de documentação é exigida pela comissão para que o trabalho possa ser avaliado pela mesma. A lista contém os seguintes itens:

- Pré projeto
- Carta de Anuência (assinada, datada e carimbada)
- Roteiro de entrevista a ser usado/questionário/ficha
- Termos de consentimento livre e esclarecido

A comissão de ética serve para avaliar o projeto de forma que evite danos a pessoas, animais e locais usados no projeto. Evita também conteúdos abusivos e considerados inadequados, que possam causar danos morais.

O projeto só deve passar pela banca de conclusão do curso após ser avaliado e aprovado pela comissão de ética.

Segue em anexo os documentos usados para coletar as informações e consentimento dos participantes deste projeto.

Documentos devidamente preenchidos e assinados:

- Modelo do termo de consentimento livre e esclarecido.
- Modelo do termo de autorização de uso de imagem e voz.

6.2.3.1 Direitos autorais de imagem e som

Em relação ao uso de obras existentes de outros autores em conteúdo audiovisual, precaução como verificação do licenciamento do conteúdo desejado, existem arquivos de uso gratuitos, onde são permitidos utilizar em projetos de várias naturezas. Quando o conteúdo não for gratuito, existem bancos de imagens e sons específicos para produções audiovisuais.

Plataformas como o YouTube, oferece uma biblioteca de arquivos gratuitos e livres para serem usadas em produções. Existem classificações diferentes de liberação de uso, alguns arquivos são para uso pessoal, e outros para uso comercial, quando o lucro usando tal arquivo é permitido. Muitas vezes o crédito pelo arquivo é exigido, onde acompanhado da produção, deve haver o nome do criador do arquivo e onde pode ser encontrado.

6.3 NARRATIVA AUDIOVISUAL

“Todo espaço é, ao menos virtualmente, marcado pelo narrativo. Onde ver tais marcas? Um pouco em toda parte: no uso da profundidade de campo fotográfica, no jogo dos enquadramentos, portanto dos: ângulos e das distâncias, e é claro, no próprio corpo, nos gestos, nos olhares dos figurantes (AUMONT, 2004, p.141).”

A narrativa de um filme é a definição de como a história vai ser contada, uma estrutura para organizar e definir características do filme textuais do filme

Uma narrativa simples trabalha com o tempo, espaço e conflito, a história é estruturada baseada nesses três elementos, mas isso depende do tipo de história a ser contada e a forma desejada de expressá-la.

O objetivo do emissor é exercer influência pela comoção, motivação ou informação. A mensagem é adaptada a esse propósito, e para que o emissor alcance o receptor, deve-se estabelecer um canal entre eles, um meio, como um jornal, um cartaz, um comercial, um site ou um livro, como este. O emissor espera que a mensagem gere conhecimento, interesse e credibilidade, e finalmente chegue a seu efeito final (na maioria dos casos, uma ação). (Bo Bergström, 2009, p.30)

Para Bo Bergström, toda história é contada em dois níveis, o nível da ação e o nível narrativo.

O nível da ação (sistema formal) descreve o que acontece.

O nível narrativo (sistema simbólico) descreve como acontece.

O narrador combina esses dois elementos ao valer-se de vários componentes narrativos, semelhante a um compositor ou maestro que usa vários instrumentos de uma orquestra. Se, como um bom maestro, quem conta a história consegue criar uma unidade máxima, muitas vezes usando apenas alguns desses elementos, depois acrescentando vários ou talvez todos eles, a audiência é fisgada. (Bo Bergström, 2009, p: 16).

Bo Bergstrom destaca três técnicas de narrativa, tendo ciência de que existem muitas formas de se contar uma história, essas técnicas destacadas pelo autor, são:

Drâmica

A técnica dramática é fechada, sem espaço para interpretações dos telespectadores, é baseada na forte identificação com o público, onde são envolvidos pela história. Sua característica principal é o conflito.

Não dramática

Considerada aberta, a técnica não dramática permite ampla interpretação do público, baseada na participação e interação da audiência, que busca sua própria conclusão e entendimento da história. Sua característica principal é a promoção da

reflexão pessoal.

Interativa

A terceira técnica é a interativa, pode ser considerada um meio termo entre as anteriores, muito comum na internet, por permitir uma interação maior com a história. Sua característica principal é a ampla interação, que deixa com o público a responsabilidade de construir e concluir a história. Por ser uma técnica praticamente restrita a internet, não será considerada no projeto proposto, por não ter como plataforma, um site ou qualquer tipo de domínio virtual com ferramentas de interação direta.

Em uma narrativa, os pontos de vistas onde a história é contada faz toda a diferença. Tais pontos de vistas são relacionadas aos personagens e suas participações na história.

Narrador-personagem

A história é contada por um personagem participante, ele atua na história e narra os fatos ao mesmo tempo. Acontece em primeira pessoa.

Narrador-observador

O narrador é apenas um observador dos fatos, não tem participação na trama. Acontece em terceira pessoa.

Narrador-onisciente

Diferente dos pontos de vistas acima, o narrador onisciente já sabe sobre toda a história e comenta os fatos com interferência pessoal, como opiniões e expressões de sentimentos sobre a história contada. Pode se dizer que é uma participação mais pessoal.

Os conteúdos audiovisuais são de certa forma, comunicações e transmitem uma mensagem através das imagens e sons. Como uma comunicação, o uso da semiótica para tratar as significações desses elementos pode torná-la mais eficaz.

Gui Bonsiepe(2011,p:146,1470) destaca a semiótica como uma técnica para uma comunicação sedutora, onde se recorre a terminologia, figura de palavras, figura de oração e figura de pensamento. Técnica essa que resultaram nas Patterns, que é a retórica lida de formas repetitivas, baseadas na terminologia de Christopher Alexander.

As Patterns são supersignos, usados para marcar um ritmo ou transmitir uma mensagem, relacionando seu significado com um elemento repetitivo na peça, no

caso, um vídeo. No total são 6 Patterns, a descrição delas são:

1. Patterns: **Repetição cromáticas**: Repetição de cores.
2. Patterns: **Repetição melódica**: Repetição de elementos sonoros.
3. Patterns: **Estabilidade narrativa**: Padrão narrativo; exemplo: Um vídeo onde 8 pessoas contam suas história de forma sequencial, uma após a outra.
4. Patterns: **Divergência antitética visual verbal**: O texto falado contraria aquilo que é mostrado; exemplo: “Está muito frio para nadar” diz o narrador, mas é exibida uma imagem de pessoas nadando em um dia quente.
5. Patterns: **Continuidade verbal e descontinuidade**: O texto verbal é contínuo, mas a sequência de imagens mostrada, é dividida em segundos.
6. Patterns: **Signo Expressivo**: Um elemento visual ou sonoro que se destaca no vídeo, geralmente carregando o significado principal da história.

A utilização das Patterns é feita quando se tem a intenção de fixar um significado a algum elemento presente no vídeo, fazendo o público associar o elemento a um pensamento, sentimento, conceito etc...É fundamental para promover a organização narrativa, em casos do uso da Patterns 3, por exemplo. A combinação de repetições e outras técnicas de narrativas já citadas, podem resultar em um conteúdo de grande qualidade, coerente e claro para os que assistem.

A história pode seguir um fluxo linear ou não linear, que são narrativas relacionadas ao tempo.

Linear

Quando o tempo é apresentado de maneira lógica, os personagens, cenários e suas ações acontecem de forma cronologicamente, com um início, meio e fim.

Não linear

O tempo não é apenas cronológico, e sim psicológico, com cortes e saltos durante a história. Não segue uma ordem sequencial, mistura o presente com o passado e muitas vezes antecipa o futuro, como previsões e frutos imaginários dos personagens.

Embora pareça confusa, a narrativa não linear é muito usada em filmes. Quentin Tarantino surpreendeu os especialistas de Hollywood quando lançou seu filme, Pulp Fiction(1995). Por usar a narrativa não linear, o diretor se destacou das demais produções, mesmo não sendo o pioneiro na técnica.

Figura 47 - Filme "Pulp Fiction"



Fonte: "Pulp Fiction" (Quentin Tarantino, 1994)

Como o projeto tem por fim resultar um conteúdo audiovisual com função informativa didática, além de artística, uma referência narrativa com os mesmos aspectos desejados para o projeto, é a obra do francês Jean-Pierre Jeunet, especificamente o filme "Le fabuleux destin d'Amélie Poulain" (2002).

O filme conta a história de uma jovem menina que vive na França, inicialmente com seus pais. A vida de Amélie é contada de forma dinâmica, com pequenos casos e pequenos núcleos, como sua vizinhança, trabalho e relacionamento amoroso.

O ritmo de narração é rápido e contínuo, uma pequena informação vai se tornando maior a cada segundo, até virar algo relevante ou não, mas é exatamente esse elemento que chama tanta a atenção para o estilo de narrativa.

Os movimentos de câmera são propositalmente usados para expressar e apontar para um elemento, no início do filme, por exemplo, o zoom é utilizado para apresentar os personagens e para apontar detalhes como o tique da mãe de Amélie, que parou em frente a câmera e tremeu seu olho esquerdo, destacando seu tique nervoso.

Figura 48 - Filme "Le fabuleux destin d'Amélie Poulain" (2001)



Fonte: "Le fabuleux destin d'Amélie Poulain" (Jean-Pierre Jeunet, 2001)

Possuindo a mesma característica narrativa, o curta metragem "Ilha das flores" (1989), dirigido por Jorge Furtado, é outro exemplo de uma narrativa crescente, que oferece uma pequena informação, aparentemente sem ligação ou sentido maior, até que o ritmo aumenta e com isso, o objetivo maior do filme vai sendo revelado, no caso o curta se trata de uma comparação com os seres humanos que vivem na ilha das flores com porcos, já que os mesmo acabam compartilhando do mesmo alimento, alimento esse, que é citado logo no início do filme, como uma informação chave para iniciar a sequência.

Figura 49 - Filme: "Ilha das flores" (1989)



Fonte: "Ilha das flores" (Jorge Furtado, 1989)

Durante toda a ação, diálogo e movimentos de câmera, uma característica um pouco peculiar nos filmes de hollywood por exemplo, é uma referência do cineasta japonês Hayao Miyazaki, conhecido por suas premiadas animações pelo Studio Ghibli.

Uma das características mais atraentes de Miyazaki e não identificada por muitos, é chamada na língua japonesa de "Ma", é uma espécie de "vazio", mas um vazio proposital.

A palavra "Ma" é escrita em japonês usando a junção de dois símbolos.

Figura 50 - Escrita da palavra "MA" em japonês



Fonte: O autor (2017)

Miyazaki explica em uma entrevista para o jornal “Chicago Sun-Times” em 2002, que o conceito de “Ma” é descrito pelo próprio símbolo, ele diz que o Sol entrando pela porta pode parecer algo insignificante, vazio, mas se a porta não estivesse aberta, não seria possível ver o Sol. O cineasta define o Ma como um momento que não diz nada para a trama, mas permite que o tempo da história seja percebido e os personagens se mostram livres e naturais em seus universos.

Figura 51 - Filme "Tonari no Totoro (1988)



Fonte: "Tonari no Totoro" (Hayao Miyazaki, 1988)

Em um dos maiores sucessos de Miyazaki, "Tonari no Totoro" (1988), podemos ver uma das cenas que o Ma acontece, os personagens do filme estão simplesmente esperando um ônibus na chuva, sem ação ou diálogo, apenas o barulho da chuva.

Técnica incomum em filmes ocidentais, mas que sua aplicação resultará ao projeto, momentos de reflexão e pausas que servirão para quebrar o ritmo de cenas e diálogos. Além da apreciação do cenário, o Ma poderá proporcionar um detalhamento visual mais valorizado pela audiência, continuando a história pelos pequenos e simples acontecimentos exibidos, mesmo sem nenhuma interação ou falas.

7 ANÁLISE E SÍNTESE

Diante das informações levantadas, este capítulo tem como finalidade, selecionar as técnicas e conceitos mais adequados ao projeto. É a fase onde nos aprofundamos no conteúdo obtido nas pesquisas bibliográficas e referenciais, esse aprofundamento garante uma seleção mais compatível com a natureza do projeto e as necessidades para resolver o problema apresentado.

7.1 PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

7.1.1 Fotografia cinematográfica

Sem a possibilidade de definir exatamente os tipos de planos que será usados na produção do vídeo, por ser necessário um estudo prévio das locações e cenários, junto com objetos de cena e personagens, uma pequena previsão de planos que poderão ajudar na formação e comunicação da mensagem de forma geral. Os planos previsto para uso no vídeo são:

7.1.1.1 Planos

- Plano médio

Enquadra os personagens por inteiro quando estão de pé, deixando pequenas margens acima e abaixo.

- Plano americano

É o plano que enquadra a figura humana do joelho para cima. Geralmente não comporta mais do que três personagens reunidas.

- Plano de detalhe (close-up)

Enquadra e destaca partes do corpo ou objetos.

- Plano autônomo

Exibe uma ação que corre paralelamente às demais, sem ligação com o plano anterior e nem com o seguinte.

- Plano sequência

É a filmagem de toda uma ação contínua através de um único plano. Sem cortes e transições. O Plano sequência é muito importante na narrativa, ele descreve o ambiente gravado e traz uma dramatização para narrativa, dependendo do movimento e velocidade em que é usado.

7.1.1.2 Movimentos de câmera

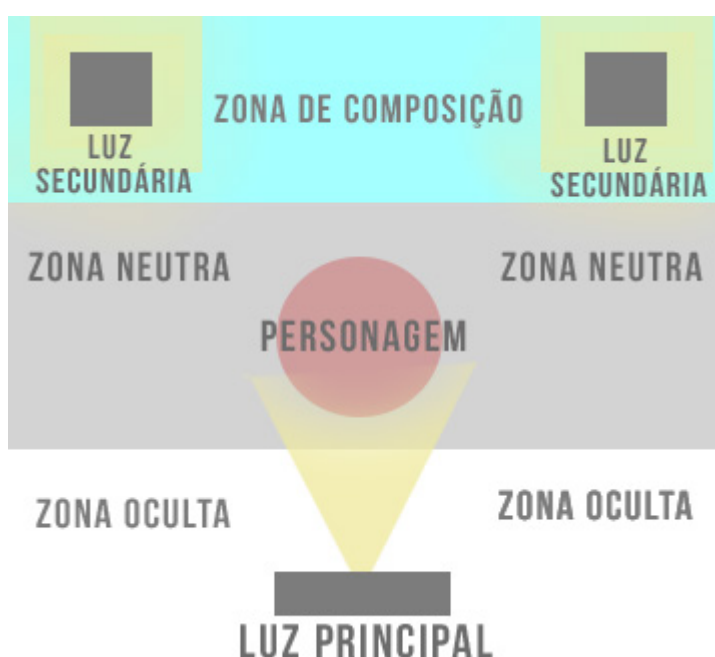
Seguindo as mesmas especificações dos planos, os movimentos usados não podem ser limitados na fase de planejamento, mas com base nas informações e conceitos levantados na parte de pesquisa e referência, os movimentos de câmera que mais se encaixam nas características desejadas para o vídeo, são:

- Travelling: Movimento onde a câmera se movimenta em direção ao objeto gravado ou se afasta dele, seja da direita para a esquerda ou de cima para baixo e vice e versa;
- Panorâmica: Movimento descritivo de uma cena de forma horizontal.

7.1.1.3 Iluminação

Tendo em mente as produções de Walter Carvalho e Wes Anderson, como referências de fotografia, a iluminação proposta para o produto audiovisual é baseada nos trabalhos de Walter Carvalho, onde a simplicidade e o realismo são bases. Buscando transmitir uma mensagem mais direta, um sistema de iluminação simples, com uma fonte de luz principal e duas ou mais secundárias, é a alternativa ideal. Veja abaixo, uma ilustração do esquema de iluminação desejada para o vídeo.

Esquema 1 - Esquema de iluminação



Fonte: O autor (2017)

O esquema de iluminação acima ilustra o que foi dito sobre luz principal e

secundária. As zonas demonstradas na imagem são áreas onde certos elementos são delimitados, na zona de composição por exemplo, serão dispostas luzes mais difusas, podendo acrescentar cor à cena e onde acontecem as pequenas ações, detalhes que não prejudiquem a ação principal, que ocorre na zona neutra, lugar onde o personagem deve ser o foco. A zona oculta é a área onde a câmera não pega, onde não se vê na cena.

Percebe-se que as luzes forma um triângulo na imagem acima, tal disposição que pode ser alterada de acordo com o ambiente a ser gravado.

O esquema ilustrado foi pensado com base nas necessidades que o vídeo deve abordar, como falar sobre determinados personagens e principalmente, fazer com que eles falem, sendo assim, o esquema acima é a melhor alternativa para realizar tal tarefa focada no personagem.

A iluminação das cenas onde o personagem não participa na função de orador, será o mais natural possível, aproveitando e expondo as características do ambiente onde o mesmo se situa, visando a necessidade de mostrar que o personagem é também formado pelo ambiente, sendo um influenciador do outro.

7.1.1.4 Montagem

A parte que corresponde às montagens do vídeo a ser produzido, diz respeito às transições de cenas, de acordo com o conteúdo do vídeo e os conceitos desejados, as transições e cortes predefinidas para o produto audiovisual resultante do projeto, são:

- Corte seco

O corte seco é uma transição direta de uma cena para outra. Muito usado em vídeos de variados tipos, foi uma das primeiras técnicas de montagem a serem usadas no audiovisual.

- Montagem Paralela

Quando duas ou mais cenas com conteúdo contrastantes são sequenciadas intercaladamente com a intenção de comparar ou mostrar semelhança em alguns aspectos, uma significação simbólica entre as cenas exibidas.

7.1.1.5 Coloração

Baseado na direção fotográfica usada no filme “Her”(2019), do diretor Spike Jonze e fotografia assinada por Hoyte van Hoytema, o vídeo a ser produzido

carregará a característica de coloração do filme, onde as cores são vistas mais nos cenários e objetos de cena, que em filtros especiais que alteram a imagem como um todo.

Sobre um padrão de cores para o vídeo, talvez não seja uma boa alternativa expor em todas as cenas um mesmo padrão de cores, pois o conteúdo do vídeo é justamente sobre o comportamento, expressão e estilo de vida de pessoas diferentes em vários aspectos. Portanto, uma alteração tão expressiva no ambiente e características pessoais das pessoas, poderia interferir no resultado desejado perante o objetivo principal do projeto.

7.1.1.6 Equipamentos e softwares

7.1.1.6.1 *Equipamentos*

Visando o custo e qualidade, os equipamentos escolhidos para realizar a produção do vídeo são:

- Microfone de lapela
- Lâmpada Led
- Difusor
- Rebatedor
- Câmera DSLR (Canon T5)
- Smartphone
- Notebook Samsung (Memória de 8GB/HD de 1TB/Placa de vídeo de 2GB/ Processador Intel Core i5 sétima geração)

7.1.1.6.2 *Softwares*

Diante dos recursos e falta de prática com a edição de vídeos, os softwares selecionados proporcionam uma facilidade de aprimoramento na edição, uma vez que são populares entre os profissionais da área. Os softwares selecionados são:

- Adobe Premiere
- Adobe After Effects

A conexão entre os dois softwares foi um dos fatores positivos na escolha, conexão que é característica dos produtos Adobe.

7.2 NARRATIVA AUDIOVISUAL

A construção de uma narrativa não depende apenas das técnicas usadas, grande parte desta etapa consiste no cenário, personagens e conteúdo. As técnicas narrativas formulam uma estrutura para o vídeo. As referências também terão grande influência no produto final deste projeto, Hayao Miyazaki, Jorge Furtado e Jean-Pierre Jeunet serão as referências narrativas deste projeto.

Das técnicas citadas no capítulo de narrativa, foram selecionadas as:

- Não dramática

Considerada aberta, a técnica não dramática permite ampla interpretação do público, baseada na participação e interação da audiência, que busca sua própria conclusão e entendimento da história. Sua característica principal é a promoção da reflexão pessoal.

Como os participantes do vídeo contarão as próprias histórias e expressarão seus pensamentos, o ponto de vista que mais se encaixa nesse estilo, é:

- Narrador-personagem

A história é contada por um personagem participante, ele atua na história e narra os fatos ao mesmo tempo. Acontece em primeira pessoa.

Sabendo que as partes onde os personagens em posição de oradores serão alternadas com cenas dos seus próprios ambientes e signos visuais e sonoros que os envolvem, o ponto de vista também deve ser alternado, uma vez que a história passará a ser contada pela câmera, ou melhor, quem a manuseia. Sendo assim, o ponto de vista adequado para esses casos é:

- Narrador-observador

O narrador é apenas um observador dos fatos, não tem participação na trama. Acontece em terceira pessoa

As Patterns, citadas por Gui Bonsiepe (2011, p:146,1470), serão usadas de forma livre, onde seu uso dependerá da história a ser contada. Mesmo diante da flexibilidade aplicada ao uso das Patterns, uma delas formará a estrutura da narrativa, que é:

- Patterns: **Estabilidade narrativa:** Padrão narrativo; exemplo: Um vídeo onde 8 pessoas contam suas histórias de forma sequencial, uma após a outra

- O fluxo temporal mais adequado ao conceito desejado para o vídeo resultado deste projeto, é:

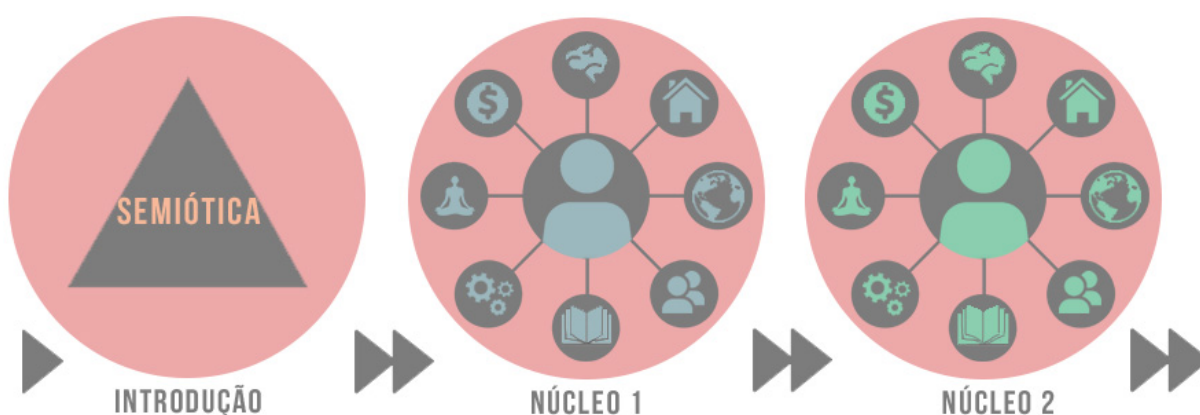
- Não linear

O tempo não é apenas cronológico, e sim psicológico, com cortes e saltos durante a história. Não segue uma ordem sequencial, mistura o presente com o passado e muitas vezes antecipa o futuro, como previsões e frutos imaginários dos personagens.

Escolha que pode se relacionar com a estrutura do vídeo, já que não terá linha temporal por se tratar de núcleos diferentes, com personagens e história diferentes. O fim de um núcleo não é o início no próximo, não existe continuação entre eles, apenas comparações de interpretativas, que ficará por conta da audiência.

A estrutura desejada para o filme é formada por núcleos, mas como introdução, para familiarizar os telespectadores com o conceito de semiótica e para facilitar a interpretação dos mesmos sobre os elementos mostrados no vídeo, serão fornecidas explicações dos conceitos da semiótica. As imagens abaixo ilustram a estrutura desejada para o vídeo.

Figura 52 - Estrutura da narrativa formada por núcleos (início)



Fonte: O autor (2017)

Figura 53 - Estrutura da narrativa formada por núcleos (Fim)



Fonte: O autor (2017)

Graças a introdução onde serão fornecidos os conceitos de semiótica, com ênfase no repertório, os telespectadores terão conhecimento para interpretar e captar os signos e referências usadas no filme, que muitas vezes não estarão tão explícitas, fazendo com que seja necessário assistir o vídeo novamente, que é uma das características buscadas, um vídeo que não seja descartável.

Em uma forma desconstruída, pode ser percebida como a estrutura do vídeo vai ser ritmada, onde as transições de um núcleo para o outro farão o trabalho de separar a história, com cortes secos e carregados de signos, indiciais, simbólicos e icônicos, relacionados às histórias a serem contadas.

Figura 54 - Estrutura desconstruída



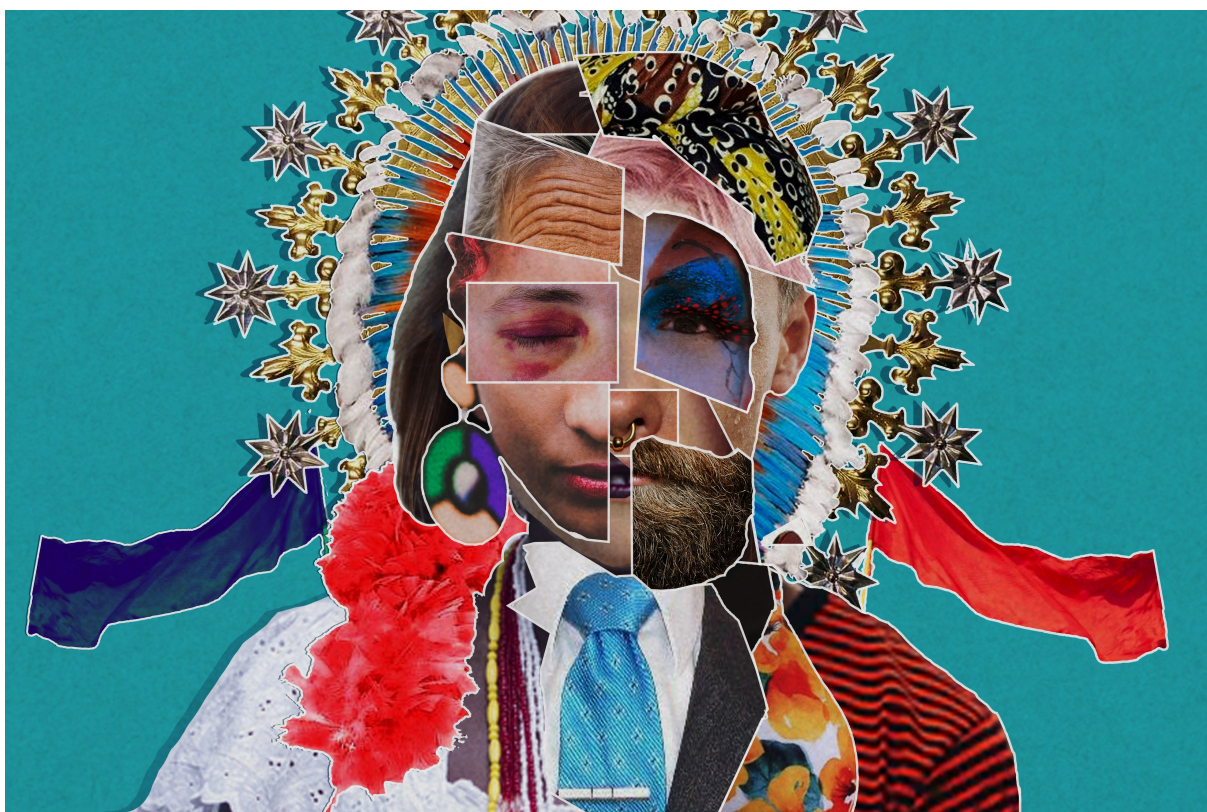
Fonte: O autor (2017)

A principal característica desejada para o vídeo resultante deste projeto, vem de uma narrativa com caráter sensorial, não apenas se baseando em falas, a mensagem emitida deve ser interpretada e percebida de diversas formas, sons, objetos, expressões faciais...etc. Interpretação feita com o auxílio dos conceitos fornecidos pela semiótica.

A estética desejada para o projeto é está relacionada com a cultura pop

alternativa, onde vemos referências da arte urbana, pop art e até mesmo dadaísmo. O intuito não é causar ofensa aos que tem contato com o visual do projeto, mas sim, provocar reflexão e um certo espanto pelo uso e combinação de elementos que para muitos são tabus, ou ditos como "errado". Estética essa que se relaciona com o conteúdo do vídeo, por tratar de assuntos reflexivos e mal interpretados por muitos. Interpretação que ganhará mais um ponto de vista, se o vídeo cumprir seu objetivo de levar informação e promover o respeito a diversidade humana.

Figura 55 - Painel de conceito e significado do projeto



Fonte: O autor (2017)

8 IDEIAÇÃO

Nesta etapa, são elaboradas as soluções para o projeto, uma etapa criativa com base nas pesquisas e definições apresentadas nos capítulos anteriores. O capítulo apresenta os personagens participantes do vídeo, o roteiro, argumento e o *Storyboards*.

8.1 PERSONAGENS

Além de contarem suas histórias os personagens são fundamentais para exemplificar a relação entre a semiótica e diversidade humana, fazendo deles os elementos principais para o projeto.

Com base na proposta de abordar a diversidade humana, é necessário apresentar personagens que possam fornecer histórias diferentes, mostrando um contraste de realidades quando comparadas umas as outras.

foram selecionados seis personagens para participar do projeto , sendo um deles atuando apenas na introdução de semiótica presente no vídeo. Acompanhe abaixo o nome dos personagens e suas características.

Arielle Schultz

Uma jovem com muita experiências profissionais e representante de uma religião que é alvo de muitos preconceitos, Arielle é capaz de abordar assuntos como sua relação com os animais até seu primeiro contato com a umbanda.

Dayana Campos

Participante da introdução do vídeo, Dayana tem como função exemplificar alguns conceitos da semiótica, sua participação é fundamental para dar ao vídeo um caráter didático.

Jéssica Ferreira

Recém formada no ensino médio, Jéssica pode contar como foi sua experiência nos primeiros meses da faculdade, sobre sua relação com o mar e o que pensa sobre Deus e religião.

Lucas Muchick

Com um discurso firme e carregado de experiências, Lucas oferece ao projeto, sua visão sobre a cena drag e sua trajetória no movimento LGBTQ+.

Ludmila Moreira

Ludmila é uma participante ativa do movimento feminista, tem conhecimento para falar sobre suas vertentes e seus impactos na sociedade.

Izabel Maria de Jesus

Uma senhora do interior de Minas Gerais, dona Izabel vive uma vida simples, cercada por objetos que não vemos mais nos grandes centros de cidades, sua vida é cercada de histórias.

8.2 ROTEIRO

O roteiro de um vídeo serve como guia para produção do mesmo, é com base no roteiro que todas as cenas são preparadas, as falas, elementos visuais e até mesmo cenários.

Conforme a explicação sobre semiótica será feita na introdução, foi definido que uma conclusão abordando os mesmos assuntos seria redundante e poderia até quebrar o ritmo narrativo do vídeo, já que o mesmo segue com um apelo emocional e social após a introdução, alterando a definição citada no tópico 7.2 sobre narrativa audiovisual, presente na etapa de análise e síntese.

Com isso, roteiro do vídeo será dividido apenas em duas partes, não três, uma para a introdução de semiótica e outra para as cenas com os personagens, onde serão contadas suas experiências.

Roteiro

Introdução exemplificando a semiótica

Cena 1- Animação

As palavras “Comunicar”, “Falar”, “se expressar” aparecem na tela respectivamente, acompanhadas da leitura do narrador

Cena 2- Quarto

Personagem envia mensagem no celular, em seguida, a frase “Enviar mensagem” aparece sobrepondo a ação do personagem, acompanhada da leitura do narrador.

Personagem recebe uma resposta da mensagem enviada anteriormente, em seguida, a frase “Receber mensagem” aparece sobrepondo a ação do personagem, acompanhada da leitura do narrador.

Cena 3- Animação

As palavras “Mensagem”, “códigos” e “signos” aparecem na tela respectivamente, acompanhadas da leitura do narrador.

Cena 4- Varanda

Personagem está sentada aparentemente distraída até ouvir a palavra “signo” logo em seguida responde: “ Signo? Escorpião” e logo volta a sua ação anterior, como se fosse uma resposta comum em seu cotidiano.

Logo após a resposta do personagem, a cena é pausada e palavra “não” aparece na tela, acompanhada da leitura do narrador.

A cena faz uma comparação entre os signos do zodíaco e o conceito de signo na semiótica.

Cena 5- Animação

A frase “signos são..” aparece na tela, acompanhada da leitura do narrador.

Cena 6- Animação

Continuação da cena anterior. A frase “ manifestações que representam algo que lhes deram origem”, acompanhada da leitura do narrador. O nome da autora “Lucy Niemeyer” aparece ao final da frase, com um tamanho de fonte menor, em forma de referência da citação.

Cena 7-, Animação

Continuação da cena anterior. A frase “Signos são coisas que podem representar outras coisas”, acompanhada da leitura do narrador.

Cena 8- Pátio

A cena é composta por um saco de boxe onde um cartaz com símbolo de “feminino” está pregado.O narrador diz “ Isso não é uma pessoa”. A personagem surge e bate no saco fazendo com que o mesmo saia de cena, logo, a personagem se gaba pelo feito.

O narrador diz “Nem você é uma pessoa”, a cena é pausada e o narrador diz “ Você é a representação de uma pessoa, muito provavelmente, quem está assistindo este vídeo, seja uma pessoa”.Logo após, o saco volta com força em direção a personagem, acertando a mesmo.

Imagem: A cena simula uma luta transmitida pela TV, possuindo coloração e elementos típicos em transmissões do mesmo estilo.

Cena 9- Animação

A palavra “semiótica” aparece na tela, acompanhada da leitura do narrador.

Cena 10- Animação

Narrador diz: Criada por “Charles Sanders Peirce”

Imagem: figura estilo colagem de Pierce aparece, se alinhando com as palavras: “Charles Sanders Peirce”.

Cena 11- Animação

Narrador diz: semiótica é a teoria geral dos [SIGNOS], essa teoria aborda alguns conceitos da comunicação.

Em [SIGNOS], a palavra “signos surge no centro da tela.

Cena 12- Animação

Narrador se dirige ao público: “É...Tem alguma cadeira aí? É, cadeira de sentar, isso,olhe pra ela, bom, agora olhe pra esse desenho.

Imagem: uma cadeira estilo colagem aparece uma a uma na tela

Narrador: “pois é, parece com alguma coisa familiar, né?! Talvez não exatamente igual,mas representa uma cadeira, a cadeira que você olhou ou acabou de imaginar”.

Narrador: “acabamos de praticar os conceitos abordados pela Semiótica, pois é, bem louco isso. Quando você observou ou imaginou o objeto cadeira quando pedi e identificou a figura que eu mostrei aqui na tela, rolou [SEMIÓTICA], já que essa cadeira na tela é uma representação da cadeira que você viu, um [SIGNO] do [OBJETO] cadeira e para reconhecer este objeto como cadeira, você precisa ter um [REPERTÓRIO] que contenha conhecimentos básicos sobre o objeto cadei...ok, chega.”

Imagem: palavras em colchetes [] aparece no centro da tela quando citadas pelo narrador.

Cena 13 - Animação Continuação da cena anterior

Narrador: o repertório é como um grande arquivo de informações e experiências, cada pessoa possui um repertório diferente, pois cada pessoa tem experiências únicas, mesmo passando por situações semelhantes. Essa diferença de experiências e pontos de vistas formam a personalidade de um indivíduo.

Imagem: animação da pessoa exibindo seu repertório aparece na tela.

Cena 14 - Animação continuação da cena anterior

Narrador: e é o repertório a nossa ligação entre semiótica e diversidade humana.

Imagem: a frase “semiótica e diversidade humana” aparece na tela.

Núcleos, participação dos personagens exemplificando o conceito de repertório, exaltando e promovendo o respeito à diversidade humana.

Por possuir características de um documentário, não se aplica um roteiro de forma fechada para esta parte, pois os personagens tem o direito de se manifestar como bem entenderem, trazendo a tona os assuntos que julgam importantes e que possam representá los de alguma forma. Apesar do estilo de roteiro aberto, foram elaboradas algumas perguntas guias para os personagens não se sentirem perdidos ou até mesmo despreparados.

As perguntas são:

O que te representa?

Quanto tempo mora na cidade?

Fale sobre sua relação com o resto da família.

O que mais gosta de fazer?

Quais objetos você tem mais apego?

Qual é sua relação com a religião?

Os personagens podem ou não responder as perguntas, fazendo isso apenas se sentirem interesse ou estarem à vontade sobre o tema.

8.3 ARGUMENTO

O argumento de um filme é a descrição inicial da ideia, onde o filme começa a tomar forma. No argumento, são citadas as intenções do filme, o que se pretende transmitir, os personagens escolhidos e porque foram escolhidos, a história em geral.

Argumento

Com uma linguagem dinâmica o filme pretende trazer exemplos de conceitos que pertencem a semiótica de um modo simples e ilustrado, além de usar a teoria geral dos signos como ferramenta para abordar a diversidade humana, dando um aspecto social muito importante ao conteúdo.

A importância do filme se dá pela necessidade de abordar o assunto diversidade como conteúdo essencial em aulas, principalmente quando se trata de futuros designers ou qualquer outra área relacionada a comunicação.

O ponto principal para se abordar a diversidade é saber ouvir, dar espaço

para que outros possam expressar suas visões e experiências, não cabe a um único indivíduo falar pelos outros. Pensando nesse sentido, o filme abre espaço para que cinco pessoas possam contar o que julgam importante e o que se sentem representados, as cenas são elaboradas baseadas especialmente para cada personagem, respeitando seus ambientes e histórias.

O objetivo do filme é mostrar parte do repertório desses personagens, promovendo o respeito às diferenças e apontando suas semelhanças.

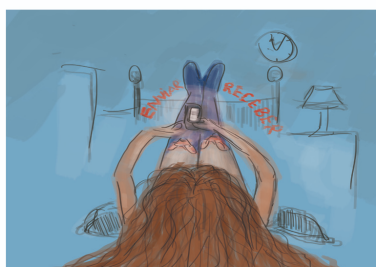
8.4 STORYBOARD

Um esboço das possíveis cenas, o *storyboard* serve para auxiliar nas filmagens do filme, atuando como uma pré visualização das ações e como material de consulta na produção das cenas. Os esboços podem ser feitos de maneira simples, geralmente para poupar tempo na produção, o que importa é sua interpretação, que deve ser clara e objetiva.

O processo de produção do *storyboard* deste projeto, foi elaborado não só visando a praticidade na elaboração das cenas, mas também no quesito estético, já que o mesmo será exposto e interpretado por outras pessoas.

As cenas onde serão usados recursos de animações ou *motion graphics*, não passaram pelo *storyboard*, já que as mesmas são feitas na pós produção.

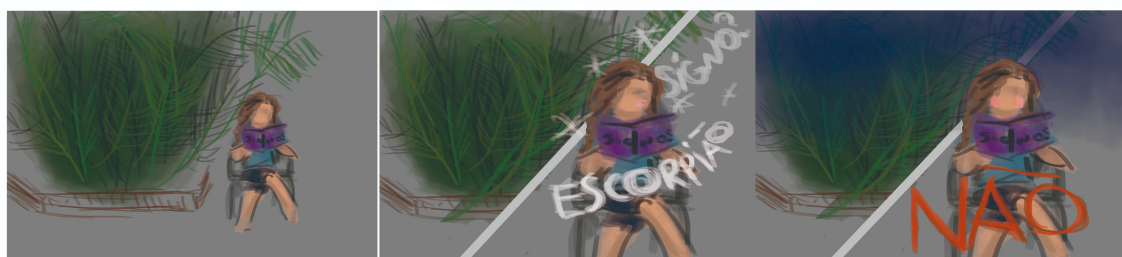
Figura 56 - Storyboard das cenas da introdução



Vista frontal , luz natural



Vista frontal , luz natural + realce Vista frontal , luz natural + realce Vista frontal , luz natural + realce
Acelerar imagem



Vista frontal , luz natural

Vista frontal , luz natural, zoom
Som da voz

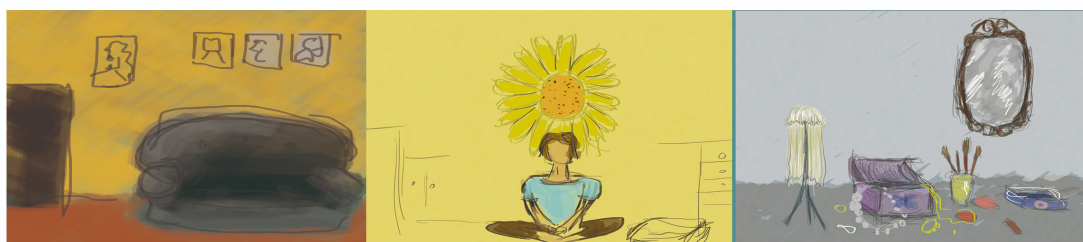
Vista frontal , luz natural, zoom

Fonte: O autor (2018)

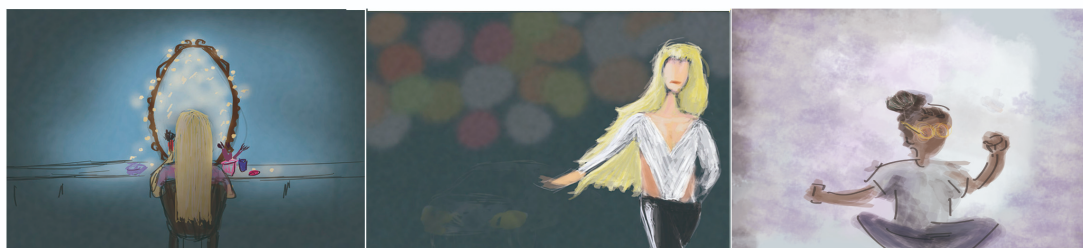
Figura 57 - Storyboard das cenas dos personagens, núcleos

Centralizar personagem
Usar câmera lenta

Usar câmera lenta

Momento do vazio (MA)
Usar som naturalVista superior, luz natural
Mesclar som natural c/ o do marVista superior, luz natural
Mesclar som natural c/ o do marVista frontal, luz natural, realce
de pele, som naturalVista frontal, luz natural, realce
amarelo, som naturalVista frontal, luz natural, realce
amarelo, som da voz

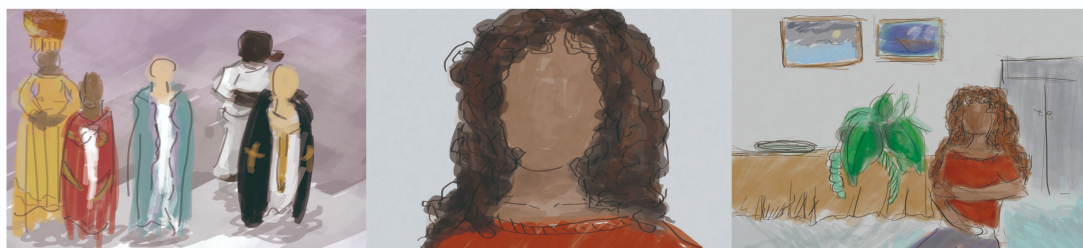
Vista frontal, luz baixa



Vista frontal, luz baixa

Câmera acompanhado, luz
focada no personagem

Vista frontal, luz baixa, voz



Vista frontal

Vista frontal, luz natural, voz

Vista frontal, luz natural, voz

9 PROTOTIPAÇÃO

A prototipação é a etapa que mais se concentram as atividades práticas. Nesta etapa o projeto passa da fase de pré produção para as fases de produção e pós produção, onde as cenas são filmadas e depois vão para a fase de edição.

9.1 FILMAGEM

Antes das filmagens começarem, é necessário conhecer o ambiente onde vive o personagem ou onde ele está disposto a gravar. Esse momento é feito com auxílio do *storyboard*, assim os ambientes descritos pelos personagens para criação do mesmo, serão mais facilmente reconhecido e assim, as cenas serão adaptadas para gravação.

Parte do processo de filmagem acontece antes das câmeras serem ligadas, uma conversa com o participante faz muita diferença no resultado final do vídeo, não apenas com o objetivo de deixar a pessoa confortável, tornar a experiência mais íntima faz com que as cenas passem emoções reais, uma vez que entendendo a realidade do participante, as imagens poderão ser captadas com base na realidade e personalidade do mesmo.

Como exemplo desse processo de filmagem, veja abaixo fotos dos bastidores da gravação de um dos personagens do vídeo.

Figura 58 - Reconhecimento e filmagem do cenário



Fonte: O autor (2018)

Figura 59 - Reconhecimento e filmagem do cenário



Fonte: O autor (2018)

Figura 60 - Reconhecimento e filmagem do cenário



Fonte: O autor (2018)

Figura 61 - Reconhecimento e filmagem do cenário



Fonte: O autor (2018)

Figura 62 - Reconhecimento e filmagem do cenário



Fonte: O autor (2018)

As filmagens são totalmente adaptadas ao ambiente, técnicas, ângulos e esquema de cores são improvisados mesmo com uma base já feita e estudadas previamente. Isso faz cada personagem ter imagens únicas, dependendo totalmente da sua história e seu ambiente.

9.2 EDIÇÃO

A edição de um vídeo é onde juntamos as cenas gravadas, aplicando ajustes e conceitos estéticos. Este processo é feito com base no roteiro e *storyboard*. Parte da pós produção, é na edição onde corrigimos cor, nitidez e até mesmo enquadramento.

Cabe o processo de edição também, montar as cenas gravadas, isso acontece antes mesmo da coloração. A estrutura definida na síntese do projeto, formada por núcleos, que pode ser vista nas figuras 52 e 53, não funcionou da maneira esperada, já que as cenas gravadas com cada personagem, ficaram extensas e com conteúdos relevantes do início ao fim. O ocorrido fez com que o vídeo ficasse longo, em sua grande parte até monótono, tirando as características desejadas para um conteúdo didático.

A solução encontrada para tal ocorrido foi a mesclagem dos núcleos citados na estrutura anterior, fazendo com que as cenas dos personagens se misturassem,

abrindo possibilidades para comparações de realidades e pontos de vistas sobre assuntos muitas vezes interligados. Veja abaixo a ilustração da nova estrutura narrativa.

Figura 63 - Ilustração da nova estrutura narrativa



Fonte: O autor (2018)

As diferenças entre a estrutura narrativa anterior e a nova, ilustrada acima, é a mesclagens das cenas, antes organizadas em núcleos e a retirada do que seria um encerramento, retirado da estrutura por repetir conteúdos já abordados na introdução. A nova estrutura deixa o vídeo mais dinâmico, com cortes mais rápidos e permitindo a audiência de comparar as cenas entre os personagens com maior facilidade, já que o intervalo que existia entre eles acabou.

Adição do vídeo resultante deste projeto, possui dois processos, a parte relacionada a correção de cor e a parte de animação ou também chamada de

motion graphics, que são elementos visuais acrescentados na pós produção de um vídeo, possuindo movimentos animados digitalmente ou serem estáticos.

9.2.1 Coloração

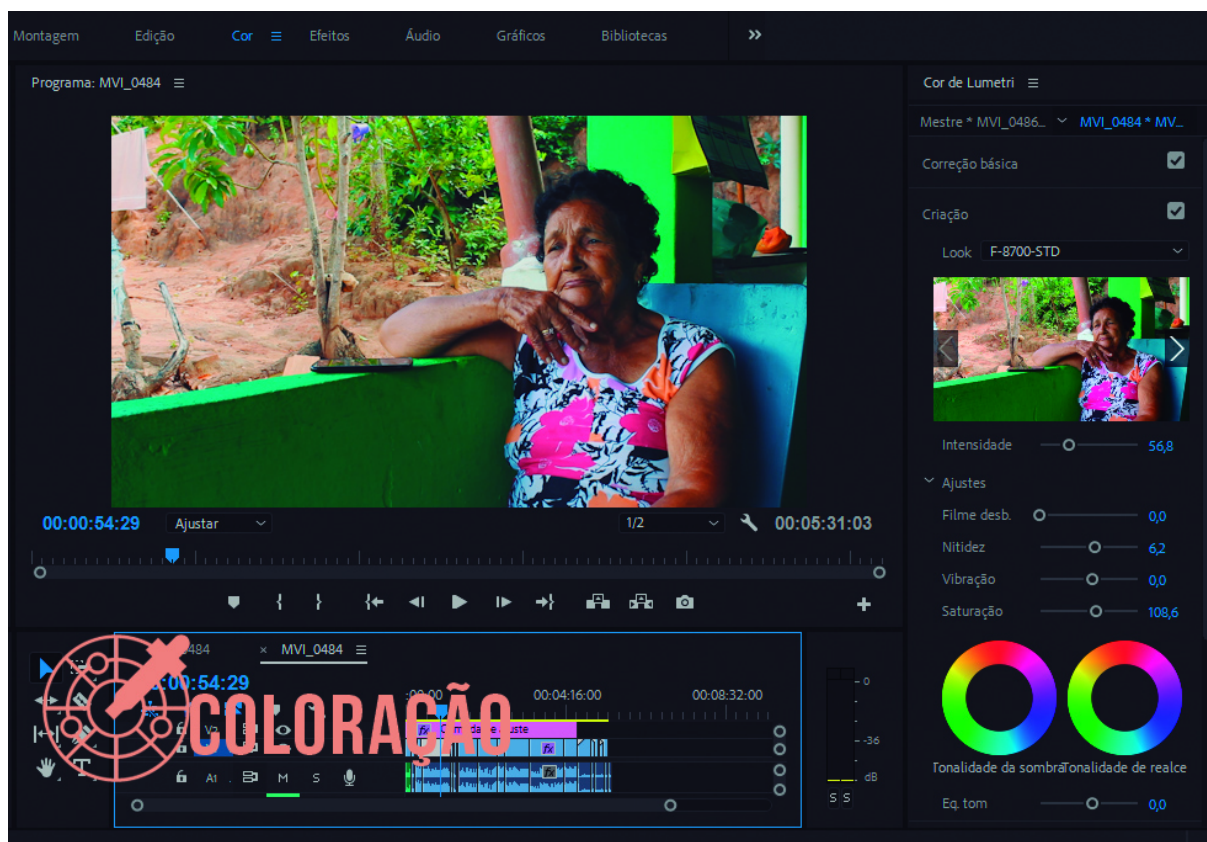
Seguindo como exemplo, as cenas filmadas na etapa anterior, agora passarão pelo processo de coloração, feito no softwares, Adobe Premiere.

Figura 64 - Processo de coloração no Adobe Premiere, imagem sem tratamento.



Fonte: O autor (2018)

Figura 65 - Processo de coloração no Adobe Premiere, imagem com tratamento.



Fonte: O autor (2018)

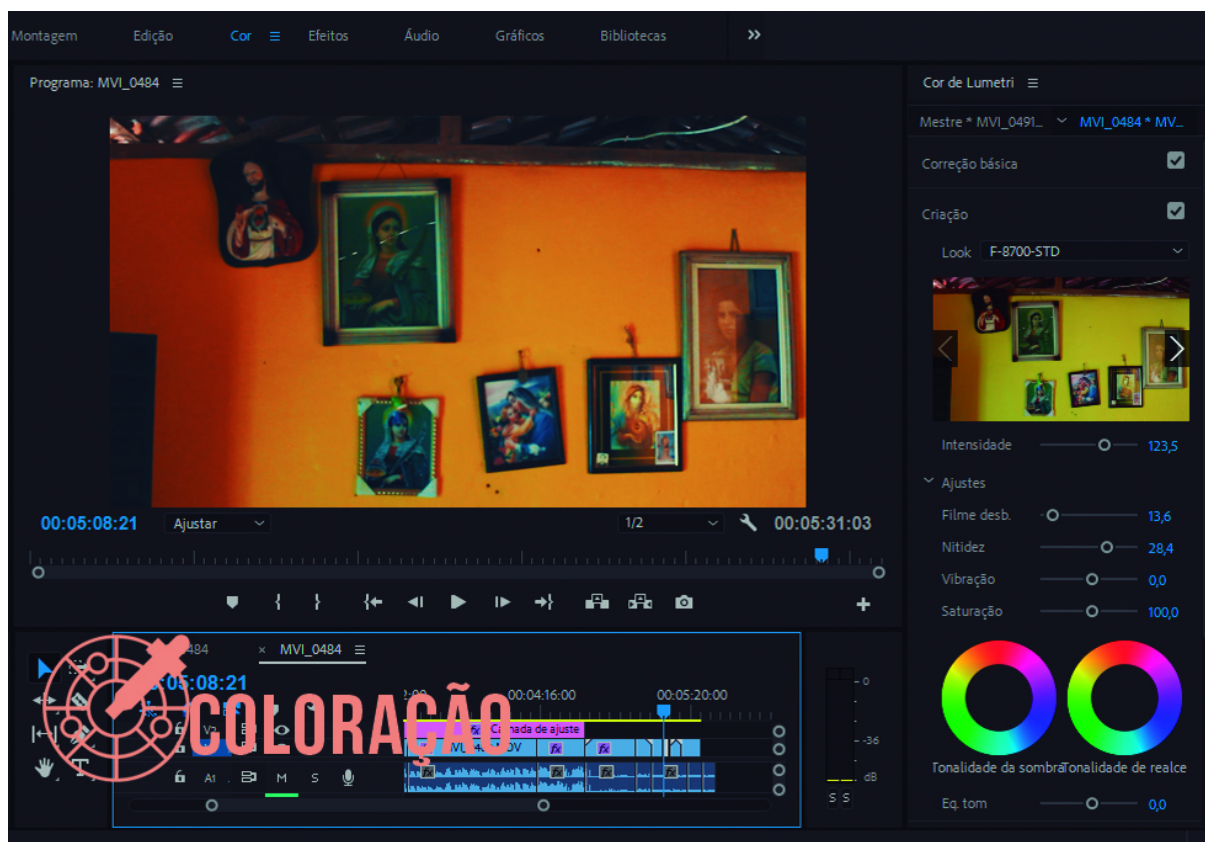
O tratamento de cor feito nas cenas acima, foram relacionados a coloração da pele da personagem, que recebeu um realce e um aumento na saturação, além da nitidez geral da cena, que foi elevada para destacar mais os detalhes, como as próprias rugas e marcas de expressão da personagem.

Figura 66 - Processo de coloração no Adobe Premiere, imagem sem tratamento.



Fonte: O autor (2018)

Figura 67 - Processo de coloração no Adobe Premiere, imagem com tratamento.



Fonte: O autor (2018)

Nas cenas acima, houve um aumento na saturação e contraste, as cores laranja e amarelo foram predominantes em várias cenas do personagem, por isso recebeu maior destaque. O desbotamento faz parte do conceito estético geral do vídeo, além de dar uma aparência cinematográfica para as cenas, ele ajuda a equilibrar a transição de luz e sombra.

9.2.2 Motion Graphics

Após o tratamento de cor feito na fase anterior, é adicionado ao vídeo elementos visuais que complementarão o visual do conteúdo e servirão como reforço em algumas informações dadas pelos personagens. Os elementos são feitos com o software Adobe Photoshop e animados no Adobe After Effects.

Figura 68 - Motion Graphics, palavras

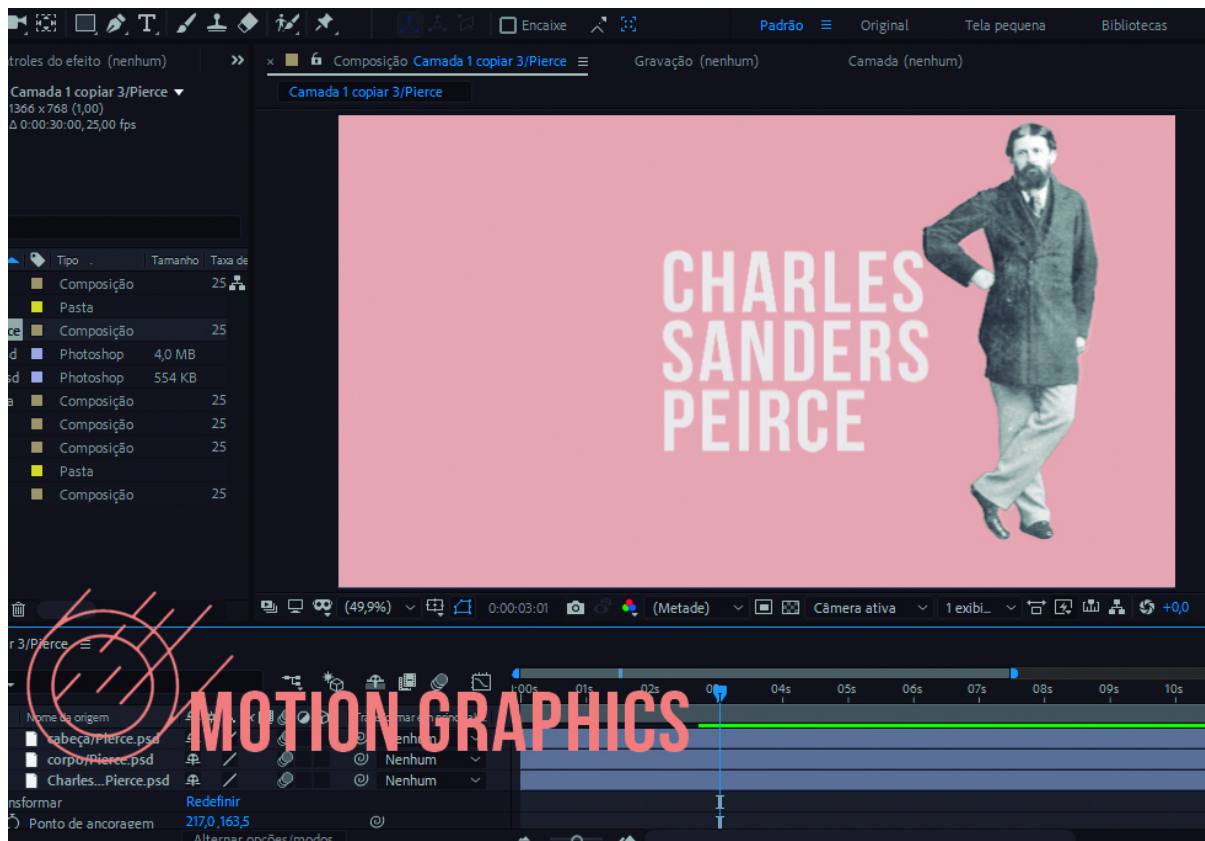
MOTION GRAPHICS



Fonte: O autor (2018)

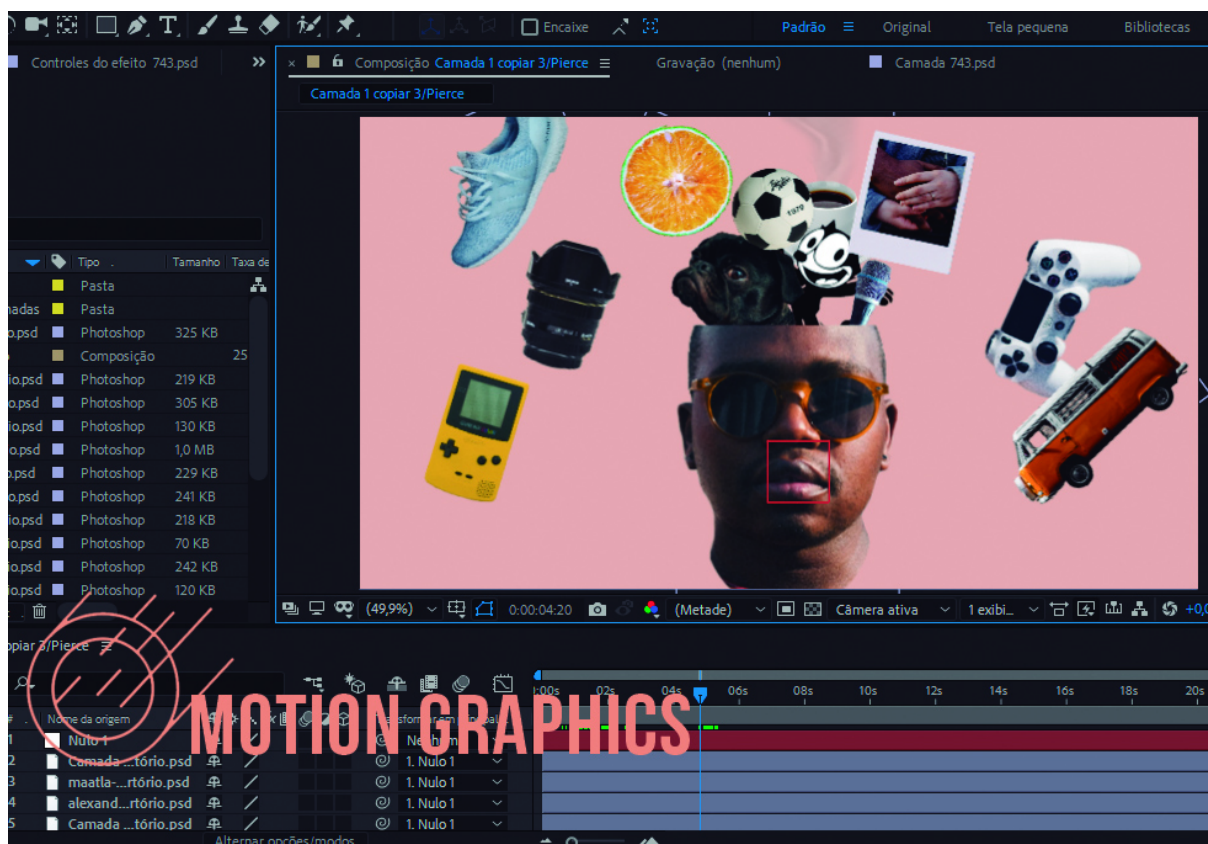
Quando esses elementos visuais se configurarem em palavras, será usado a fonte Bebas Neue, por ser uma fonte básica, ela facilita a leitura e se adapta as cenas com os personagens.

Figura 69 - Motion Graphics, figuras- Peirce



Fonte: O autor (2018)

Figura 70 - Motion Graphics, figuras- repertório



Fonte: O autor (2018)

Quando os elementos são usados na forma de figuras, recebem o tratamento no estilo colagem, as animações simulam recortes e movimentos manuais. Nas imagens acima, vemos uma animação que representa Pierce, onde é introduzido uma breve explicação da origem da semiótica e uma que ilustra o conceito de repertório, onde vemos a representação de uma pessoa com vários elementos simulando suas experiências, objetos e memórias.

10 CONCLUSÃO

Relacionar semiótica com diversidade humana parecia um grande desafio no início do projeto, mas ao longo do tempo esse desafio foi vencido pela necessidade. Sabemos que considerar a existência da diversidade em nossa sociedade é um requisito básico para qualquer cidadão, mas para nós comunicadores é mais que uma lei, quanto mais falarmos sobre e promovermos o respeito as diferenças, mais vamos evoluir como sociedade e é papel fundamental do designer contribuir para essa evolução.

A forma encontrada de materializar essa relação foi um conteúdo audiovisual, um vídeo com características didáticas, já que introduz a semiótica, mas sem deixar de lado sua causa social. Diante das pesquisas levantadas, muitas técnicas e ferramentas foram adicionadas ao projeto, porém, não adianta conhecer apenas técnicas em um universo que particularmente nunca havia explorado, o cinematográfico, por isso foram selecionadas referências das mais variadas obras para servir de auxílio e base na produção deste conteúdo.

Talvez a maior referencia no quesito estético do vídeo produzido, foi Walter Carvalho, sua influencia fica mítica quando se trata da teoria do belo, as cenas trabalhadas no projeto tinham como maior prioridade, contar uma história, fazer com que aquelas imagens fossem transmitidas com veracidade e provocar a audiência de alguma forma, seja pela emoção ou até mesmo pelo incomodo visual.

Jorge Furtado contribuiu com seu documentário "Ilha das flores", onde ele praticamente injeta um assunto tão sério de uma forma crescente, fazendo com que a audiência não reaja apenas ao que vê, e sim como ela vê, Jorge Furtado mostrou que uma cena pode provocar várias reações, mudando seu ritmo e posição na sequencia. Essa característica foi fundamental na fase de edição, onde houve uma alteração na estrutura narrativa do vídeo, a mudança aconteceu justamente para provocar ainda mais a audiência, não se prender apenas em imagens e sons, mas sim em suas sequencias e ritmos.

Os objetivos reais desse projeto além de ilustrar essa relação da semiótica com a diversidade humana, foi o fato dele dar espaço para as pessoas falarem, pessoas que muitas vezes não são ouvidas ainda por muitos, por incrível que pareça. Como foi dito bem no início do projeto, nós não temos o poder de excluir ninguém. Quando usamos nosso conhecimento e privilégios para dar espaço para outros falarem o que não temos propriedade e vivencia, estamos contribuindo para uma sociedade melhor, onde a tolerância não é um objetivo distante, fazer com que isso seja discutido dentro de sala de aula é uma grande conquista, espero que esse projeto tenha contribuído para isso, nem que seja bem pouco, mas que ele desperte

esse pensamento em alguém e não acabe nessa página.

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques. **O olho interminável**: Cinema e Pintura. Cosac&Naify, 2014.
- BBC, Chisholm. Chisholm in BBC Intrevista. **BBC**. 1970. Disponível em: <<http://www.bbc.com/news/magazine-35057641>>. Acesso em: 4 jul. 2018.
- BENESI, Eduardo. **Tudo sobre fotografica de filme**. Estadão, 2014. Disponível em: <<http://www.sobreavida.com.br/2014/05/15/tudo-sobre-a-fotografia-de-um-filme/>>. Acesso em: 3 out. 2017.
- BERGTRÖM, Bo. **Fundamentos da comunicação visual**. São Paulo: Edições Rosari, 2009.
- BONSIEPE, Gui. **Design,Cultura e Sociedade**. Bluncher, 2011.
- BRASIL. Artigo 79.º código civil.Decreto-Lei nº 47 34425 de novembro de 1966. Diário Oficial da União.
- _____. .Lei nº 9.61019 de fevereiro de 1998. Diário Oficial da União.
- BÜRDEK, E.B. **História, teoria e prática do design de produtos**. Tradução Freddy Van Camp. Edgard Blücher, 2006.
- CALDAS, Walcyr. **O que todo cidadão precisa saber sobre cultura**. São Paulo: Global, 1986.
- CARANDIRU. Direção de Héctor Babenco. Brasil, 2003. Longa metragem (148min).
- DESKTOP ou Notebook?. Direção de Bruno Baltarejo . Brasil, 2016. Vlog (5:22min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eC744rm3l3k>>. Acesso em: 4 jul. 2018.
- DURAND, Fábio. **Linguagem Audiovisual**: Um pequeno glossário de termos para produção audiovisual . 2009. Disponível em: <<http://mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/28-tecnica/141-glossarioaudiovisual>>. Acesso em: 27 out. 2017.
- EBERT, Robert. Entrevista com Hayao Miyazaki. **Chicago Sun-Times**. Tradução Arquivo Ghibli. Chicago, 12 09 2002. Tradução de: HAYAO MIYAZAKI INTERVIEW. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>>. Acesso em: 3 nov. 2017.
- EISNER, E.W. **On the diference between scientific and artistic approach to qualitative research**. Educational Researcher, 1981.
- ENTENDA a psicologia das cores no cinema. Brasil: Brainstorm, 2016. Vlog (16min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_fUtXW79B0k>. Acesso em: 15 out. 2017.
- FILHOS da Esperança. Direção de Alfonso Cuarón. Reino Unido, 2006. Longa metragem (84min).

- FRASER, Tom. **O essencial da cor no design**. Tradução Luís Carso Borges. São Paulo: Senac, 2012.
- HANNA. Direção de Joe Wright. EUA, 2011. Longa metragem (81min).
- HER. Direção de Spike Jonze. EUA, 2013. Longa metragem (126min).
- HIDEAWAY. Direção de Kiesza, Ljuba Castro, Rami Samir Afuni. Reino Unido, 2014. Vídeo clipe (4:35min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vnoz5uBEWOA>>. Acesso em: 4 jul. 2018.
- JOLY, Martine. **Introdução à Análise da imagem**. 70. ed. Lisboa, 2007.
- KELLY, Celso. **Arte e comunicação**. Rio de Janeiro: Agir, 1978.
- KILL Bill: Volume 1. Direção de Quentin Tarantino. EUA, 2003. Longa metragem (82min).
- LANDIM, PC. **Design, empresa, sociedade**. São paulo: UNESP, São Paulo: Cultura Acadêmica , 2010. 191 p.
- LE FABULEUX destin d'Amélie Poulain. Direção de Jean-Pierre Jeunet. França, 2001 (120min).
- MIRANDA, Lucas. **10 filmes que usam a narrativa não linear de modo incrível**. 2016. Disponível em: <<http://www.cantodosclassicos.com/10-filmes-que-usam-a-narrativa-nao-linear-de-modo-incrivel/>>. Acesso em: 2 nov. 2017.
- NIEMEYER, Lucy. **Elementos da semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro : 2AB, 2010.
- ONO, Maristela. **Design e cultura: uma sintonia essencial**. Curitiba : Edição Auroda, 2006.
- _____. Design, cultura e identidade no contexto da globalização. **Revista Design em Foco**. Universidade do Estado da Bahia, v. 1, p. 52-66, junho-dezembro 2004.
- _____. Design, cultura e identidade no contexto da globalização. **Revista Design em Foco**. Universidade do Estado da Bahia, v. 1, p. 63, Julho 2004.
- PAZMINO, Ana Verônica . **Metodologia de projeto com abordagem social no desenvolvimento de carrinho de coleta de materiais recicláveis**: Artigo publicado no Terceiro Congresso Internacional de Pesquisa em Design. Rio de Janeiro , 2005.
- PAZMINO, Ana Verônica. **Como se cria: 40 metodos para design de produtos**. São Paulo: Bluncher, 2015.
- PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 4. ed. Brasil: Perspectiva, 2015. 352 p. (Estudos).
- PEREZ, Rafael. **Melhor PC para edição de fotos e vídeos**. 2015. Disponível em: <

<http://cinematografico.com.br/2014/12/melhor-pc-para-edicao-de-fotos-e-videos-dezembro-2014/>>. Acesso em: 23 out. 2017.

PULP Fiction. Direção de Quentin Tarantino. EUA, 1994. Longa metragem (178min).

ROCHA, Patrícia Soares. Projeto Pedagógico do Curso de Design: Diretrizes para a educação em direitos humanos. **Fundação Oswaldo Aranha-Centro universitário de Volta Redonda**, p. 52-53, 2017.

SAMBA, Tech. Home studio de vídeos: os equipamentos para montar e fazer vídeos. **Samba Tech**. 2017. Disponível em: <<http://sambatech.com/blog/insights/equipamentos-fazer-videos-home-studio>>. Acesso em: 18 out. 2017.

SANTAELLA, Lucia . **Semiótica da comunicação e outras ciências**.. São Paulo: EDUC, 1987.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Thomson, 2002.

SAVE Me. Direção de Woogie Kim. Coréia do Sul. Vídeo clipe (3:36min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GZjt_sA2eso>. Acesso em: 4 jul. 2018.

SILVA, Débora. **Narrativa**. Disponível em: <<https://www.estudopratico.com.br/narrativa>>. Acesso em: 29 out. 2017.

TAMEIRÃO, Nathália. **Edição de vídeos: 15 programas para usar**. Do iniciante ao avançado. 2017. Disponível em: <<http://sambatech.com/blog/insights/edicao-de-video-11-programas/>>. Acesso em: 24 out. 2017.

THE GRAND Budapest Hotel. Direção de Wes Anderson. EUA, 2014. Longa metragem (100min).

TONARI no Totoro. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1988. Animação (86min).

VIANA, Maurício. **Desing Thinking: Inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. Disponível em: <<http://blog.mjv.com.br/ideias/3-fases-design-thinking-imersao-ideacao-e-prototipagem>>. Acesso em: 4 jul. 2018.

ANEXO A — TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - ARIELLE SCHULTZ.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos – CoEPS/UniFOA

(Observação: O TCLE deve ser impresso em duas cópias, ficando uma delas sob responsabilidade do Pesquisador Coordenador e a outra sob a guarda do participante)

1- Identificação do responsável pela execução da pesquisa:

Título do Projeto: Semiótica como ferramenta para abordar a diversidade humana em conteúdo audiovisual

Coordenador do Projeto: Ana Paula Zarur

Telefones de contato do Coordenador do Projeto: 21 990207106

Endereço do Comitê de Ética em Pesquisa: Avenida Paulo Erlei Alves Abrantes, 1325, Três Poços, Volta Redonda - RJ. Cep: 27240-560 Campus Oezio Galotti, Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação - Prédio 3, sala 5.

2- Informações ao participante ou responsável:

(a) Você está sendo convidado a participar de uma pesquisa que tem como objetivo **produzir um conteúdo didático em forma de vídeo, para apresentar conteúdos da disciplina de semiótica em uma discussão sobre a temática da diversidade cultural e humana.**

(b) Antes de aceitar participar da pesquisa, leia atentamente as explicações abaixo que informam sobre o procedimento.

O projeto se trata de uma entrevista gravada em vídeo, onde o convidado contará suas experiências e opiniões sobre assuntos de sua preferência, com a intenção de mostrar sua personalidade. O vídeo mostrará objetos e cenários relacionados ao assunto e ao convidado, por serem parte fundamental da construção de sua personalidade.

(c) Você poderá recusar a participar da pesquisa e poderá abandonar o procedimento em qualquer momento, sem nenhuma penalização ou prejuízo. Durante o procedimento de filmagem, você poderá recusar a responder qualquer pergunta que por ventura lhe causar algum constrangimento.

(d) A sua participação como voluntário, não auferirá nenhum privilégio, seja ele de caráter financeiro ou de qualquer natureza, podendo se retirar do projeto em qualquer momento sem prejuízo a V.Sa.

(e) A sua participação poderá envolver os seguintes riscos: Reconhecimento popular da imagem e voz, com as possibilidades de interpretações positivas e negativas, sobre assuntos abordados em vídeo.

(f) Serão garantidos o sigilo e privacidade, sendo reservado ao participante o direito de omissão de sua identificação ou de dados que possam comprometer-lo.

(g) Na apresentação dos resultados não serão citados os nomes dos

participantes.

(h) Confirmando ter conhecimento do conteúdo deste termo. A minha assinatura abaixo indica que concordo em participar desta pesquisa e por isso dou meu consentimento.

Volta Redonda, 25 de Junho de 20 18.

Participante:

Arielle Schultz

ANEXO B — TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ - ARIELLE SCHULTZ.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pessoa maior de 18 anos

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação no projeto de conclusão de curso a seguir discriminado:

Título do projeto: Semiótica para abordar a diversidade humana em conteúdo audiovisual

Pesquisador: Marcos Aurélio Freitas Campos

Orientadora: Ana Paula Zarur

Resumo do Projeto

Produzir um vídeo que fale sobre a diversidade humana, onde as pessoas participantes contarão suas experiências de vida e opiniões sobre assuntos que as mesmas julguem importantes. Como parte da personalidade de um indivíduo, a casa de cada participante será um elemento muito importante para o projeto, atuando como cenário do vídeo. O objetivo do projeto é destacar as diferenças entre cada participante.

Termos

As imagens e a voz serão exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto; na apresentação do vídeo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O pesquisador fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados. O projeto não resulta em nenhum fim lucrativo aos participantes.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Nome: Arielle Schultz
 RG.: 29.220.859-2 CPF: 119.805.577-95
 Telefone1: (24) 981350585 Telefone2: (24) 33230588
 Endereço: R. Vereador Pinho de Carvalho n: 193 apt: 401 Bontão/BM
25 de Junho de 2018.

Assinatura

Arielle Schultz

ANEXO C — TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - DAYANA CAMPOS.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos – CoEPS/UniFOA

(Observação: O TCLE deve ser impresso em duas cópias, ficando uma delas sob responsabilidade do Pesquisador Coordenador e a outra sob a guarda do participante)

1- Identificação do responsável pela execução da pesquisa:

Título do Projeto: Semiótica como ferramenta para abordar a diversidade humana em conteúdo audiovisual

Coordenador do Projeto: Ana Paula Zarur

Telefones de contato do Coordenador do Projeto: 21 990207106

Endereço do Comitê de Ética em Pesquisa: Avenida Paulo Erlei Alves Abrantes, 1325, Três Poços, Volta Redonda - RJ. Cep: 27240-560 Campus Oezio Galotti, Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação - Prédio 3, sala 5.

2- Informações ao participante ou responsável:

(a) Você está sendo convidado a participar de uma pesquisa que tem como objetivo produzir um conteúdo didático em forma de vídeo, para apresentar conteúdos da disciplina de semiótica em uma discussão sobre a temática da diversidade cultural e humana.

(b) Antes de aceitar participar da pesquisa, leia atentamente as explicações abaixo que informam sobre o procedimento.

O projeto se trata de uma entrevista gravada em vídeo, onde o convidado contará suas experiências e opiniões sobre assuntos de sua preferência, com a intenção de mostrar sua personalidade. O vídeo mostrará objetos e cenários relacionados ao assunto e ao convidado, por serem parte fundamental da construção de sua personalidade.

(c) Você poderá recusar a participar da pesquisa e poderá abandonar o procedimento em qualquer momento, sem nenhuma penalização ou prejuízo. Durante o procedimento de filmagem, você poderá recusar a responder qualquer pergunta que por ventura lhe causar algum constrangimento.

(d) A sua participação como voluntário, não auferirá nenhum privilégio, seja ele de caráter financeiro ou de qualquer natureza, podendo se retirar do projeto em qualquer momento sem prejuízo a V.Sa.

(e) A sua participação poderá envolver os seguintes riscos: Reconhecimento popular da imagem e voz, com as possibilidades de interpretações positivas e negativas, sobre assuntos abordados em vídeo.

(f) Serão garantidos o sigilo e privacidade, sendo reservado ao participante o direito de omissão de sua identificação ou de dados que possam compromê-lo.

(g) Na apresentação dos resultados não serão citados os nomes dos

seu responsável o direito de omissão de sua identificação ou de dados que possam comprometê-lo.

(g) Na apresentação dos resultados não serão citados os nomes dos participantes.

(h) Confirmando ter conhecimento do conteúdo deste termo. A minha assinatura abaixo indica que concordo em participar desta pesquisa e por isso dou meu consentimento.

Angra Dos Reis, 21 de Abril de 2018.

Participante: Maiana Freitas Campos

ANEXO D — TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ - DAYANA CAMPOS.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pessoa menor de 18 anos

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação no projeto de conclusão de curso a seguir discriminado:

Título do projeto: Semiótica para abordar a diversidade humana em conteúdo audiovisual

Pesquisador: Marcos Aurélio Freitas Campos

Orientadora: Ana Paula Zarur

Resumo do Projeto

Produzir um vídeo que fale sobre a diversidade humana, onde as pessoas participantes contarão suas experiências de vida e opiniões sobre assuntos que as mesmas julguem importantes. Como parte da personalidade de um indivíduo, a casa de cada participante será um elemento muito importante para o projeto, atuando como cenário do vídeo. O objetivo do projeto é destacar as diferenças entre cada participante.

Termos

As imagens e a voz serão exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação do vídeo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O pesquisador fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados. O projeto não resulta em nenhum fim lucrativo aos participantes.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Nome: Dayana Freitas Campos

RG.: 30.852.661-5 CPF: 161.113.317-59

menor de idade, neste ato devidamente representado por seu (sua) (responsável legal): Adriana Maria de Freitas Campos

RG.: 020.359.742-2 CPF: 0570150378-2

Telefone1: () 024.33613425 telefone2: (24) 99931692

Endereço: R: das laranjeiras casa 804, Verelme

21 de Abril de 2018.

Assinatura Adriana Maria de Freitas Campos

ANEXO E — TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - JÉSSICA FERREIRA.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos – CoEPS/UniFOA

(Observação: O TCLE deve ser impresso em duas cópias, ficando uma delas sob responsabilidade do Pesquisador Coordenador e a outra sob a guarda do participante)

1- Identificação do responsável pela execução da pesquisa:

Título do Projeto: Semiótica como ferramenta para abordar a diversidade humana em conteúdo audiovisual

Coordenador do Projeto: Ana Paula Zarur

Telefones de contato do Coordenador do Projeto: 21 990207106

Endereço do Comitê de Ética em Pesquisa: Avenida Paulo Erlei Alves Abrantes, 1325, Três Poços, Volta Redonda - RJ. Cep: 27240-560 Campus Oezio Galotti, Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação - Prédio 3, sala 5.

2- Informações ao participante ou responsável:

(a) Você está sendo convidado a participar de uma pesquisa que tem como objetivo **produzir um conteúdo didático em forma de vídeo, para apresentar conteúdos da disciplina de semiótica em uma discussão sobre a temática da diversidade cultural e humana.**

(b) Antes de aceitar participar da pesquisa, leia atentamente as explicações abaixo que informam sobre o procedimento.

O projeto se trata de uma entrevista gravada em vídeo, onde o convidado contará suas experiências e opiniões sobre assuntos de sua preferência, com a intenção de mostrar sua personalidade. O vídeo mostrará objetos e cenários relacionados ao assunto e ao convidado, por serem parte fundamental da construção de sua personalidade.

(c) Você poderá recusar a participar da pesquisa e poderá abandonar o procedimento em qualquer momento, sem nenhuma penalização ou prejuízo. Durante o procedimento de filmagem, você poderá recusar a responder qualquer pergunta que por ventura lhe causar algum constrangimento.

(d) A sua participação como voluntário, não auferirá nenhum privilégio, seja ele de caráter financeiro ou de qualquer natureza, podendo se retirar do projeto em qualquer momento sem prejuízo a V.Sa.

(e) A sua participação poderá envolver os seguintes riscos: Reconhecimento popular da imagem e voz, com as possibilidades de interpretações positivas e negativas, sobre assuntos abordados em vídeo.

(f) Serão garantidos o sigilo e privacidade, sendo reservado ao participante o direito de omissão de sua identificação ou de dados que possam comprometer-lo.

(g) Na apresentação dos resultados não serão citados os nomes dos

seu responsável o direito de omissão de sua identificação ou de dados que possam comprometê-lo.

(g) Na apresentação dos resultados não serão citados os nomes dos participantes.

(h) Confirmando ter conhecimento do conteúdo deste termo. A minha assinatura abaixo indica que concordo em participar desta pesquisa e por isso dou meu consentimento.

Angra Dos Reis, 1 de maio de 2018.

Participante: Jéssica do Nascimento Lourenço

ANEXO F — TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ - JÉSSICA FERREIRA.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pessoa maior de 18 anos

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação no projeto de conclusão de curso a seguir discriminado:

Título do projeto: Semiótica para abordar a diversidade humana em conteúdo audiovisual

Pesquisador: Marcos Aurélio Freitas Campos

Orientadora: Ana Paula Zarur

Resumo do Projeto

Produzir um vídeo que fale sobre a diversidade humana, onde as pessoas participantes contarão suas experiências de vida e opiniões sobre assuntos que as mesmas julguem importantes. Como parte da personalidade de um indivíduo, a casa de cada participante será um elemento muito importante para o projeto, atuando como cenário do vídeo. O objetivo do projeto é destacar as diferenças entre cada participante.

Termos

As imagens e a voz serão exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação do vídeo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O pesquisador fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados. O projeto não resulta em nenhum fim lucrativo aos participantes.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Nome: Jéssica do Nascimento Ferreira
 RG.: 22.231694-0 CPF: 123.033.677-00
 Telefone1: (24) 999216672 Telefone2: (24) 3361-0887
 Endereço: Rua Das Boas - N°9 - BNH, Gramma
1 de maio de 2018.

Assinatura Jéssica do N. Ferreira

ANEXO G — TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - LUCAS MUCHICK.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos – CoEPS/UniFOA

(Observação: O TCLE deve ser impresso em duas cópias, ficando uma delas sob responsabilidade do Pesquisador Coordenador e a outra sob a guarda do participante)

1- Identificação do responsável pela execução da pesquisa:

Título do Projeto: Semiótica como ferramenta para abordar a diversidade humana em conteúdo audiovisual

Coordenador do Projeto: Ana Paula Zarur

Telefones de contato do Coordenador do Projeto: 21 990207106

Endereço do Comitê de Ética em Pesquisa: Avenida Paulo Erlei Alves Abrantes, 1325, Três Poços, Volta Redonda - RJ. Cep: 27240-560 Campus Oezio Galotti, Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação - Prédio 3, sala 5.

2- Informações ao participante ou responsável:

(a) Você está sendo convidado a participar de uma pesquisa que tem como objetivo **produzir um conteúdo didático em forma de vídeo, para apresentar conteúdos da disciplina de semiótica em uma discussão sobre a temática da diversidade cultural e humana.**

(b) Antes de aceitar participar da pesquisa, leia atentamente as explicações abaixo que informam sobre o procedimento.

O projeto se trata de uma entrevista gravada em vídeo, onde o convidado contará suas experiências e opiniões sobre assuntos de sua preferência, com a intenção de mostrar sua personalidade. O vídeo mostrará objetos e cenários relacionados ao assunto e ao convidado, por serem parte fundamental da construção de sua personalidade.

(c) Você poderá recusar a participar da pesquisa e poderá abandonar o procedimento em qualquer momento, sem nenhuma penalização ou prejuízo. Durante o procedimento de filmagem, você poderá recusar a responder qualquer pergunta que por ventura lhe causar algum constrangimento.

(d) A sua participação como voluntário, não auferirá nenhum privilégio, seja ele de caráter financeiro ou de qualquer natureza, podendo se retirar do projeto em qualquer momento sem prejuízo a V.Sa.

(e) A sua participação poderá envolver os seguintes riscos: Reconhecimento popular da imagem e voz, com as possibilidades de interpretações positivas e negativas, sobre assuntos abordados em vídeo.

(f) Serão garantidos o sigilo e privacidade, sendo reservado ao participante o direito de omissão de sua identificação ou de dados que possam comprometer-lo.

(g) Na apresentação dos resultados não serão citados os nomes dos

participantes.

(h) Confirmando ter conhecimento do conteúdo deste termo. A minha assinatura abaixo indica que concordo em participar desta pesquisa e por isso dou meu consentimento.

Volta Redonda, 09 de Abril de 20 18.

Participante:

Glucias M. César

ANEXO I — TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - LUDMILA MOREIRA.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos – CoEPS/UniFOA

(Observação: O TCLE deve ser impresso em duas cópias, ficando uma delas sob responsabilidade do Pesquisador Coordenador e a outra sob a guarda do participante)

1- Identificação do responsável pela execução da pesquisa:

Título do Projeto: Semiótica como ferramenta para abordar a diversidade humana em conteúdo audiovisual

Coordenador do Projeto: Ana Paula Zarur

Telefones de contato do Coordenador do Projeto: 21 990207106

Endereço do Comitê de Ética em Pesquisa: Avenida Paulo Erlei Alves Abrantes, 1325, Três Poços, Volta Redonda - RJ, Cep: 27240-560 Campus Oezio Galotti, Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação - Prédio 3, sala 5.

2- Informações ao participante ou responsável:

(a) Você está sendo convidado a participar de uma pesquisa que tem como objetivo **produzir um conteúdo didático em forma de vídeo, para apresentar conteúdos da disciplina de semiótica em uma discussão sobre a temática da diversidade cultural e humana.**

(b) Antes de aceitar participar da pesquisa, leia atentamente as explicações abaixo que informam sobre o procedimento.

O projeto se trata de uma entrevista gravada em vídeo, onde o convidado contará suas experiências e opiniões sobre assuntos de sua preferência, com a intenção de mostrar sua personalidade. O vídeo mostrará objetos e cenários relacionados ao assunto e ao convidado, por serem parte fundamental da construção de sua personalidade.

(c) Você poderá recusar a participar da pesquisa e poderá abandonar o procedimento em qualquer momento, sem nenhuma penalização ou prejuízo. Durante o procedimento de filmagem, você poderá recusar a responder qualquer pergunta que por ventura lhe causar algum constrangimento.

(d) A sua participação como voluntário, não auferirá nenhum privilégio, seja ele de caráter financeiro ou de qualquer natureza, podendo se retirar do projeto em qualquer momento sem prejuízo a V.Sa.

(e) A sua participação poderá envolver os seguintes riscos: Reconhecimento popular da imagem e voz, com as possibilidades de interpretações positivas e negativas, sobre assuntos abordados em vídeo.

(f) Serão garantidos o sigilo e privacidade, sendo reservado ao participante o direito de omissão de sua identificação ou de dados que possam comprometê-lo.

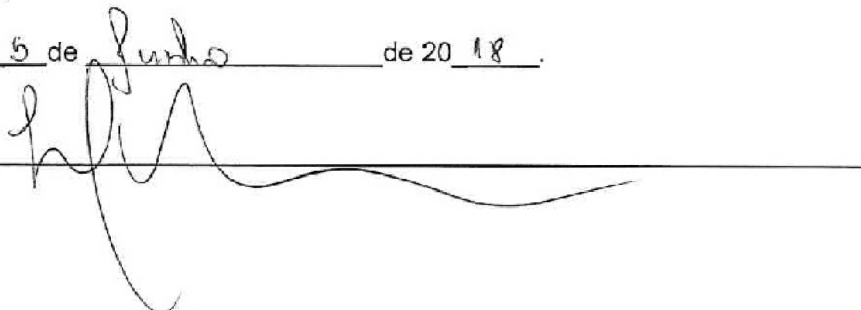
(g) Na apresentação dos resultados não serão citados os nomes dos

participantes.

(h) Confirmando ter conhecimento do conteúdo deste termo. A minha assinatura abaixo indica que concordo em participar desta pesquisa e por isso dou meu consentimento.

Volta Redonda, 25 de Junho de 20 18.

Participante:

A handwritten signature in black ink is written over a horizontal line. The signature is cursive and appears to be the name 'Helena'.

ANEXO J — TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ - LUDMILA MOREIRA.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pessoa maior de 18 anos

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação no projeto de conclusão de curso a seguir discriminado:

Título do projeto: Semiótica para abordar a diversidade humana em conteúdo audiovisual

Pesquisador: Marcos Aurélio Freitas Campos

Orientadora: Ana Paula Zarur

Resumo do Projeto

Produzir um vídeo que fale sobre a diversidade humana, onde as pessoas participantes contarão suas experiências de vida e opiniões sobre assuntos que as mesmas julguem importantes. Como parte da personalidade de um indivíduo, a casa de cada participante será um elemento muito importante para o projeto, atuando como cenário do vídeo. O objetivo do projeto é destacar as diferenças entre cada participante.

Termos

As imagens e a voz serão exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação do vídeo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O pesquisador fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados. O projeto não resulta em nenhum fim lucrativo aos participantes.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Nome: Ludmila Moreira

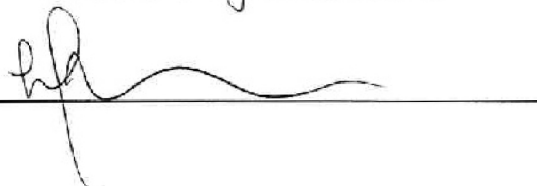
RG.: 29.111.657-2 CPF: 111.195.817-40

Telefone1: (24) 33224254 Telefone2: (24) 999594472

Endereço: Rua Prefeito João Luís, nº 1109, casa 4, Saudade, Barra Mansa

25 de junho de 2018.

Assinatura



ANEXO K — TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - IZABEL DE JESUS.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos – CoEPS/UniFOA

(Observação: O TCLE deve ser impresso em duas cópias, ficando uma delas sob responsabilidade do Pesquisador Coordenador e a outra sob a guarda do participante)

1- Identificação do responsável pela execução da pesquisa:

Título do Projeto: Semiótica como ferramenta para abordar a diversidade humana em conteúdo audiovisual

Coordenador do Projeto: Ana Paula Zarur

Telefones de contato do Coordenador do Projeto: 21 990207106

Endereço do Comitê de Ética em Pesquisa: Avenida Paulo Erlei Alves Abrantes, 1325, Três Poços, Volta Redonda - RJ. Cep: 27240-560 Campus Oezio Galotti, Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação - Prédio 3, sala 5.

2- Informações ao participante ou responsável:

(a) Você está sendo convidado a participar de uma pesquisa que tem como objetivo **produzir um conteúdo didático em forma de vídeo, para apresentar conteúdos da disciplina de semiótica em uma discussão sobre a temática da diversidade cultural e humana.**

(b) Antes de aceitar participar da pesquisa, leia atentamente as explicações abaixo que informam sobre o procedimento.

O projeto se trata de uma entrevista gravada em vídeo, onde o convidado contará suas experiências e opiniões sobre assuntos de sua preferência, com a intenção de mostrar sua personalidade. O vídeo mostrará objetos e cenários relacionados ao assunto e ao convidado, por serem parte fundamental da construção de sua personalidade.

(c) Você poderá recusar a participar da pesquisa e poderá abandonar o procedimento em qualquer momento, sem nenhuma penalização ou prejuízo. Durante o procedimento de filmagem, você poderá recusar a responder qualquer pergunta que por ventura lhe causar algum constrangimento.

(d) A sua participação como voluntário, não auferirá nenhum privilégio, seja ele de caráter financeiro ou de qualquer natureza, podendo se retirar do projeto em qualquer momento sem prejuízo a V.Sa.

(e) A sua participação poderá envolver os seguintes riscos: Reconhecimento popular da imagem e voz, com as possibilidades de interpretações positivas e negativas, sobre assuntos abordados em vídeo.

(f) Serão garantidos o sigilo e privacidade, sendo reservado ao participante o direito de omissão de sua identificação ou de dados que possam compromê-lo.

(g) Na apresentação dos resultados não serão citados os nomes dos

(f) Serão garantidos o sigilo e privacidade, sendo reservado ao participante ou seu responsável o direito de omissão de sua identificação ou de dados que possam comprometê-lo.

(g) Na apresentação dos resultados não serão citados os nomes dos participantes.

(h) Confirmando ter conhecimento do conteúdo deste termo. A minha assinatura abaixo indica que concordo em participar desta pesquisa e por isso dou meu consentimento.

Central De Minas, 28 de Abril de 2018.

Participante: Isabel Maria de Jesus

ANEXO L — TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ - IZABEL DE JESUS.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pessoa maior de 18 anos

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação no projeto de conclusão de curso a seguir discriminado:

Título do projeto: Semiótica para abordar a diversidade humana em conteúdo audiovisual

Pesquisador: Marcos Aurélio Freitas Campos

Orientadora: Ana Paula Zarur

Resumo do Projeto

Produzir um vídeo que fale sobre a diversidade humana, onde as pessoas participantes contarão suas experiências de vida e opiniões sobre assuntos que as mesmas julguem importantes. Como parte da personalidade de um indivíduo, a casa de cada participante será um elemento muito importante para o projeto, atuando como cenário do vídeo. O objetivo do projeto é destacar as diferenças entre cada participante.

Termos

As imagens e a voz serão exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação do vídeo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O pesquisador fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados. O projeto não resulta em nenhum fim lucrativo aos participantes.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Nome: Izabel Maria de Jesus

RG.: 006224226-18 CPF: 006224226-18

Telefone1: (33) 999461454 Telefone2: (24) 999311692

Endereço: R: principal 390

28 de Abril de 2018.

Assinatura Izabel Maria de Jesus