



Emanuel Carlos Cabral de Oliveira

VÍDEO INSTALAÇÃO

Um estudo do som para área do Design

Dissertação de mestrado

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design, do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio.

Orientador: Prof. Nilton Gamba Jr.

Rio de Janeiro,
abril de 2025



Emanuel Carlos Cabral de Oliveira

VÍDEO INSTALAÇÃO
Um estudo do som para área do Design

Dissertação de mestrado

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design, do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio.

Prof. Nilton Gamba Jr.

Orientador

Departamento de Artes e Design - PUC-Rio

Profa. Eliane Garcia Pereira

Departamento de Artes e Design - PUC-Rio

Prof. Marcelus Gaio Silveira de Senna

Escola de Belas Artes - UFRJ

Rio de janeiro, abril de 2025

Para minha esposa Mirela e meu filho Heitor que me motivam dia após dia.

Todos os direitos reservados. A reprodução, total ou parcial, do trabalho é proibida sem autorização da universidade, da autora e do orientador.

Emanuel Carlos Cabral de Oliveira

Graduou-se em Desenho industrial na PUC-Rio (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro) em 2019. Atuou como funcionário técnico no laboratório de imagem e som (LIS) do departamento de Artes e Design da PUC-Rio. É secretário de comunicação e eventos do Departamento de Teologia da PUC-Rio.

Ficha catalográfica

Oliveira, Emanuel Carlos Cabral de

Vídeo instalação : um estudo do som para área do Design / Emanuel Carlos Cabral de Oliveira ; orientador: Nilton Gamba Jr. – 2025.

97 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento Artes e Design, 2025.

Inclui bibliografia

1. Design – Teses. 2. Som. 3. Cultura popular. 4. Pasolini. 5. Audiovisual. I. Gamba Junior, Nilton Gonçalves. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 004

Agradecimentos

Ao meu orientador Professor Nilton Gamba Jr. pelo estímulo e parceria para a realização deste trabalho.

Ao CNPq e à PUC-Rio, pelos auxílios concedidos, sem os quais este trabalho não poderia ter sido realizado.

Aos meus pais, pela educação, atenção e carinho de todas as horas.

À professora Eliane Garcia, pelas importantes contribuições e palavras de apoio.

Aos meus colegas da PUC-Rio.

Aos professores que participaram da Comissão examinadora. A todos os professores e funcionários do Departamento pelos ensinamentos e pela ajuda.

A todos os amigos e familiares que de uma forma ou de outra me estimularam ou me ajudaram.

Resumo

OLIVEIRA, Emanuel Carlos Cabral de; GAMBA JUNIOR, Nilton; **Vídeo instalação: Um estudo do som para área do Design**. Rio de Janeiro, 2025. 97p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Esta dissertação explora o campo sonoro nas produções audiovisuais realizadas por alunos de Design na PUC-Rio, investigando como a interação entre som e imagem pode criar experiências imersivas e significativas para o público. A pesquisa busca analisar a implementação do som enquanto ferramenta de linguagem no novo currículo do curso de Design, que vem sendo implementado desde o ano de 2020 e também contribuir no aprimoramento do ensino do som para os designers.

Um dos principais resultados desta pesquisa é a criação de uma vídeo instalação interativa, onde os princípios teóricos discutidos são aplicados de forma prática. Esta instalação não apenas demonstra as teorias estudadas, mas também proporciona uma experiência sensorial única, onde o espectador é convidado a explorar e interagir com o campo sonoro e visual de maneira intensa e envolvente.

Ao integrar teoria e prática, esta dissertação contribui para o entendimento mais profundo da relação entre som e imagem no contexto das produções audiovisuais contemporâneas. Além disso, oferece insights importantes para profissionais e acadêmicos interessados em explorar novas possibilidades estéticas e narrativas através da integração criativa de elementos sonoros e visuais.

Palavras Chave

Som, cultura popular, Pasolini, audiovisual, design.

Abstract

OLIVEIRA, Emanuel Carlos Cabral de; GAMBÁ JUNIOR, Nilton; Video installation: A study of sound for the field of Design. Rio de Janeiro, 2025. 97p. Master's Dissertation - Department of Arts and Design, Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro.

This dissertation explores the sonic field in audiovisual productions created by Design students at PUC-Rio, investigating how the interaction between sound and image can create immersive and meaningful experiences for the audience. The research aims to analyze the implementation of sound as a language tool in the new Design curriculum, which has been in place since 2020, and also contribute to the enhancement of sound education for designers.

One of the main outcomes of this research is the creation of an interactive video installation, where the theoretical principles discussed are applied practically. This installation not only demonstrates the theories studied but also provides a unique sensory experience, inviting the viewer to explore and interact with the sonic and visual fields in an intense and engaging manner.

By integrating theory and practice, this dissertation contributes to a deeper understanding of the relationship between sound and image in the context of contemporary audiovisual productions. Furthermore, it offers valuable insights for professionals and academics interested in exploring new aesthetic and narrative possibilities through the creative integration of sonic and visual elements.

Keywords

Sound, popular culture, Pasolini, audiovisual, design.

Sumário

1.Introdução	9
2.O Som	14
2.1 O som como técnica	16
2.2 O som no Design	29
2.3 O som no currículo puc	30
2.4 Uma realidade pasoliniana	39
3.Antroprocruzo	43
3.1. Antecedentes	44
3.2. Projeto	46
3.3. Análise	55
4. Conclusões	58
5. Bibliografia	62
Anexo A - Periodização - Design - Comunicação Visual (currículo 2007)	
64	
Anexo B - Periodização - Design (currículo 2021)	67
Anexo C - Programa Workshop semana daD 2023	75
Anexo D - Perguntas e respostas Workshop semana daD 2023	77
Anexo E - Periodização - Design (currículo 2023)	81
Anexo F - Ficha técnica Antropocruzo	88

Lista de figuras

Figura 1 - Da esquerda para direita H1n, H4n Pro, H6 allblack	19
Figura 2 - Dispositivo ZOOM H6 com outros microfones conectados a ele	19
Figura 3 - Da esquerda para a direita: kit de microfone shotgun + vara de boom e windshield, microfone dinâmico de mão, microfone condensador e microfone de lapela	20
Figura 4 - Interface assim que o programa é aberto	22
Figura 5 - Interface com duas faixas de áudio adicionadas	22
Figura 6 - Algumas funcionalidades demarcadas	23
Figura 7 - Plugin de equalização, para o tratamento do som	24
Figura 8 - Plugin de compressão para o tratamento do som	24
Figura 9 - Recorte da interface do adobe premiere	26
Figura 10 - Site da ferramenta Descript	27
Figura 11 - Captura de tela da ferramenta Izotope RX	28
Figura 12 - Planilha que exemplifica a divisão do curso de Design em eixos e sua periodização	32
Figura 13 - Outra planilha que exemplifica a divisão do curso de Design em eixos e sua periodização	33
Figura 14 - Primeiro workshop apresentado no LIS, parte teórica para os alunos.	37
Figura 15 - Parte prática apresentada aos alunos na ilha de edição do LIS.	37
Figura 16 - Diagrama que representa as realidades pasolinianas	42
Figura 17 - Registro da oficina de maquiagem	45
Figura 18 - Print de um dos vídeos captados na oficina do manto tupinambá vermelho.	45
Figura 19 - Registro da oficina de glitteragem	46
Figura 20 - Registro da oficina, enquanto o (nome do rapaz) eu faço captações de vídeo, corroborando para o design em parceria	46
Figura 21 - Layout em computação gráfica.	48
Figura 22 - Linha do tempo das exposições.	49
Figura 23 - Montagem realizada no Corredor Cultural.	49
Figura 24 - Projeção sendo exibida no Corredor Cultural 2024.	50
Figura 25 - Carro alegórico na Marquês de Sapucaí com o manto. Disponível em: https://newmag.com.br/sao-coisas-nossas-15/	51
Figura 26 - Desenho da concepção do manto.	52
Figura 27 - Imagem do manto original.	52
Figura 28 - O manto na exibição em NY.	53
Figura 29 - Feedback tátil na exibição em NY.	54
Figura 30 - Espectador utilizando o Feedback tátil na exibição no Corredor Cultural em 2024.	54

Figura 31 - Da esquerda para a direita: Fantasia, Projeção com som em caixas, Máscara ao fundo, Manto e Documentário na TV, onde eram utilizados fones de ouvido.

1.

Introdução

A partir de minha experiência como músico, designer e profissional do audiovisual, desenvolvi uma inquietação sobre o uso do som como ferramenta narrativa na criação de vídeos. Desde a infância, minha busca constante foi por extrair sons com qualidade técnica e expressiva, e essa mesma dedicação se manifestou quando comecei a trabalhar com produção de vídeos durante a graduação em Design na PUC-Rio. Para mim, a qualidade do som não é apenas um elemento técnico, mas uma parte essencial da narrativa visual que procuro construir.

Após a graduação, comecei a trabalhar no Laboratório de Imagem e Som (LIS) da PUC-Rio, onde tive a oportunidade de colaborar com o Laboratório de Design de Histórias (Dhis). Essa colaboração me aproximou do processo de pesquisa acadêmica e me fez perceber que minha inquietação com o áudio poderia ser incorporada ao trabalho desenvolvido no Dhis e gerar um projeto de investigação acadêmica.

Ao longo da minha trajetória, tive a oportunidade de integrar diversas áreas de interesse, como música, design, fotografia e audiovisual, o que moldou minha identidade pessoal e profissional. É a partir dessa experiência que surge meu interesse em pesquisar a particularidade do som em seus usos multissensoriais e contribuir para o aprimoramento deste recurso comunicacional.

Com essa base, passei a analisar produções sob uma nova perspectiva, especialmente aquelas realizadas por iniciantes no campo audiovisual, com foco particular nos alunos da graduação em Design da PUC-Rio, onde fui estudante, monitor da disciplina de edição de vídeos e, por fim, técnico do LIS¹. Muitas vezes, esses criadores iniciantes acreditam que uma imagem visualmente atraente é suficiente para construir uma narrativa forte e envolvente. No entanto, quando o áudio é negligenciado como ferramenta de construção narrativa, podem surgir

¹ Laboratório de imagem e som da PUC-Rio

diversas consequências, como a ininteligibilidade da mensagem, a falta de emoção na narrativa e a perda de interesse por parte do espectador.

De acordo com Carreiro, Opolski e Souza (2014), a voz é o elemento mais crucial na banda sonora de um filme, pois a percepção humana, tanto por razões fisiológicas quanto semânticas, tende a focar nela para compreender a mensagem transmitida. Em função disso, os designers de som ajustam a mixagem para garantir que a voz atenda os objetivos do projeto, propondo diversas relações com os demais componentes da trilha sonora e no canal central, a fim de destacar seu papel na narrativa dramática. (PROBLEMÁTICA)

A partir dessa análise, surge a seguinte questão de pesquisa: **Como ampliar o papel do áudio no ensino do design na contemporaneidade?** Para responder a essa questão, considera-se a hipótese de que **O ensino do áudio, quando associado a atividades já consolidadas na prática do Design e suas linguagens usuais (como processos gráficos, desenho de produtos, conteúdos informacionais e animação), promove uma apropriação integrada e interdisciplinar das questões particulares do áudio.** Com base na questão e hipótese levantadas, a pesquisa tem como objetivo geral **analisar um experimento de campo que evidenciou a integração do áudio às linguagens usuais do Design.**

Durante minha graduação e no trabalho desenvolvido no LIS, tive a oportunidade de acompanhar e analisar diversos tipos de materiais audiovisuais produzidos pelos alunos do DAD², incluindo vídeos com atores, animações, motion design e até mesmo jogos. É possível observar claramente quando o áudio é tratado como uma ferramenta secundária. Muitas vezes, esses conteúdos utilizam apenas música ou vozes disponíveis, frequentemente sem a adição de efeitos sonoros. Ainda que essa abordagem permita a produção de materiais audiovisuais passíveis de fruição, mesmo sem elevados padrões técnicos, observa-se que a atenção qualificada ao áudio no processo de criação revela benefícios expressivos para a qualidade e eficácia comunicacional do produto final.

² Departamento de Artes e Design

Como o áudio desempenha um papel fundamental na linguagem audiovisual, a formação de designers capacitados para trabalhar com conteúdos audiovisuais torna-se uma demanda crucial a ser estudada. Utilizar o som de maneira articulada e projetual não apenas enriquece a experiência do espectador, mas também potencializa a narrativa, criando uma imersão mais completa e impactante e interfere em várias singularidades do vídeo como projeto e dentro da área de artes e design. Um áudio bem elaborado amplia a eficácia de um projeto, contribuindo para que a mensagem transmitida seja mais coerente com os objetivos comunicacionais estabelecidos e melhor articulada ao longo das etapas de concepção e desenvolvimento. Assim, a consideração criteriosa do áudio como componente essencial resulta em ganhos significativos tanto na efetividade da comunicação quanto na profundidade da experiência proporcionada ao público.

É importante destacar que, embora o embasamento teórico frequentemente se apoie em autores que abordam o cinema e áreas afins, esta pesquisa concentra-se de maneira mais aprofundada no **audiovisual dentro do contexto do Design**, com foco específico no ensino, tendo como recorte de observação o curso de graduação em Design da PUC-Rio. O estudo examina como a reforma curricular implementada no departamento impactou a percepção do áudio pelos alunos e como essa mudança se manifesta no âmbito do ensino.

De acordo com Chion (2011), o som no cinema é predominantemente vococêntrico, o que significa que a voz é geralmente destacada e evidenciada em relação aos outros sons. Na gravação, a voz é captada de forma prioritária, sendo isolada na mistura sonora como um instrumento solista, com os demais sons, músicas e ruídos servindo apenas como acompanhamento.

Quando bem utilizado, o som pode contribuir discreta, mas decisivamente, para transmitir sensações de personagens e informações não verbais que tornam o filme bem mais complexo e interessante. Em *O poderoso chefão* (The godfather, Francis Ford Coppola, 1972), quando o personagem de Al Pacino vai matar um homem pela primeira vez, ele hesita e vive um conflito interno poderoso. Enquanto está sentado à mesa de um restaurante, com a possível vítima à sua frente, ele gira os olhos, atordoado. Ao fundo, ouve-se o ruído dos freios de um trem, que subitamente cresce e encobre todos os demais sons da cena, até se tornar ensurdecedor. Quando ele saca a arma e atira, o som do trem retorna a

uma intensidade mais realista, compatível com o ponto de escuta do personagem. Francis Ford Coppola e o sound designer Walter Murch encontraram nos freios do trem um símbolo poderoso para expressar a agonia interna do personagem. (CARREIRO; OPOLSKI; SOUZA, 2014)

O áudio possui a habilidade de tocar as emoções, criar atmosferas envolventes e estabelecer uma conexão significativa entre o público e o conteúdo apresentado. Embora sua importância para a narrativa seja amplamente reconhecida, é intrigante observar que ainda existem produções em que o som é negligenciado ou utilizado de forma que não contribui para a compreensão da história.

Como o objetivo específico desta pesquisa é focar no currículo de Design da PUC-Rio, é fundamental dialogar com a coordenação de graduação e com professores que abordam o som como ferramenta de linguagem em suas disciplinas. Dessa forma, é possível mapear as diferentes abordagens do som no currículo e identificar grupos com os quais realizar pesquisas, testes e observações neste contexto.

Utilizei como referência um trecho do livro “O som do filme: uma introdução” para compreender a necessidade de pesquisas e materiais teóricos didáticos sobre a importância do tratamento sonoro no campo audiovisual. E o coloco em diálogo com pesquisas que já aproximaram mais o audiovisual do design.

Começamos por uma constatação: a literatura sobre o som no cinema é bastante rarefeita no Brasil. Essa afirmação não é mera suposição ou opinião subjetiva: trata-se de fato concreto, comprovado inclusive por uma pesquisa de mestrado. A dissertação Os estudos do som no cinema: evolução quantitativa, tendências temáticas e o perfil da pesquisa brasileira contemporânea sobre o som cinematográfico, defendida por Bernardo Marquez, em 2013, na Universidade de São Paulo (USP), “disseca” esse fato em estatísticas.

No Brasil, até 2001, como o texto demonstra, não havia pesquisas acadêmicas específicas em andamento que cobrissem o campo sonoro do cinema. Nos nove anos seguintes, começaram a despontar os primeiros esforços. Mas só a partir de 2010 que essa tendência ganhou corpo e consistência efetivos. (CARREIRO; OPOLSKI; SOUZA, 2014)

No entanto, posso afirmar que todo o relato até aqui decorre de uma inquietação e percepção desenvolvidas enquanto aluno do curso de Design com o currículo anterior. A partir de 2020, como funcionário, tive a oportunidade de acompanhar a implementação de um novo currículo, que demonstrou um avanço significativo ao incluir e incentivar o uso do áudio, atribuindo uma maior importância a essa ferramenta.

O momento atual marca um ponto crucial na implementação do novo currículo. Foi criada uma nova disciplina que trata especificamente do som no Design, e nota-se também uma provocação crescente por parte dos professores de disciplinas audiovisuais para que os alunos pensem e utilizem o som como linguagem narrativa. O curso passou a ser dividido por ênfases, uma das quais aborda a **multissensorialidade**, na qual o som está inserido. Assim, justifica-se a pertinência desta pesquisa neste momento e sob este enquadramento.

Ao longo da investigação, foram incluídas informações obtidas a partir de conversas e entrevistas, bem como de *workshops* que ministrei no LIS. Ao final dessas atividades, os alunos responderam a um questionário, cujas respostas também contribuíram para a pesquisa.

A dissertação está estruturada em diversos capítulos, começando com este capítulo introdutório, seguido do capítulo dois que é dedicado à fundamentação teórica e aborda de forma técnica o conceito de som e suas particularidades. Nesta seção foi realizada uma pesquisa bibliográfica detalhada para fornecer uma compreensão dos aspectos teóricos relacionados ao som.

O segundo capítulo está subdividido em quatro seções principais. O subcapítulo 2.1 explora os aspectos técnicos e conceituais do som, estabelecendo uma base fundamental para a compreensão de sua aplicação no audiovisual. Em seguida, o subcapítulo 2.2 discute o papel do som no design, relacionando os conceitos de videodesign apresentados na tese de Eliane Garcia (Pereira, 2014) e incorporando reflexões sobre exposição, novas realidades e instalações, conforme abordado na dissertação de Nathalia Valente (Ribeiro, 2024). O subcapítulo 2.3 é dedicado à análise do som no currículo de Design da PUC-Rio, contemplando

entrevistas, dados obtidos a partir de workshops ministrados no LIS³ e o cruzamento dessas informações com minha experiência no estúdio e as percepções dos entrevistados. Por fim, o subcapítulo 2.4 investiga a relação entre os conceitos de realidade apresentados por Pasolini em sua obra *Empirismo Hereje* (1982), estabelecendo conexões com as teses e dissertações mencionadas, aprofundando o debate sobre a construção da linguagem audiovisual e sua inserção no contexto acadêmico e projetual.

O Capítulo 3, intitulado "Antropocruzo", aborda a integração dos antecedentes que motivaram esta pesquisa com o trabalho realizado. Nesta seção, foi realizado um cruzamento entre essas motivações e o projeto desenvolvido, que culminou em uma videoinstalação. O capítulo inclui uma explicação detalhada do projeto, seguido de uma análise à luz dos capítulos anteriores, que forneceram a fundamentação teórica e conceitual para o estudo. A partir dessa análise, é possível avaliar e estabelecer a contribuição do projeto para o currículo de Design da PUC-Rio.

Finalmente, o Capítulo 4 é dedicado à conclusão do projeto de pesquisa. Neste capítulo, são apresentadas a análise e as conclusões derivadas de todo o trabalho desenvolvido até o momento, sintetizando os resultados e as implicações do estudo.

³ Laboratório de Imagem e Som - Laboratório de ensino do departamento de Design que conta com um estúdio fotográfico e audiovisual e também com uma ilha de edição com estúdio de gravação de áudio.

2.

O Som

O som é uma ferramenta crucial na comunicação multissensorial contemporânea. Para compreender essa importância, é necessário dar um passo atrás e investigar o que é propriamente o som, como ele é captado e de que modo pode influenciar nossa percepção de completude em uma peça audiovisual.

Em *The Skin of the Film* (2000), Laura U. Marks discute a relação sensorial entre imagem e som no cinema, enfatizando como o som pode transcender seu papel funcional e se tornar uma experiência sensorial fundamental para a percepção do espectador.

O som é uma onda que se propaga pelo ar ou por outros meios a partir da vibração das moléculas. Ele é percebido pelo ser humano quando incide sobre o aparelho auditivo, sendo traduzido em estímulos elétricos e direcionado ao cérebro, que os interpreta. Com essa definição em mente, observa-se que nosso cérebro tem o poder de atribuir significados aos sons, de modo que o sentido auditivo toca direta ou indiretamente as emoções e a percepção de realidade.

A partir disso, podemos observar as diferentes formas de captação do som. Em uma produção multimidiática atual, existem inúmeras possibilidades, desde as mais sofisticadas até as mais simples e improvisadas possíveis. Podemos utilizar um gravador de alta qualidade com microfones hipersensíveis ou, de maneira mais acessível, um aparelho celular, aproximando-o o máximo possível da fonte sonora para tentar obter a melhor qualidade.

As duas opções produzem resultados distintos, evidentemente. No entanto, desde que haja clareza de objetivos, monitoramento das etapas e critérios de análise, é possível alcançar artefatos coerentes com as metas do projeto. Para isso, é necessário olhar atentamente para as necessidades do produto final, bem como para as possibilidades e os recursos disponíveis.

Neste capítulo, serão abordados, inicialmente, o som como técnica; em seguida, o papel do som no Design; posteriormente, o som no currículo da PUC-Rio; e, por

fim, uma reflexão sobre as transformações do currículo ampliado implementado no curso de Design a partir de 2021. Antes de adentrar na análise técnica e no contexto em que ela se insere, é fundamental estabelecer uma base teórica que sustente o desenvolvimento da dissertação.

Nesse sentido, esta pesquisa se apoia em um autor cuja obra já foi mencionada: Pier Paolo Pasolini. Por meio de sua obra teórica e artística, Pasolini desenvolve um conceito crucial que orienta grande parte da reflexão aqui proposta: o conceito de “**realidades**”. Esse termo, cunhado pelo próprio autor, será explorado ao longo do trabalho, a fim de oferecer uma compreensão mais profunda das dinâmicas que envolvem tanto a técnica quanto o meio em que ela se manifesta.

2.1.

O Som como técnica

À medida que aprofundamos o entendimento sobre os aspectos técnicos e físicos do som, torna-se possível explorar também suas dimensões mais subjetivas e interpretativas. Nesse ponto, entra o conceito de **diegese**, termo antigo mencionado por Platão e amplamente difundido pelos teóricos franceses. Derivado do grego *diegesis*, que significa “ato de narrar” ou “descrever uma história”, o conceito aplica-se ao teatro, ao cinema e à literatura, e refere-se ao que é apresentado na realidade da cena.

A diegese constitui o conjunto de elementos que estruturam a obra cinematográfica, incluindo tempo, espaço, signos sonoros, paisagens, eventos narrativos, caracterização de personagens, trilhas sonoras, efeitos especiais e outros recursos compositivos. Em sua dimensão literal, esses elementos contribuem para a construção da veracidade interna da narrativa ficcional. A interação entre eles promove a imersão do espectador, conduzindo-o de sua realidade concreta para o universo diegético da obra — instaurando um processo de persuasão que faz com que o conteúdo audiovisual seja percebido como potencialmente real e verossímil.

No universo ficcional, é possível criar sons para objetos que não existem no mundo real. Um exemplo notável é a construção dos sons da franquia *Star Wars*, que se tornou referência e objeto de estudo para profissionais de cinema e sonoplastia. Nesse contexto, o conceito de diegese desdobra-se em três categorias principais: **sons diegéticos, não diegéticos e metadieéticos.**

Os **sons diegéticos** são aqueles que pertencem ao universo da narrativa, ou seja, **são sons que existem dentro do filme e podem ser ouvidos tanto pelos personagens quanto pelo público.** Esses sons abrangem uma vasta gama, incluindo diálogos, efeitos sonoros e ruídos ambientais que ajudam a compor a cena e a torná-la mais verossímil. Por exemplo, em uma cena ambientada em uma rua movimentada, o som do tráfego e das conversas ao fundo são essenciais para criar uma atmosfera convincente. Se esse som não for reproduzido, a cena poderá parecer artificial, gerando uma sensação de estranheza, o que comprometeria a plausibilidade e a imersão do público na narrativa.

Os **sons não diegéticos** são aqueles que pertencem a uma esfera externa à cena, como, por exemplo, a trilha sonora, que pode ser utilizada para complementar e reforçar a narrativa. **Diferentemente dos sons diegéticos, que têm uma origem dentro do universo ficcional, a trilha sonora serve para evocar as emoções e o "clima" da cena, mas não é originada de nenhum elemento que exista dentro do mundo da história.** Ou seja, ela é uma ferramenta narrativa que opera de forma complementar à diegese, mas tem um impacto significativo na experiência do público.

Por sua vez, os **sons meta-diegéticos** são aqueles de natureza subjetiva, frequentemente relacionados ao estado psicológico do personagem. **Esses sons não estão diretamente ligados à verossimilhança do mundo diegético,** mas emergem da percepção ou da experiência interna do personagem, como os efeitos sonoros que ilustram seus pensamentos, sentimentos ou estados mentais. Esses sons podem incluir, por exemplo, uma voz interior ou uma música que reflete o emocional de um personagem, mas que não faz parte do ambiente físico da narrativa exibida ao telespectador.

A música, o som e ruídos desempenham um papel fundamental na construção narrativa da imagem, integrando-se à composição audiovisual de

forma indissociável. A oficina "O Som em Cena"⁴, idealizada por Beto Strada, compositor e arranjador de música de cinema há mais de 40 anos, propõe uma abordagem prática e reflexiva sobre essa relação, utilizando materiais filmicos para explorar o impacto dos sons e ruídos na construção da experiência audiovisual. A metodologia desenvolvida por Strada serviu de referência para a criação de novos métodos aplicáveis ao ensino das artes visuais, influenciando, por exemplo, as atividades do Coletivo GRIPE⁵, grupo voltado à pesquisa e produção de teatro, vídeo-arte e cinema. Nesse contexto, Neves (2015) também destaca a relevância da sonoridade como um elemento essencial na construção da narrativa audiovisual, enfatizando seu potencial expressivo e sua aplicabilidade em processos educativos e artísticos.

Uma das performances criadas pelo Coletivo GRIPE, nomeada de “os teóricos artrópodes”⁶, une artes visuais, música e literatura, fazendo utilização de vídeos, objetos sonoros, equipamentos low tech, textos recitados, desenho e artes gráficas (design gráfico), para envolver os espectadores e criar camadas de entendimento do que estava sendo exibido.

2.1.1.

Contexto atual de consumo e aspectos digitais

O áudio pode ser captado e tratado por meio de diversas técnicas e dispositivos, cada qual oferecendo características que impactam diretamente o resultado final. Como mencionado anteriormente, é possível utilizar uma variedade de ferramentas, como gravadores digitais, microfones especializados e até mesmo aparelhos telefônicos, para realizar essa captura. No entanto, cada um desses dispositivos resulta em um tipo de captura, que pode variar de acordo com a sensibilidade, a qualidade do equipamento e o ambiente de gravação.

Além disso, é fundamental destacar que, para além da simples captura do som, é possível aplicar uma série de tratamentos e modificações no áudio, utilizando softwares e técnicas avançadas de edição. Esses tratamentos permitem

⁴ Oficina que há mais de 20 anos leva conhecimentos sobre o universo do som no cinema por quase todo o Brasil.

⁵ Grupo Insubordinado de Pesquisa - GRIPE
Disponível em: <https://pesquisainsubordinada.wordpress.com/>

⁶ Disponível em: <https://pesquisainsubordinada.wordpress.com/registros-documentais/>

transformar o som original de maneiras significativas, ajustando suas frequências, dinamismo, timbre e até mesmo sua espacialização, a fim de alcançar um resultado que pode ser completamente distinto do som captado inicialmente. Esse processo de modificação do áudio possibilita a criação de efeitos sonoros inovadores e a melhoria da clareza e da qualidade do som, tornando-o mais adequado às necessidades específicas de um projeto ou produção.

Aqui nos detemos em fazer um painel sintético do atual panorama dessas tecnologias. No entanto, por ser atualizável em curtos espaços de tempo, essas técnicas, marcas e features mudam - o que torna realmente este painel um retrato de um recorte temporal bem definido.

Uma linha de gravadores que são amplamente utilizados em projetos audiovisuais é a linha da ZOOM que tem H1n H4n H6 e outros gravadores. Esses dispositivos permitem a utilização de seu microfone interno ou outros microfones conectados a eles.



Figura 1 - Da esquerda para direita H1n, H4n Pro, H6 allblack



Figura 2 - Dispositivo ZOOM H6 com outros microfones conectados a ele

Estes dispositivos possibilitam a conexão de microfones externos, permitindo o uso de diferentes tipos de microfones, como os do tipo shotgun – popularmente conhecidos como boom –, os microfones dinâmicos de mão, os microfones condensadores e os microfones de lapela. Cada um desses modelos possui características específicas que os tornam mais adequados para diferentes contextos de captação sonora, garantindo maior precisão e qualidade na gravação de áudio.



Figura 3 - Da esquerda para a direita: kit de microfone shotgun + vara de boom e windshield, microfone dinâmico de mão, microfone condensador e microfone de lapela

Outra alternativa é a utilização do microfone embutido nas câmeras. No entanto, esses microfones geralmente possuem recursos limitados de redução de ruído e, na maioria das vezes, estão posicionados a uma distância considerável da fonte sonora, o que resulta na captação predominante do som ambiente. Esse efeito pode ser explorado de maneira estratégica para a construção de narrativas imersivas, ampliando a sensação de presença do espectador. Além disso, o áudio captado pode ser tratado e ajustado na pós-produção, permitindo sua adaptação a diferentes propósitos e estéticas sonoras.

No Capítulo 3 desta dissertação, será detalhado o projeto desenvolvido como experimento no âmbito desta pesquisa, abordando as metodologias adotadas e os procedimentos utilizados ao longo do processo. Para a execução desse projeto, foram empregados três gravadores distintos, cada um escolhido com base em suas características técnicas e adequação às diferentes situações de gravação. Inicialmente, utilizou-se o gravador Zoom H1n, que foi empregado no barracão da escola de samba, com o intuito de capturar os sons ambientais característicos daquele ambiente. Além disso, também foi utilizado um gravador simples da marca Sony, que, embora de menor sofisticação técnica, serviu para registrar sons em situações mais cotidianas e em situações de menor exigência acústica, visto que este dispositivo capta o som com mais ruídos, já que não tem um controle tão preciso de sua sensibilidade. Complementando o conjunto de equipamentos, o

gravador ZOOM H4n foi utilizado tanto nas gravações no barracão, quanto nas gravações realizadas dentro do estúdio.

É essencial considerar também os **meios de consumo de mídia atuais**. Como garantir que o espectador ouça uma produção da forma como foi projetada? Não há uma resposta única, mas é fundamental buscar **resultados consistentes**, com volumes nivelados e equalização equilibrada, aspectos que serão aprofundados no próximo tópico.

2.1.2.

Pós-produção

A pós-produção de áudio é uma fase crucial no processo de criação sonora, caracterizando-se como o momento de refinamento e aprimoramento do material sonoro captado durante o processo de gravação, seja este realizado em um estúdio de gravação controlado ou em ambientes externos. Esse estágio visa a transformação do áudio bruto em um produto sonoro finalizado, adequado às necessidades artísticas, técnicas e sonoras do projeto.

De usuários leigos a profissionais, podem se valer de aplicativos básicos em celulares a softwares especializados, conhecidos como DAWs⁷, que são plataformas digitais que permitem a edição, manipulação, mixagem e o tratamento do áudio gravado. Existe uma gama extensa de DAWs disponíveis no mercado, como por exemplo o Ableton Live, Audacity, Pro tools, Audition, studio one e diversos outros, entretanto, na minha experiência, o Reaper torna-se uma das ferramentas mais versáteis e acessíveis para a pós-produção de áudio, visto que é disponibilizada de maneira fácil no site do fabricante, e gratuita para utilização pessoal por 60 dias.

⁷ Digital Audio Workstations - Software de produção e edição de som.

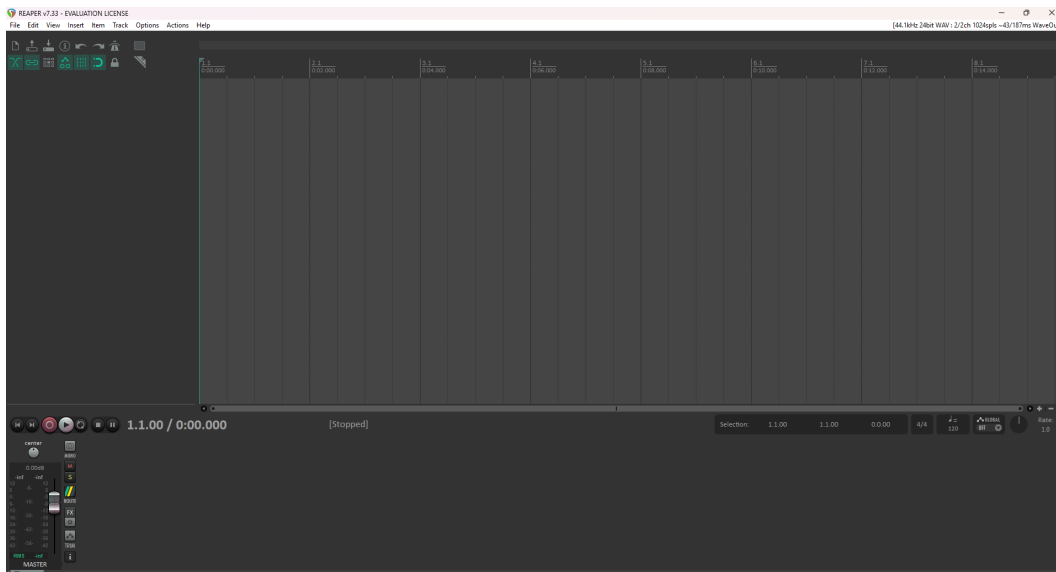


Figura 4 - Interface assim que o programa é aberto

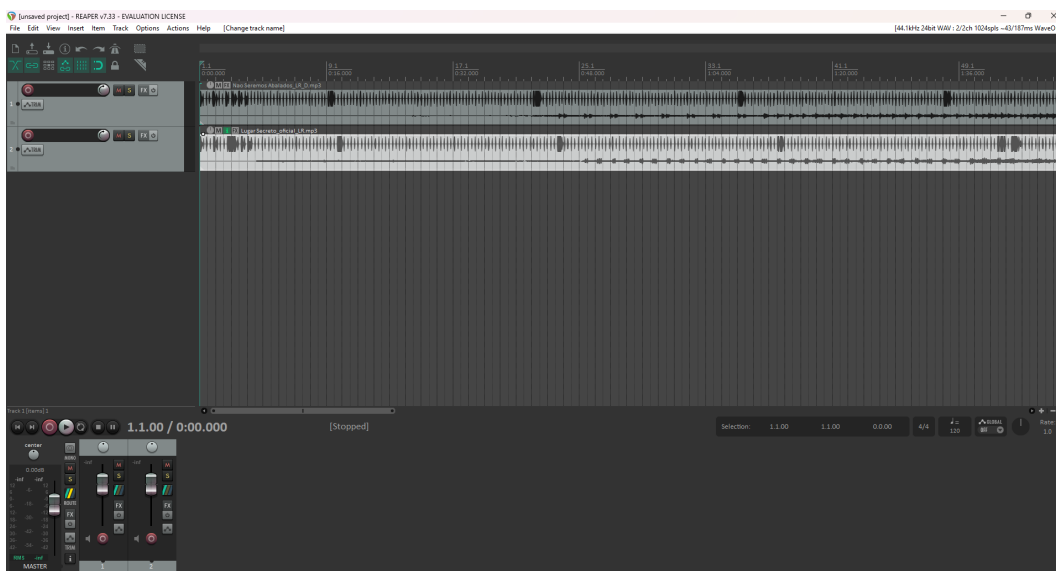


Figura 5 - Interface com duas faixas de áudio adicionadas

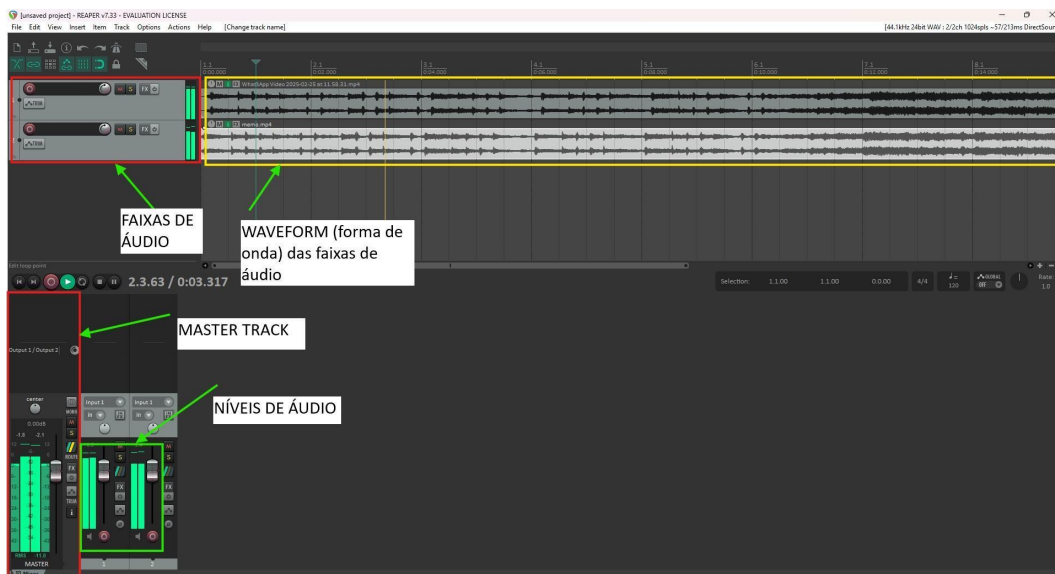


Figura 6 - Algumas funcionalidades demarcadas

Sua interface, altamente personalizável, e a integração com plugins de terceiros, tornam-no uma plataforma amplamente utilizada tanto por profissionais quanto por iniciantes no campo da produção sonora. Entre suas principais capacidades estão a edição não linear de áudio, que possibilita a manipulação detalhada de cada faixa de áudio gravada, e a mixagem multicanal, que permite o balanceamento de múltiplas pistas sonoras simultaneamente, mantendo a integridade do som original.

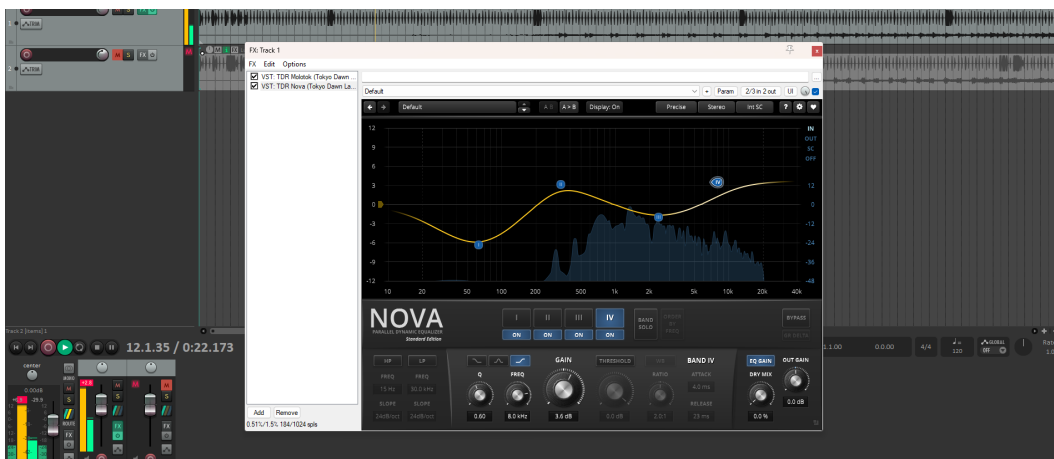


Figura 7 - Plugin de equalização, para o tratamento do som

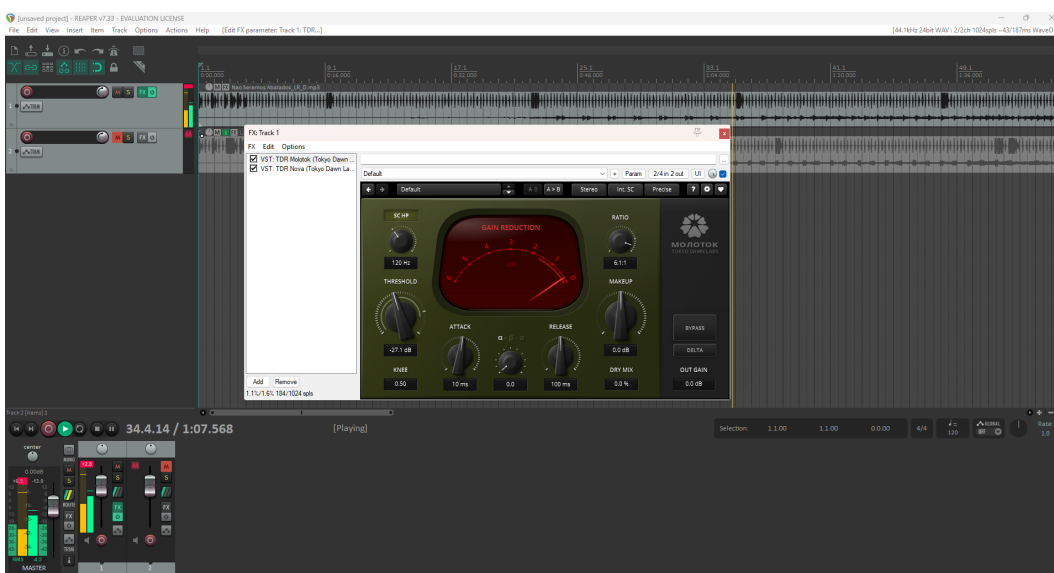


Figura 8 - Plugin de compressão para o tratamento do som

Portanto, a pós-produção de áudio, auxiliada por plataformas como o Reaper, é uma etapa fundamental no ciclo de criação sonora, permitindo que o material bruto gravado seja transformado em uma obra sonora finalizada, com qualidade e características sonoras que atendam aos requisitos do projeto em questão. Este processo envolve não apenas a correção de falhas técnicas, mas também o aprimoramento artístico, agregando elementos que intensificam a expressividade e a clareza do áudio, fundamentais para o impacto da produção final junto ao público.

Para além do trabalho tradicionalmente realizado de forma manual, o qual exige uma combinação de técnica apurada, repertório extenso e referências

consolidadas para alcançar o resultado desejado, observa-se, nos últimos anos, um crescente aumento na utilização de ferramentas baseadas em inteligência artificial (IA) para as etapas de pós-produção e, até mesmo, para a criação de áudios. Essas tecnologias emergentes têm ampliado as possibilidades de intervenção sonora, proporcionando novos recursos para automatização de processos que, anteriormente, demandavam habilidades técnicas especializadas. A utilização da IA nesse contexto possibilita uma abordagem mais ágil, precisa e, em alguns casos, inovadora, ao permitir a realização de tarefas complexas, como a correção de falhas no áudio, a criação de efeitos sonoros personalizados e a melhoria da qualidade sonora de gravações, tudo com uma intervenção mínima do profissional. Essa mudança no processo de criação e pós-produção sonora está, portanto, transformando o cenário da produção audiovisual, ao integrar o potencial da inteligência artificial com as práticas tradicionais da área.

2.1.3.

A inteligência artificial no som

Se sobrepondo às novas tecnologias de captura e edição de áudio que podem se somar na produção multissensorial, a IA vem se consolidando como uma nova forma de intervir também nesse tipo de recurso. Aqui neste capítulo, não analisaremos esses recursos sob uma ótica das implicações legais e éticas, pois o objetivo inicial é descrever as ferramentas e as possibilidades atuais de edição.

O uso da inteligência artificial (IA) tem se mostrado uma ferramenta cada vez mais relevante no aprimoramento e na confecção de áudio para vídeos, trazendo avanços significativos em diversos aspectos da produção sonora. A IA é capaz de otimizar processos como a redução de ruídos indesejados, a melhoria da qualidade do som e até mesmo a criação de efeitos sonoros personalizados. Softwares baseados em IA podem analisar o áudio de um vídeo e aplicar algoritmos para aprimorar a clareza das falas, ajustar o equilíbrio tonal e corrigir imperfeições de gravação com mais rapidez e novos recursos de precisão. Além disso, a IA também pode ser utilizada para automatizar a criação de trilhas sonoras, gerando composições originais que se adaptam ao conteúdo visual, ou até mesmo para realizar dublagens automáticas, ajustando a sincronização labial e a

entonação de forma realista. Essas tecnologias ainda estão sendo estudadas e prometem economia de tempo e novos processos para a criatividade e a produtividade, permitindo aos produtores de áudio e vídeo alcançar resultados profissionais com novos modelos de produtividade.

Existem diversas ferramentas baseadas em inteligência artificial que têm interferido no trabalho de aprimoramento e confecção de áudio para vídeos. Algumas das mais destacadas incluem:

1. **Adobe Sensei:** A plataforma de IA da Adobe é integrada ao Adobe Audition e outras ferramentas do Adobe Creative Cloud. Ela utiliza algoritmos de aprendizado de máquina para realizar tarefas como redução de ruído, equalização inteligente e otimização de áudio em tempo real, adaptando-se automaticamente às características do som e melhorando a qualidade das gravações. Adobe Sensei também pode ser usado para ajustar o áudio de maneira precisa e eficiente, sem a necessidade de intervenção manual constante.

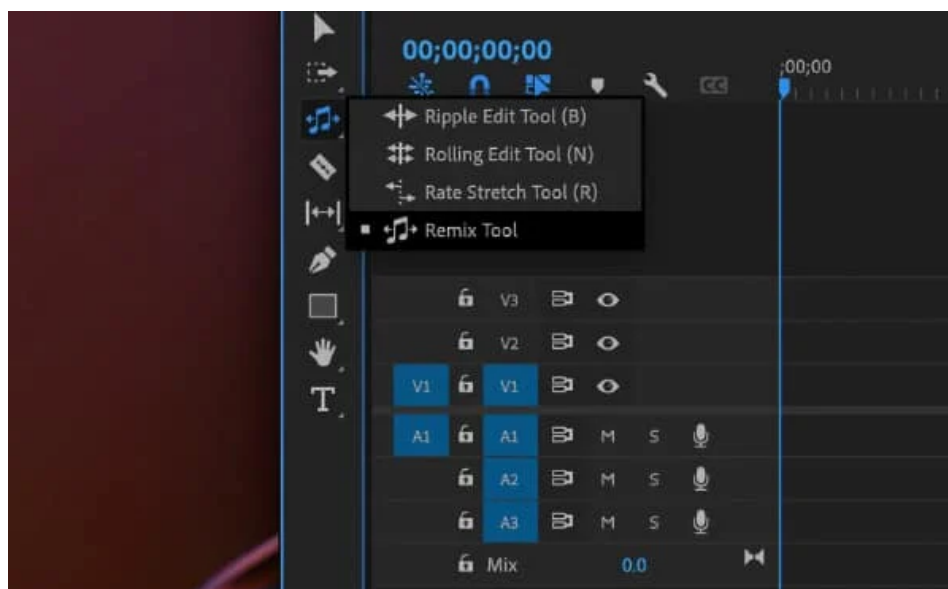


Figura 9 - Recorte da interface do adobe premiere

2. **Descript:** Esta ferramenta é uma das mais inovadoras quando se trata de edição de áudio e vídeo assistida por IA. Descript oferece funcionalidades como transcrição automática de áudio e sincronização de voz, permitindo também a edição de áudio diretamente no texto transcrito. Além disso, a

IA do Descript é capaz de realizar modificações no áudio, como a remoção de palavras de preenchimento, aqueles vícios de linguagens como por exemplo: Né?, é..., Hum..., Ah..., ou mesmo a criação de dublagens com a ferramenta Overdub, que pode gerar vozes artificiais para substituir trechos específicos.

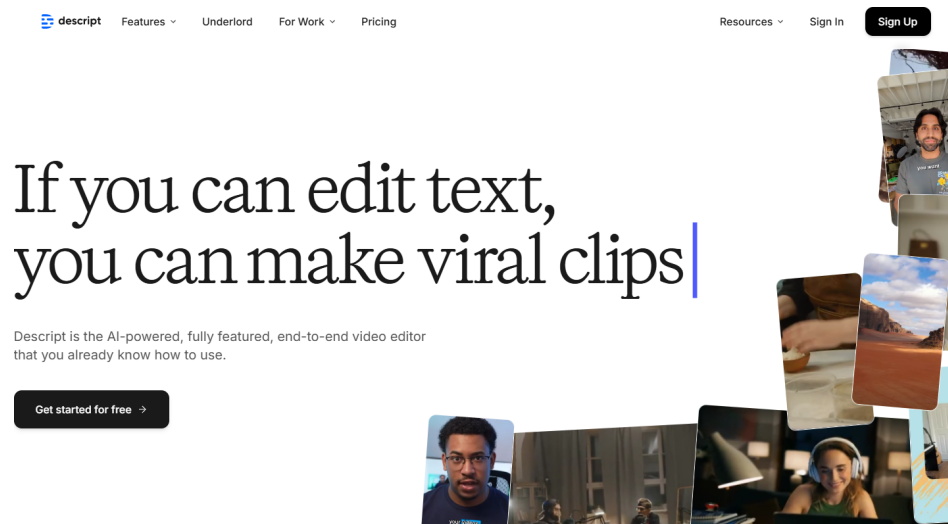


Figura 10 - Site da ferramenta Descript

3. **iZotope RX:** O iZotope RX é um software especializado em restauração e edição de áudio, amplamente utilizado em pós-produção de áudio para vídeos. Sua tecnologia baseada em IA permite a remoção automática de ruídos, clicks, reverberação excessiva e outros defeitos sonoros, além de realizar a separação de elementos do áudio, como diálogos e música de fundo. O RX também utiliza machine learning para melhorar a qualidade do som de forma rápida e precisa, tornando-o uma ferramenta essencial para aprimorar gravações de áudio em vídeos de qualquer gênero.



Figura 11 - Captura de tela da ferramenta Izotope RX

Essas ferramentas têm revolucionado a forma como o áudio é tratado e produzido para vídeos, aumentando a eficiência e qualidade do trabalho, além de facilitar tarefas que antes exigiam processos complexos e demorados.

Torna-se necessária uma análise que considere a coletânea *Jovens Infelizes* (PASOLINI, 1990) como base para a reflexão sobre o abismo entre gerações e a maneira como esse distanciamento tem sido intensificado pela rápida implementação de novas tecnologias. Surge então, uma série de questionamentos: as gerações anteriores correm o risco de serem excluídas desse novo paradigma tecnológico? Existe um espaço de reflexão proporcional à velocidade com que essas inovações são introduzidas e disseminadas?

Pasolini aborda essas questões como um problema estrutural e se preocupa, sobretudo, com a democratização do acesso e do uso de novos modelos e processos. Sua reflexão aponta para a necessidade de considerar os impactos sociais dessa aceleração, questionando se as transformações tecnológicas estão sendo acompanhadas por um debate crítico sobre suas consequências. Dessa forma, sua obra se torna um referencial essencial para compreender não apenas a evolução das mídias e suportes, mas também as desigualdades que podem emergir dessa dinâmica de exclusão e inclusão tecnológica.

É pertinente destacar que, ao longo da construção e execução do experimento desenvolvido para esta pesquisa, não foram utilizadas ferramentas

baseadas em Inteligência Artificial (IA). Todas as etapas — desde a concepção do projeto, passando pelo desenvolvimento das atividades, até a documentação dos processos — foram realizadas por meio de abordagens tradicionais, fundamentadas em metodologias participativas, colaborativas e manuais.

Dessa forma, a presença desta seção na dissertação, que aborda a Inteligência Artificial no contexto do design e da educação, não tem o objetivo de relatar um uso efetivo da tecnologia no experimento conduzido, mas sim de apontar caminhos possíveis para investigações futuras, considerando o avanço e a crescente incorporação da IA em processos criativos, educacionais e comunicacionais.

Nesse sentido, esta seção da dissertação está inserida como uma proposição exploratória, que busca abrir espaço para debates, análises e experimentações futuras sobre como a Inteligência Artificial pode ser integrada de maneira crítica, ética e criativa em projetos semelhantes ao aqui desenvolvido.

2.2.

O som no Design

De acordo com Dijon de Moraes (2010), o Design deve ser abordado de maneira interdisciplinar, visto que os problemas enfrentados pelos designers apresentam uma grande complexidade. Nesse sentido, o Design é compreendido como uma ferramenta estratégica capaz de gerir essa complexidade, permitindo que o profissional adote uma abordagem mais flexível e abrangente, superando a visão tecnicista e linear. Dessa forma, o designer assume a responsabilidade de interpretar, antecipar e propor novos paradigmas e cenários. E, na perspectiva do Design em Parceria, estar sempre em diálogo com a sociedade de forma imersiva e horizontal.

Nathália Valente, em sua pesquisa, observou, a luz das realidades pazolinianas como os padrões de consumo de conteúdo foram sendo atualizados e reestruturados desde a TV e o surgimento das redes sociais. A partir disso,

expandiu o conceito de realidade reproduzida, que representa a edição audiovisual das outras realidades observadas por Pasolini, e propôs a realidade interativa, realidade que através do uso de artifícios do videodesign permite que um vídeo possa ser dividido em partes menores de igual compreensão; onde podemos pensar em uma forma de ser adaptado às redes sociais e novas formas de consumo e ao publicar é possível receber esse retorno do usuário, muitas vezes em tempo real.

Eliane Garcia, em sua pesquisa de doutorado, investigou a interseção entre o vídeo e o design, com foco na análise dos métodos utilizados em ambas as áreas. Ao longo de sua investigação, ela estabeleceu um paralelo entre os processos criativos do design e do vídeo, destacando como os métodos aplicados ao design podem ser correlacionados e integrados ao desenvolvimento de produções audiovisuais.

É preciso observar que a pós-produção já não é uma fase (posterior) do trabalho de elaboração do cinema ou do vídeo, uma vez que a tendência atual é conduzir todas as fases de forma simultânea, de modo a romper com a linearidade fatal dos métodos tradicionais de filmagem. (MACHADO, 1997)

A citação de Machado evidencia que, assim como ocorre no Design, as **produções audiovisuais contemporâneas** vêm sendo realizadas de forma cada vez mais integrada e simultânea. Dessa forma, não é mais necessária a separação temporal entre as etapas de criação, pois elas ocorrem de maneira **interdependente e colaborativa**, sem a rigidez de uma sequência linear.

O estabelecimento de relações dos métodos de Design e o processo audiovisual são um exercício de pensamento que busca uma aproximação implícita do vídeo inserido na lógica da metodologia de projeto. O audiovisual, a começar pelo cinema, seguido pela televisão e pelo vídeo, tornou-se uma das formas expressivas mais populares, porque mais acessíveis, tanto sob o ponto de vista das condições de produção e consumo, quanto pelos seus contornos de uma linguagem universal. Como toda forma de expressão, constitui-se a partir de um material expressivo, que é composto por dois materiais visuais e três de áudio. Os visuais são as imagens que se movem como um único segmento e o texto (ou material gráfico) inserido na edição (ou já na própria imagem, quando capturado pelo aparelho). Os materiais expressivos de áudio são o som fônico, o musical e o ruído. (Pereira, Eliane Garcia 2014)

Assim como o Design é um campo interdisciplinar, o som também se manifesta em diversos contextos e pode ser aplicado de diferentes formas, consolidando-se como uma ferramenta versátil e essencial na construção de experiências sensoriais e narrativas.

Dessa forma, analiso a presença do som no currículo da PUC-Rio, comparando a estrutura curricular vigente desde 2007 até 2021, quando surge uma nova concepção e reorganização, bem como sua atualização em 2023. Essa comparação permite compreender a evolução do ensino do som no curso de Design, destacando mudanças metodológicas e a ampliação do seu papel como ferramenta projetual e narrativa.

2.3.

O Som no currículo PUC

Durante um período de dez anos, tive a oportunidade de acompanhar e analisar o uso do som como ferramenta no curso de Design. Esse intervalo pode ser subdividido em diferentes fases: inicialmente, como graduando, entre os anos de 2014 e 2019; em seguida, como profissional, quando atuei como técnico no LIS, experiência previamente mencionada em outras seções desta dissertação; e, finalmente, como pós-graduando e pesquisador. Ao longo desse período, ocorreram mudanças significativas na abordagem do curso, incluindo a implementação de um novo currículo. Com o objetivo de contextualizar o período em questão, foi elaborada uma linha do tempo que estabelece uma correlação entre o momento em que me encontrava no âmbito da PUC (seja como graduando, trabalhador ou pós-graduando) e o currículo vigente à época. Dessa forma, apresento a seguir minha perspectiva sobre essas transformações.

Função	Período	Currículo
Graduando	2014 - 2019	Currículo 2007
Trabalhando no LIS	2019 -2020	Currículo 2007
Trabalhando no LIS	2021 - 2023	Currículo 2021
Trabalhando no LIS	2023 - 2024	Currículo 2023

Pós Graduando	2023 - 2024	Currículo 2023
---------------	-------------	----------------

O currículo ampliado, como foi denominado o currículo aplicado a partir de 2021, foi estruturado em eixos temáticos com o objetivo de abranger uma maior gama de assuntos e possibilitar a concentração dos conteúdos. Essa organização visa fortalecer e tornar mais eficaz o processo de ensino e aprendizagem, permitindo que os temas sejam abordados de maneira mais focada e integrada. O mundo e a sociedade vem passando por transformações numa velocidade cada vez maior, e a multissensorialidade vem tomando conta do nosso cotidiano, seja no consumo de conteúdo, nas informações e notícias, no entretenimento, e o designer precisa estar atento para as novas necessidades que vêm surgindo. Com isso essa nova curricularização, visa responder a uma pergunta norteadora: "O que se espera dos designers nos próximos 30 anos?". Essa reflexão orienta a concepção e a reformulação do material didático, buscando uma abordagem mais alinhada às demandas futuras da profissão e às novas exigências que emergem com o desenvolvimento da sociedade.

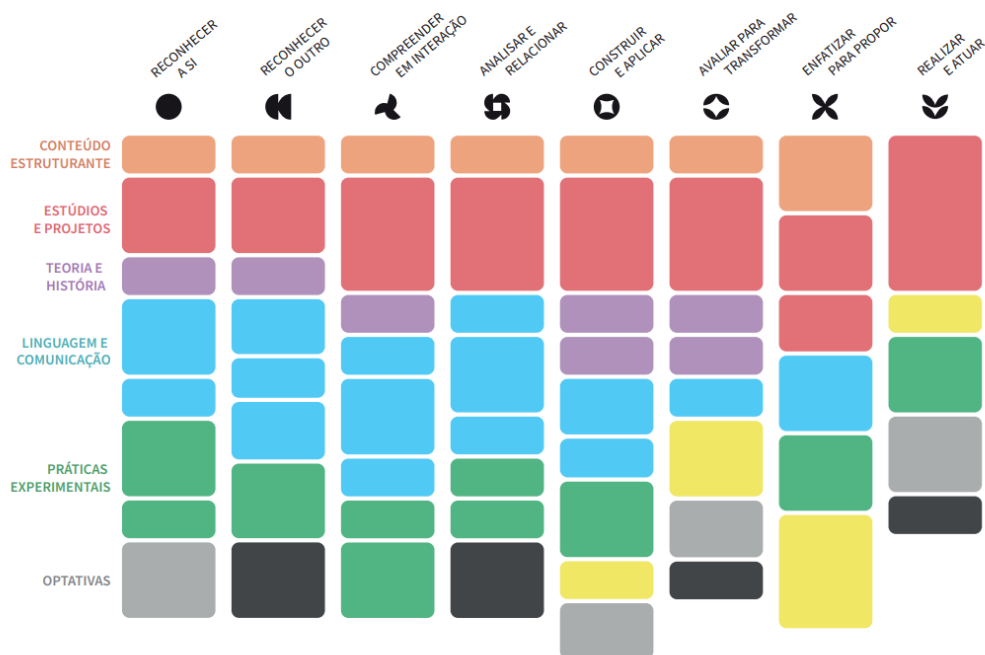


Figura 12 - Planilha que exemplifica a divisão do curso de Design em eixos e sua periodização

O currículo de graduação em Design de 2021 foi estruturado com base em ênfases, priorizando uma formação ampla, geral, científica e humanista. Esse modelo permite que, ao longo do curso, o aluno tenha a liberdade de fazer escolhas informadas, com acesso a uma variedade de disciplinas que abrangem diferentes subáreas do Design, contribuindo assim para o aumento de sua empregabilidade.

Segundo a professora Izabel Maria de Oliveira, que acompanhou de forma próxima o processo de elaboração do currículo, houve a necessidade de organizar as disciplinas por eixos, de modo a reunir conteúdos que compartilhavam uma linha estruturante comum, mas que anteriormente se encontravam dispersos em diferentes “caixas” isoladas. Como exemplo dessa reorganização, a docente menciona as disciplinas de “Cor”, “Linguagem Visual” e “Desenho Técnico”. Todas elas passaram a integrar o eixo de Linguagem, embora no currículo anterior estivessem distribuídas de forma fragmentada, tanto na estrutura geral quanto nas habilitações específicas.

Considerando a adoção de uma nova abordagem para a construção do conhecimento e uma estrutura curricular inovadora, o currículo é composto por seis ênfases: Sustentabilidade ambiental, social e humana; Estratégia e gestão; Interação e experiência digital; Comunicação multissensorial e arte; Produto e inovação; Corpo e moda.

Durante sua formação, o(a) aluno(a) é incentivado(a) a vivenciar a experimentação e a criação de métodos empáticos e colaborativos, promovendo a interação e a participação das pessoas envolvidas nos processos de design. Para isso, suas ações, tanto pessoais quanto profissionais, serão fundamentadas no domínio de processos, meios, técnicas e materiais necessários para criar, desenvolver e produzir soluções projetuais originais e eficazes, abrangendo áreas como gestão, planejamento, desenvolvimento, produção, distribuição e descarte.

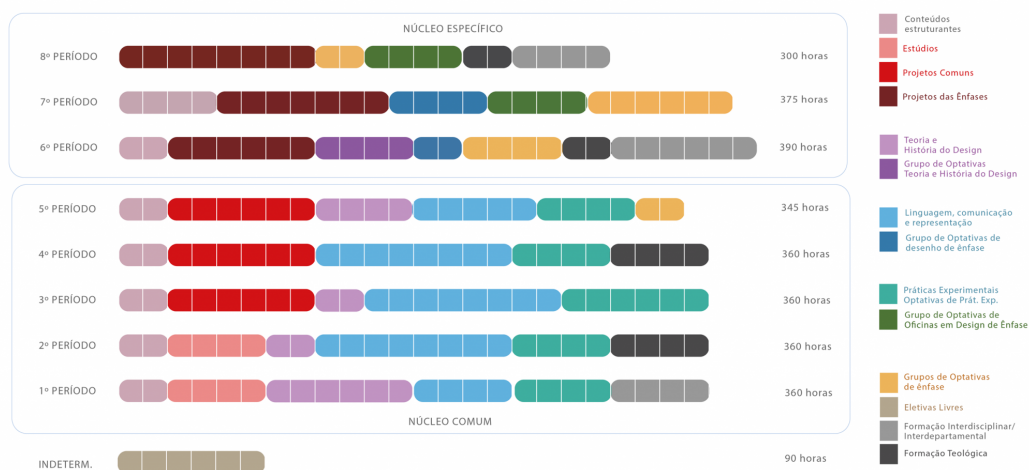


Figura 13 - Outra planilha que exemplifica a divisão do curso de Design em eixos e sua periodização

A professora Izabel Maria de Oliveira enfatiza que as mudanças promovidas no currículo não significaram o abandono de suas raízes. Ao contrário, a equipe responsável pelo processo manteve, em todo momento, a atenção voltada para a base que historicamente orientou o curso de Design da PUC-Rio. Tal base está ancorada nos ideais humanistas da instituição, que desde a criação do Departamento de Design (DAD) têm norteado sua atuação e

assegurado uma formação que articula inovação tecnológica e responsabilidade social. Nesse sentido, o curso busca formar profissionais com uma visão abrangente, capazes de enfrentar os novos desafios e as complexas demandas da sociedade contemporânea, acompanhando as rápidas transformações tanto do mercado de trabalho quanto das condições de exercício profissional no século XXI.

A experiência como graduando

Durante o período em que cursei a graduação, pude observar de maneira particular as abordagens sobre o som no currículo do curso de Design vigente à época. Durante esse período, percebi que muitos dos alunos matriculados nas disciplinas relacionadas ao audiovisual tendiam a subvalorizar o áudio em seus projetos, frequentemente relegando-o a um plano secundário. Dessa maneira, não havia um estudo aprofundado sobre as emoções e ou percepções que poderiam ser aguçadas por meio da utilização do som. Na tabela contida no **ANEXO A** é apresentada toda a periodização do currículo vigente à época.

É relevante destacar que esta observação decorre da minha trajetória pessoal, marcada pela experiência paralela ao curso universitário no estudo da música desde a adolescência. Tal percurso pode influenciar a forma como percebo determinados aspectos técnicos e práticos relacionados ao manejo e à utilização do som, conferindo uma perspectiva diferenciada em comparação a outros olhares.

No quarto período do curso de graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), havia uma disciplina de projetos, cujo enfoque principal era a estratégia e gestão. Como parte da avaliação final dessa disciplina, os estudantes eram desafiados a produzir um vídeo que funcionasse como um meio de divulgação ou apresentação dos resultados obtidos em seus projetos. Esses resultados poderiam consistir na concepção de um produto, um serviço ou qualquer outra solução desenvolvida pelos grupos ao longo do semestre.

Durante a elaboração desse vídeo, tornou-se evidente a dificuldade enfrentada por muitos grupos na captação e edição do áudio, especialmente

quando as gravações eram realizadas fora do ambiente universitário. A qualidade do som se revelou um desafio significativo, comprometendo a compreensibilidade do material audiovisual. Em decorrência dessa limitação técnica, grande parte dos grupos optou por utilizar narração em voz off, que podiam ser gravadas em estúdio com o suporte do técnico responsável pela infraestrutura sonora da instituição. Essa solução foi adotada pelo meu grupo, permitindo maior controle sobre a qualidade da gravação e garantindo a clareza da comunicação audiovisual.

No entanto, outros grupos que não tiveram acesso ao estúdio ou aos recursos técnicos necessários precisaram recorrer a estratégias alternativas. Dentre as soluções encontradas, a inserção de legendas foi uma escolha comum para assegurar que o conteúdo do vídeo fosse compreendido pelo público. Essa estratégia, embora eficiente na transmissão da informação, muitas vezes compromete a imersão do espectador e modifica a experiência narrativa pretendida pelos grupos. Assim, essa questão reforça a importância de uma abordagem mais estruturada na produção de áudio dentro do contexto acadêmico, visando garantir a qualidade das produções audiovisuais desenvolvidas pelos estudantes.

Após o período como aluno da disciplina de projeto, estratégia e gestão, tive a oportunidade de acompanhar uma turma como monitor da disciplina, que se revela diferente da visão enquanto aluno, inicialmente por ter recebido a função de monitor de registro, captando material audiovisual para criar um vídeo da disciplina, e também por um possível conhecimento mais aprofundado da estrutura disponibilizada pelo curso e aproximação maior com os laboratórios de ensino disponíveis. Durante esta monitoria pude observar questões e soluções igualmente parecidas nos grupos daquele semestre. A repetição desses desafios e das estratégias adotadas para superá-los demonstrou a recorrência das dificuldades técnicas na captação e edição de áudio, bem como a necessidade de um suporte institucional mais robusto para mitigar tais problemas. A experiência como monitor permitiu uma visão mais ampla sobre os obstáculos enfrentados pelos estudantes e ressaltou a importância de iniciativas que promovam o aprimoramento da qualidade audiovisual nos projetos acadêmicos.

Após a experiência como monitor na disciplina de Projeto, tive a oportunidade de acompanhar uma turma na disciplina de Edição e Pós-Produção da Imagem em Movimento, cujo foco era inteiramente voltado para a concepção e criação de vídeos. Essa experiência proporcionou uma compreensão mais aprofundada dos desafios enfrentados pelos estudantes no desenvolvimento de suas produções audiovisuais.

Apesar da disponibilidade de um semestre completo para o aprendizado e a execução das atividades propostas, foi possível observar que muitos alunos optavam por soluções mais pragmáticas e simplificadas. Tal escolha parecia estar diretamente relacionada a fatores como a dificuldade de acesso a equipamentos adequados e a limitação do tempo que podiam dedicar à disciplina. Essa tendência reforça as discussões apresentadas ao longo desta dissertação, evidenciando que, mesmo em contextos acadêmicos voltados para a experimentação e a criatividade, restrições técnicas e logísticas acabam influenciando significativamente as decisões dos estudantes em seus processos criativos.

Na minha perspectiva, essa tendência poderia ser atribuída à estrutura do currículo, no qual as disciplinas relacionadas ao audiovisual eram obrigatórias e, geralmente, oferecidas em semestres mais avançados (entre o quarto e o sexto período). No entanto, essas disciplinas nem sempre estavam alinhadas com as áreas de interesse predominantes dos alunos, o que poderia ter levado a uma menor valorização do som em seus trabalhos. Pode-se afirmar que o tratamento das, anteriormente denominadas habilitações, atualmente chamadas de ênfases, resultava na maior segregação entre os interesses. Atualmente, a habilitação em comunicação visual foi transformada em comunicação multissensorial e artes, o que, por sua vez, possibilita um tratamento mais aprofundado a temas que anteriormente não estavam diretamente relacionados ao design gráfico.

Por fim, direcionando o olhar para o currículo do curso de Design da PUC, desenvolvi, no âmbito do meu projeto de conclusão de curso, um estudo que, à época, tinha como objetivo principal o aprimoramento de uma técnica de edição, o *motion design*, mas que já contemplava observações acerca das diferentes habilitações e da utilização dos laboratórios por cada uma delas. A concepção

inicial do projeto previa a produção de uma série de vídeos, cada qual dedicado a abordar uma habilitação específica. Contudo, na prática, foi desenvolvido apenas o episódio piloto, concebido como uma espécie de trailer representativo de todo o curso.

Durante o processo de montagem, foram realizadas gravações de áudios no interior dos laboratórios, bem como de determinadas máquinas específicas, com o intuito de complementar e ilustrar, de forma mais fiel, as imagens destinadas à representação dos espaços e das habilitações abordadas. Esta técnica e ideia veio a ser utilizada posteriormente na criação e concepção do projeto de exposição realizado durante esta pesquisa.

2.3.1.

A experiência como profissional

Após a conclusão da graduação e com a oportunidade de atuar na PUC, observei uma transformação gradual na estrutura do curso, particularmente no que se refere à abordagem sonora. Como mencionado no tópico anterior, as habilitações passaram por um processo de reestruturação, e foi nesse período que percebi que os docentes começaram a levantar questionamentos e instigar reflexões sobre o papel desse elemento nas práticas audiovisuais. Em 2021, foi implementado um novo currículo para o curso, que trouxe mudanças significativas, incluindo a introdução dos recursos audiovisuais já no primeiro semestre. Dessa forma, os alunos, ainda em uma fase inicial de imersão na universidade e em contato com essa nova jornada, mostraram-se mais receptivos ao aprendizado e ao estudo de ferramentas que, embora não fossem suas áreas de interesse primário.

Dentro desse novo currículo e com a oportunidade de atuar profissionalmente no LIS, tive a chance de ministrar workshops sobre som, tanto para os alunos da disciplina de Edição e Pós-produção de Imagem em Movimento, sob a supervisão

da professora Eliane Garcia, quanto durante a Semana daD⁸. A periodização do currículo vigente à época pode ser encontrada no **ANEXO B**.



Figura 14 - Primeiro workshop apresentado no LIS, parte teórica para os alunos.

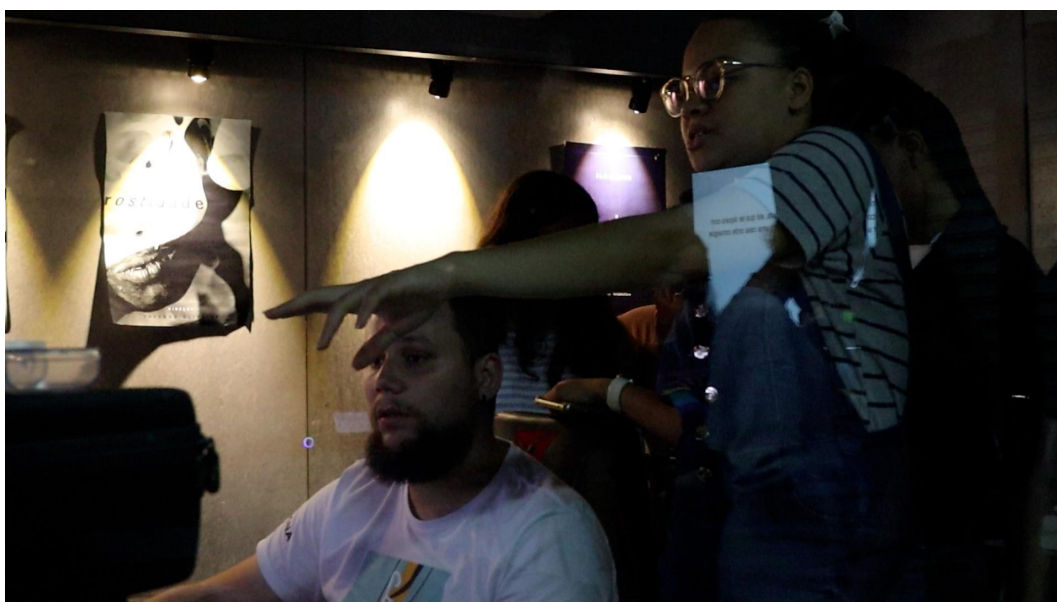


Figura 15 - Parte prática apresentada aos alunos na ilha de edição do LIS.

Após o primeiro workshop, foi aplicado um questionário aos alunos com o objetivo de coletar dados sobre o grau de compreensão de cada um em relação ao

⁸ Evento realizado no Departamento de Design, composto por workshops, palestras e aulas abertas para os alunos. Algumas atividades podem exigir inscrição prévia, enquanto outras são de acesso livre.

som como ferramenta. As respostas do questionário podem ser encontradas no **ANEXO C**.

Os alunos do primeiro workshop eram misturados em relação a sua periodização na universidade. Havia diversos períodos diferentes, e isso foi importante para a observação de diferentes graus de envolvimento com a ferramenta. Entretanto, existe ainda um outro fator que é a predisposição e interesse pessoal de cada indivíduo com relação ao tema. Por exemplo, o fato de haver inscrições para o workshop já cria um primeiro filtro, e entre esses que já passaram no primeiro filtro (o do interesse), existem aqueles que já foram expostos de alguma maneira ao conteúdo que é demonstrado e aqueles que chegam pela primeira vez.

Posteriormente, tive a oportunidade de ministrar o mesmo workshop durante o meu estágio em docência na disciplina de Edição e Pós-Produção da Imagem em Movimento. No entanto, essa disciplina deixou de integrar o currículo ampliado como obrigatória, embora alguns de seus conteúdos tenham sido incorporados a outras disciplinas.

Conforme mencionado anteriormente, durante a minha graduação, atuei como monitor nessa disciplina, o que me proporcionou uma base sólida para compreender seus desafios e possibilidades pedagógicas. Nesse novo contexto, já na condição de profissional e pós-graduando, realizei o estágio em docência com o objetivo não apenas de acompanhar o desenvolvimento dos estudantes, mas também de contribuir ativamente para um aprendizado mais aprofundado. Com base na minha experiência prévia, procurei incentivar os alunos a explorar e pesquisar de maneira mais detalhada a utilização do som como ferramenta narrativa e estética, promovendo uma abordagem mais reflexiva e experimental no processo de edição e pós-produção audiovisual.

2.3.2.

Pós Graduando

Na condição de pós-graduando, com um olhar mais aprofundado e focado no som, comecei a perceber a maneira como diferentes elementos precisam se integrar para alcançar um resultado comum. Ficou claro para mim que nada ocorre

de maneira isolada. Embora o som tenha o poder de mover emoções e criar atmosferas, sua combinação com uma sequência de imagens, texturas e outros objetos possibilita a criação de um universo muito mais amplo e complexo. Essa interação entre as diversas camadas sensoriais potencializa a experiência, ampliando seu impacto e significado. Acredito que, ao trabalhar com esses elementos de forma conjunta, é possível construir uma experiência sensorial muito mais rica e envolvente. E para isso, pude observar uma integração entre graduação, pós graduação e funcionários do departamento de artes

Com o intuito de aprofundar a compreensão sobre o novo currículo implementado, foi realizada uma entrevista com a Eliane Garcia Pereira, professora e coordenadora de graduação do curso de Design, cuja experiência acadêmica contribui para uma visão sobre as mudanças e suas repercussões no contexto do curso. Ainda que não tenha atuado de forma direta no processo de criação e implementação do novo currículo, atualmente está na função de coordenadora e teve bagagem como professora de disciplinas diretamente afetadas pela transição. Essa entrevista visou captar diferentes perspectivas sobre as decisões e os desafios enfrentados durante a implementação do currículo. A periodização do currículo vigente à época pode ser encontrada no **ANEXO D**.

A professora Eliane Garcia, que atuava como docente horista nas disciplinas de Edição e Pós-produção da Imagem e Movimento, Projeto 4 - Estratégia e Gestão e Projeto Final de Mídia Digital, vivenciou um período de transição curricular que impactou diretamente as disciplinas sob sua responsabilidade. Em 2023, ao assumir a Coordenação de Graduação, ela passou a ter um envolvimento mais próximo com o desenvolvimento do currículo. Segundo sua experiência, ela percebia que muitos alunos chegavam à disciplina de edição sem nenhum contato prévio com a prática. No entanto, com o tempo, essa realidade começou a mudar, assim como os conhecimentos prévios dos estudantes. Um exemplo disso é a forma como lidam com a tecnologia: enquanto antes o uso eficiente do computador era mais comum, as novas gerações têm substituído cada vez mais esse dispositivo pelo celular, o que impacta diretamente sua familiaridade com certas ferramentas e processos de edição. Nesse contexto, o contato frequente com redes sociais pode servir como um possível indicador dessa

familiaridade, já que muitos jovens produzem e editam conteúdos digitais para essas plataformas, ainda que de maneira intuitiva.

2.4.

Realidade pasoliniana

Pier Paolo Pasolini, enquanto autor, constitui um referencial basilar para o DHIS, sendo amplamente reconhecido por sua extensa produção no campo da semiologia e da crítica cultural, com especial atenção ao audiovisual. Sua obra, desenvolvida majoritariamente na década de 1970, apresenta uma notável atemporalidade, na medida em que seus escritos deixam margens para atualizações conceituais, possibilitando a ressignificação de suas ideias à luz dos contextos contemporâneos. Dessa forma, os conceitos desenvolvidos por Pasolini permeiam de maneira significativa as pesquisas, os trabalhos acadêmicos, as atividades didáticas e demais iniciativas realizadas no laboratório.

Embora seja um autor italiano, uma de suas principais preocupações reside na questão decolonial dentro de seu próprio país e de sua cultura, o que confere à sua reflexão um caráter crítico em relação a uma visão globalizada e hegemônica. Sua abordagem busca, portanto, uma apropriação do conhecimento a partir de uma perspectiva local, enfatizando as particularidades e especificidades do contexto em que está inserido.

Esse posicionamento teórico se alinha diretamente à minha pesquisa, uma vez que também busco problematizar a relação entre produções audiovisuais e suas articulações com contextos locais, evitando leituras generalistas e globalizadas.

Embora exista uma ampla diversidade de obras a serem consideradas, o referencial escolhido para a minha análise é *Empirismo Herege* (PASOLINI, 1981), um livro que reúne grande parte das reflexões de Pasolini sobre os suportes, as mídias e as sensorialidades. Nessa obra, o autor parte de uma abordagem que engloba a linguística, a narrativa e a diegese, entre outros aspectos, traçando um percurso teórico que possibilita uma discussão aprofundada sobre a relação do audiovisual com esses elementos.

Pasolini enfatiza que tais componentes não devem ser analisados de forma isolada, mas sim como partes integrantes de um todo, interligadas por uma lógica histórica e cultural que condiciona sua significação. Dessa forma, sua abordagem evidencia a interdependência entre os diferentes aspectos da linguagem audiovisual, apontando para a necessidade de compreendê-los em seu contexto mais amplo, em vez de tratá-los como categorias estanques ou historicamente independentes.

A partir deste ponto, os temas abordados serão analisados à luz dos conceitos de Pasolini em um de seus escritos, Quadro (PASOLINI, 1982), no qual ele emprega o termo "realidade" para descrever códigos, signos e comportamentos. Essa abordagem permite uma reflexão sobre como as manifestações culturais e sociais podem ser interpretadas através dos signos que compõem a realidade, conforme concebida por Pasolini. O texto discute diferentes níveis de codificação da realidade, partindo da ideia de um "Ur-código", o código primordial da experiência vivida. Ele explora a evolução dos códigos da realidade em várias formas:

1. **Ur-código (Código da realidade vivida)** – Refere-se à experiência direta da realidade, como um primitivo que reage a estímulos do ambiente sem mediação simbólica.
2. **Código da realidade observada** – Surge quando há um distanciamento entre a ação e a percepção, permitindo a contemplação e a separação entre sujeito e objeto.
3. **Código da realidade imaginada** – Relaciona-se à memória e à previsão, possibilitando modificações e reorganizações da experiência vivida.
4. **Código da realidade representada** – Inclui formas de expressão que normalizam a observação e tornam o observador um espectador, como o teatro e a ficção.
5. **Código da realidade evocada (verbal)** – Refere-se à linguagem falada, que permite a evocação de eventos passados ou ausentes.
6. **Código da realidade figurada (artes visuais)** – A pintura e a escultura exigem um código de interpretação baseado em convenções culturais e estéticas.

7. **Código da realidade fotografada** – A fotografia fixa momentos da realidade, trazendo uma consciência do tempo e da ausência.
8. **Código da realidade transmitida (audiovisual)** – Relaciona-se à televisão e outras formas de transmissão, criando um distanciamento maior entre ação e observação.
9. **Código da realidade reproduzida (audiovisual)** – Examina a diferença entre a linguagem artística e a comunicação direta da realidade, destacando a mediação da consciência na interpretação da imagem.

A nota final ressalta que os códigos derivam do Ur-código, mas cada um acrescenta camadas de interpretação, distanciando-se progressivamente da experiência direta da realidade.

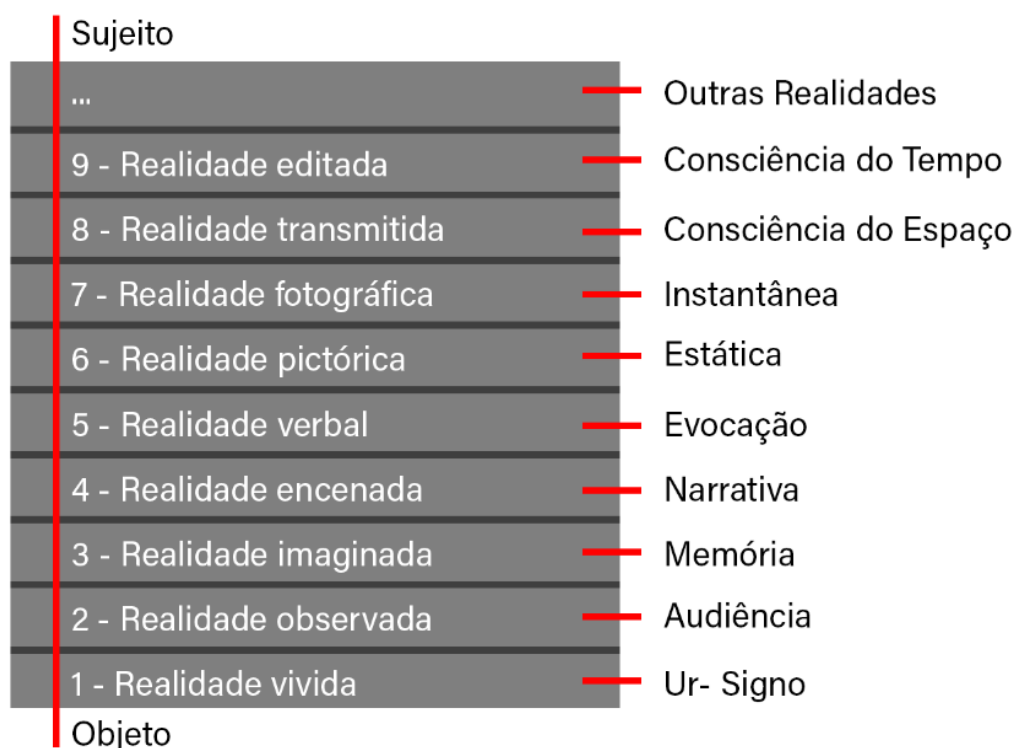


Figura 16 - Diagrama que representa as realidades pasolinianas

Conforme já mencionado, no DHIS, pesquisas anteriores utilizaram as realidades pasolinianas como base para suas investigações. Seguindo a premissa de que Pasolini nos convida a atualizar sua obra e aplicá-la ao contexto em que estamos inseridos, algumas dessas pesquisas avançaram ao ponto de cunhar novas realidades. Essas novas realidades podem ser compreendidas como um exercício

teórico que busca imaginar como Pasolini interpretaria a contemporaneidade, projetando seu pensamento para os desafios, comportamentos e práticas vivenciadas pelo ser humano na atualidade.

Essa abordagem não apenas reforça a atemporalidade das reflexões pasolinianas, mas também evidencia sua capacidade de dialogar com problemáticas contemporâneas. Ao propor esse deslocamento teórico, os pesquisadores exploram a possibilidade de expandir o olhar crítico de Pasolini para fenômenos que emergiram após sua época, preservando sua perspectiva analítica e sua preocupação com os impactos socioculturais das transformações midiáticas e tecnológicas.

Com o entendimento dos níveis da realidade, e o convite a atualização em sua obra, e permeando a **realidade interativa** proposta por Nathália Valente em sua dissertação, expandimos o conceito final desenvolvido por Pasolini, a **realidade reproduzida**, que representa a edição audiovisual das outras realidades, propondo então a **realidade sampleada**. Essa realidade onde o expectador tem a possibilidade de mesclar e criar novos momentos a partir de um recorte já pré definido e gravado em áudio.

3. Antropocruzo

O DHIS estabelece uma vasta pesquisa sobre cultura popular, e para tal, mantém parcerias com instituições, pessoas e ou grupos, no ano de 2024, manteve uma parceria já antiga com uma escola de samba do Rio de Janeiro, a Acadêmicos do Grande Rio. Neste ano, o enredo do desfile da escola teve como tema "Nosso destino é ser onça". O enredo explora os mitos indígenas e as simbologias do felino, um dos maiores ícones da fauna brasileira, dentro da cultura do país.

Idealizado pelos carnavalescos Gabriel Haddad e Leonardo Bora, o enredo tem como base o livro *Meu destino é ser onça*, do escritor Alberto Mussa, que resgata o mito tupinambá da criação do mundo. A obra oferece uma releitura profunda da tradição indígena, conectando mitologia e história.

A proposta dos carnavalescos é promover uma reflexão sobre a relevância simbólica da onça no contexto artístico e cultural brasileiro. Através desse tema, o enredo aborda questões como a antropofagia e a encantaria, elementos presentes na identidade cultural do país e que são retratados de maneira artística e emocionante no desfile.

Ao longo da preparação para o Carnaval de 2024, o grupo participou de diversas oficinas que contaram com a colaboração de alunos da PUC-Rio, da UFRJ e do curso técnico do IFRJ, abordando uma ampla gama de temas, e contribuiu ativamente para a confecção de um manto de cor vermelha, o qual integrou uma das alegorias do desfile da escola. Esse manto simboliza a cultura tupinambá, um mito que foi diretamente incorporado ao conceito do enredo da escola para o ano.

3.1. Antecedentes

Durante as oficinas, foi aplicado o conceito de materialização cruzada, conceito já utilizado em outros projetos realizados pelo laboratório, como por exemplo o Rocinha Foco na Cultura⁹, o que possibilitou a participação de um artesão especializado na confecção de roupas e máscaras de bate-bola, outro

⁹ Projeto desenvolvido dentro da comunidade da Rocinha com artistas e artesãos locais.

elemento da cultura popular que é amplamente explorado pelo laboratório. O artesão realizou uma demonstração de uma das técnicas utilizadas na confecção das máscaras dos bate-bolas, que, por sua vez, serviram de inspiração para as máscaras presentes em uma das alas do desfile. Nessa ala, tanto as máscaras quanto as fantasias e a alegoria refletiram as influências do grupo de pesquisa, criando uma interação entre as práticas tradicionais e a proposta artística do desfile.

Foi por meio dessas oficinas de maquiagem, manto tupinambá vermelho e glitteragem das máscaras, que foram aplicadas as técnicas de registro audiovisual, com a gravação de sons, o registro em imagens e a construção de uma linha narrativa sobre o processo de preparação da escola para o desfile. O objetivo foi, além de preservar todo o processo como parte da história, possibilitar diferentes tratamentos ao material registrado. A partir dessa abordagem, surgiu a ideia da exposição *Antropocruzo*, que visa não apenas documentar, mas também reinterpretar e dar novos significados aos elementos capturados durante o processo.

A exposição ANTROPOCRUZO documenta a repercussão de um artefato ancestral dos povos originários brasileiros (Manto Tupinambá) em um desfile de carnaval no Rio de Janeiro (Escola de Samba Acadêmicos da Grande Rio) a partir da perspectiva de um método de memória e difusão chamado Design de Histórias.



Figura 17 - Registro da oficina de maquiagem



Figura 18 - Print de um dos vídeos captados na oficina do manto tupinambá vermelho.

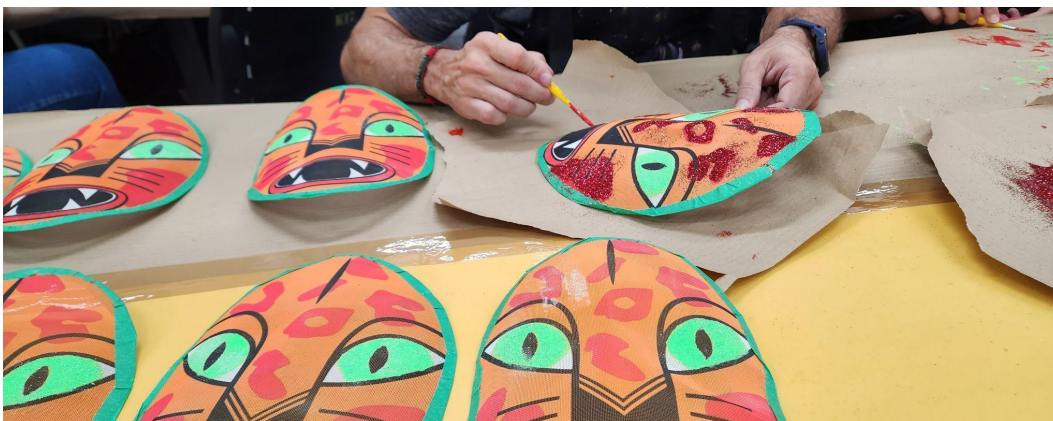


Figura 19 - Registro da oficina de glitteragem



Figura 20 - Registro da oficina ministrada por Renato Tona, fundador da Turma Imaginação e Cultura (Bangu), enquanto realiza captações em vídeo como parte do processo de design colaborativo.

3.2.

Projeto

Para o experimento, foi organizada uma exposição em colaboração com outros integrantes do Dhis, que se tornou o cenário ideal para integrar minha pesquisa ao uso de sons em instalações interativas. Nesse contexto, o objetivo foi explorar as possibilidades sonoras, utilizando gravações de sons captados em dois ambientes distintos: uma aldeia na Bahia, com sua rica tradição cultural, e o processo de produção do Carnaval de 2024 na escola de samba Grande Rio, um evento de grande expressão e energia. A combinação desses sons, oriundos de ambientes tão distintos, visava criar uma atmosfera sonora única, capaz de gerar uma experiência imersiva para os visitantes. A interação entre o som e o espaço

foi central para a proposta da exposição, evidenciando as diferentes camadas culturais e sociais presentes em cada um dos contextos explorados. Essa experiência foi crucial para observar as 'realidades' que já haviam sido pensadas e descritas por Pasolini, especialmente no que diz respeito à sua análise das dinâmicas sociais e culturais em diferentes contextos. A pesquisa possibilitou uma reflexão aprofundada sobre as múltiplas camadas de realidades que se entrelaçam nos espaços urbanos e nas culturas contemporâneas, tal como Pasolini abordava em seus escritos. Além disso, a experiência serviu como ponto de partida para explorar novas possibilidades, inserindo essas realidades em um ambiente mais contemporâneo, moderno e atual, onde as interações e as percepções se transformam por meio da tecnologia e das novas formas de expressão artística.

A montagem da exposição exigiu uma reflexão cuidadosa sobre diversos aspectos, sendo o primeiro deles a poluição sonora gerada no ambiente. A convivência de diferentes fontes sonoras, com características distintas, demandou uma análise detalhada para equilibrar a experiência sensorial dos visitantes. A maior atração da exposição era uma projeção de grande escala, cuja imersão visual poderia competir com outros elementos sonoros. Além disso, havia outras imagens apresentadas em telas menores, e um espaço interativo que utilizava headphones para proporcionar uma experiência mais intimista. Outro componente significativo foi um experimento realizado no PIBIC de Nara Morais, que consistiu em um espaço com círculos que possuíam sensores de feedback tátil, acionando sons específicos em uma caixa de som, criando uma interação sensorial única. Adicionalmente, o manto, um elemento crucial da instalação, possuía um sensor que, ao ser ativado, disparava o samba-enredo da escola de samba Grande Rio para o Carnaval de 2024.

No caso do manto, o conteúdo sonoro precisava ser suficientemente alto para que o espectador pudesse ouvi-lo claramente enquanto estivesse dentro dele, criando uma experiência imersiva. Contudo, também era essencial que esse som não interferisse com o restante do ambiente, de forma a preservar a harmonia entre os diferentes elementos da instalação. Esse desafio de equilibrar os níveis de áudio e garantir que a poluição sonora não comprometesse a experiência global da exposição foi um dos pontos centrais na construção do ambiente sonoro.



Figura 21 - Layout em computação gráfica.

Linha do tempo das exposições



Figura 22 - Linha do tempo das exposições.



Figura 23 - Montagem realizada no Corredor Cultural¹⁰.

¹⁰ Ação promovida pelo Departamento de Design (DAd), na semana de 4 a 8 de novembro de 2024, que envolveu o campus com exposições, feiras, oficinas, mesas-redondas e dezenas de performances e atividades culturais.

3.2.1.

Vídeo Interativo Antropocruzo

A concepção da exposição parte de uma mescla dos sons e imagens captados nos dois ambientes acima citados, em uma projeção dinâmica, com a tela dividida ao meio. De um lado, são exibidas imagens captadas na aldeia, e do outro, imagens do processo dentro do barracão da Grande Rio. O objetivo é transportar o espectador para o interior dos processos criativos, criando um paralelismo entre a produção das fantasias no barracão e a criação cultural na aldeia. Além disso, são dispostos 3 sensores de movimento utilizados para detectar a presença dos espectadores, permitindo que eles interajam com as projeções e influenciem diretamente na experiência sonora ao seu redor. O som não tem sincronia com o vídeo, proporcionando um efeito de imersão em que cada interação do espectador cria um momento único e exclusivo, configurando uma experiência personalizada e dinâmica. Cada um desses sensores é responsável por reproduzir um tipo específico de som: o sensor localizado na área mais próxima da seção da tela que exibe imagens da aldeia emite sons da natureza captados na Bahia; o sensor central da projeção permite que os espectadores ouçam uma composição musical criada por Humberto Barros, que evoca a atmosfera mística que permeia todo o projeto; por fim, o sensor mais próximo das imagens do barracão reproduz uma mistura de ruídos registrados durante a confecção de materiais, carros alegóricos e outros artefatos no barracão da escola de samba Grande Rio.



Figura 24 - Projeção sendo exibida no Corredor Cultural 2024.

3.2.2.

Manto Tupinambá

O último carro alegórico do desfile da Grande Rio no Carnaval de 2024 incluiu uma releitura do Manto Tupinambá. Fantasias e fragmentos do carro foram expostos na galeria Saphira & Ventura, em Nova Iorque.



Figura 25 - Carro alegórico na Marquês de Sapucaí com o manto.

Disponível em: <https://newmag.com.br/sao-coisas-nossas-15/>

Após o desfile, o manto utilizado na alegoria foi recolhido pelo laboratório, que, com o objetivo de preservar e reinterpretar a peça, optou por realizar um corte estratégico. A intenção desse processo foi criar uma releitura do manto original, de modo a possibilitar sua exposição em novos contextos. Esse trabalho não apenas visou garantir a continuidade da peça como objeto artístico, mas também proporcionou uma oportunidade para que os elementos que compunham a alegoria fossem apreciados sob uma nova perspectiva.

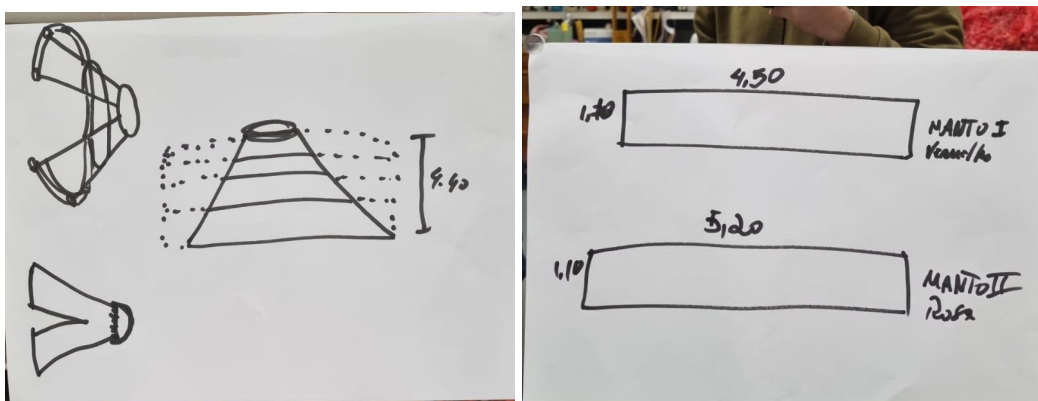


Figura 26 - Desenho da concepção do manto.



Figura 27 - Imagem do manto original.

O manto, de formato cônico, desempenha a função de direcionar o som de maneira precisa. Esse formato específico, ao concentrar e amplificar as ondas sonoras, foi aproveitado de forma estratégica para instalar uma caixa de som no topo da estrutura, posicionada diretamente sobre a cabeça do espectador. O volume da caixa foi cuidadosamente controlado, com o intuito de criar um equilíbrio entre a experiência sonora e a integridade da exposição como um todo. O principal objetivo desse arranjo foi estabelecer um espaço 'acústico' imersivo, no qual o som envolvesse o espectador de forma sutil, mas eficaz, proporcionando uma experiência sensorial única. Dessa maneira, o som não apenas complementa a instalação, mas também se torna um elemento essencial para a criação de uma

atmosfera envolvente e dinâmica, sem prejudicar a apreciação visual da exposição e o envolvimento dos outros espectadores.



Figura 28 - O manto na exibição em NY.

3.2.3.

Tecidos Multissensoriais

Esta seção da exposição foi composta por seis círculos, cada um revestido com tecidos e texturas distintas, oferecendo ao visitante uma experiência tátil única. Esses círculos foram equipados com sensores que, ao serem pressionados, ativavam sons específicos, criando uma resposta sonora diferenciada para cada interação. A variedade de texturas e a sensibilidade dos sensores permitiram que cada ação gerasse uma experiência sonora única, convidando o espectador a explorar as diferentes combinações entre toque e som. A interação com os círculos não apenas estimulava os sentidos do tato e da audição, mas também incentivava uma participação ativa do público, permitindo que cada visitante se envolvesse de maneira pessoal e direta com a obra, criando uma relação mais profunda com o conteúdo sonoro apresentado.

Esse experimento originou-se no PIBIC de Nara Morais, que pesquisou diferentes materiais e sensações táteis e contou com a contribuição do som como aprofundamento da imersão de sua obra.



Figura 29 - Feedback tátil na exibição em NY.



Figura 30 - Espectador utilizando o Feedback tátil na exibição no Corredor Cultural em 2024.

3.2.4.

Documentário

O documentário sobre a escola de samba Grande Rio e o processo de produção do Carnaval de 2024 foi exibido em uma televisão, com a utilização de fones de ouvido para garantir uma experiência mais imersiva e precisa. A escolha pelo uso dos fones foi motivada pela natureza do conteúdo apresentado, que inclui narrações, falas e entrevistas de diversas pessoas envolvidas na concepção da ala, como em fantasias e outros adereços, exigindo uma maior clareza e compreensão das informações compartilhadas. Ao empregar os fones de ouvido, foi possível criar um ambiente auditivo mais íntimo e focado, permitindo que os visitantes captassem os detalhes das histórias e depoimentos com maior nitidez, sem as interferências sonoras do ambiente ao redor. Esse recurso também contribuiu para um equilíbrio entre as diferentes áreas da exposição, respeitando o espaço sonoro e evitando a sobrecarga de estímulos auditivos no ambiente.



Figura 31 - Da esquerda para a direita: Fantasia, Projeção com som em caixas, Máscara ao fundo, Manto e Documentário na TV, onde eram utilizados fones de ouvido.

3.3.

Análise

A partir da fundamentação teórica apresentada no Capítulo 2, onde foram exploradas as dimensões técnicas, conceituais e aplicadas do som, bem como sua relação com o design e a narrativa audiovisual, torna-se evidente como esses princípios dialogam com a experiência prática relatada no Capítulo 3. A abordagem de Pasolini sobre a realidade e a construção dos códigos narrativos revela-se uma chave interpretativa fundamental para compreender como o som

não apenas complementa a imagem, mas também estrutura uma experiência multissensorial dentro do design e no campo audiovisual.

No desenvolvimento do projeto Antropocruzo, a experimentação com diferentes dispositivos de captação e tratamento sonoro reforçou as premissas teóricas de que o som possui um caráter essencialmente modelador da percepção e da narrativa. A escolha dos equipamentos e técnicas empregadas no processo evidenciou a relevância da clareza de objetivos e do monitoramento das etapas, conforme discutido na análise técnica do som. Assim, o cruzamento entre teoria e prática nesta pesquisa não apenas reforça a importância do som como elemento narrativo essencial, mas também aponta para a necessidade de sua valorização dentro dos processos de ensino e criação no design audiovisual.

A videoinstalação resultante do projeto demonstra na prática os conceitos discutidos ao longo da dissertação, consolidando a relevância do som enquanto ferramenta projetual no campo do design contemporâneo. A exposição apresentada neste contexto não se limita apenas à exibição de objetos ou imagens, mas se configura como uma experiência sensorial que integra som, imagem e interação tátil para criar um ambiente imersivo. A escolha de incorporar sons, provenientes de diferentes fontes e realidades, foi uma estratégia fundamental para oferecer ao visitante uma vivência mais profunda e multifacetada. A utilização do som, em particular, não apenas como complemento, mas como elemento central e articulador de várias camadas sensoriais, remete às reflexões de Pier Paolo Pasolini sobre as "realidades", conceito fundamental em sua obra, que diz respeito à pluralidade e à interconexão de mundos sociais e culturais.

Na pesquisa, foi possível observar como essas diferentes realidades – representadas pelos sons da aldeia baiana e do processo de produção do Carnaval de 2024 – convergem em um único espaço expositivo, criando um elo entre tradições culturais, memórias coletivas e o contexto contemporâneo. O som se torna, então, não apenas uma ferramenta de evocação emocional, mas também um meio de interrogação sobre como diferentes realidades podem coexistir e ser percebidas simultaneamente. Pasolini, ao falar sobre as realidades, reflete sobre as complexidades sociais e culturais que se interpenetram, algo que se faz evidente

ao observar a interação dos visitantes com as instalações sonoras e a maneira como eles absorvem as diferentes camadas de sentido presentes na exposição.

A utilização de tecnologias, como os sensores nos círculos interativos e os fones de ouvido para a exibição do documentário, também levanta questões sobre a contemporaneidade da experiência. A interação do público com essas tecnologias aponta para uma nova forma de consumo e participação na arte, onde o espectador não é mais um observador passivo, mas um agente ativo na construção de seu entendimento e vivência da obra. A escolha de implementar feedback tátil e áudio com precisão controlada foi um desafio que refletiu a necessidade de equilibrar a imersão sensorial sem sobrecarregar o ambiente, um aspecto fundamental para que a experiência não perdesse sua clareza e intensidade.

Além disso, a reflexão sobre a poluição sonora, que foi um tema recorrente ao longo da montagem da exposição, remete a uma preocupação com o espaço como um todo e a necessidade de criar uma harmonia entre as diferentes fontes sonoras. Essa reflexão remete não apenas à estética da obra, mas também à dinâmica social e urbana, onde a multiplicidade de estímulos auditivos se torna um reflexo da complexidade da vida contemporânea. O som, ao ser cuidadosamente orquestrado, tem o poder de criar momentos de introspecção e conexão profunda, sem perder de vista o contexto coletivo da experiência.

A experiência proporcionada por essa exposição vai além da simples combinação de som e imagem; ela cria um espaço de reflexão sobre as possibilidades do som como meio de conexão entre diferentes realidades culturais e temporais. Ao integrar elementos da tradição, como os sons da Bahia e do Carnaval, com a modernidade das instalações interativas, a exposição se torna uma metáfora da convivência de mundos diversos e, ao mesmo tempo, uma interrogação sobre a nossa capacidade de integrar e entender essas diferentes dimensões da realidade. O som, aqui, cumpre um papel fundamental, não só como um vetor de emoção, mas como um meio de construção de sentido e compreensão do mundo.

Para a concepção dessa obra, foi utilizada uma combinação de sons diegéticos e não diegéticos. Um exemplo inicial pode ser visto na projeção, onde foram empregados sons pertencentes aos ambientes exibidos na tela. Esses sons, embora não estivessem necessariamente presentes no recorte em vídeo, ajudavam a construir a ideia do cenário. Além disso, havia a possibilidade de o espectador acionar um sensor central, que ativava uma trilha sonora composta por sons não diegéticos.

Outra obra relevante é o "manto", que reproduz o samba-enredo de uma escola de samba, sendo essa uma trilha sonora, se assim podemos classificá-la. Na instalação de tecidos multisensoriais, alguns sons foram complementados com o uso de bancos de sons gratuitos ou até mesmo gravações realizadas no estúdio.

Para garantir o perfeito funcionamento e alinhamento desses sons, foi realizada uma mixagem utilizando o software Reaper, já mencionado anteriormente. Alguns sons apresentaram desafios, especialmente no que diz respeito à reprodução completa de suas frequências nos alto-falantes utilizados. Isso exigiu testes contínuos a cada nova alteração, ajustando diretamente o som para o alto-falante disponível.

Por ser construído a partir da ótica do design, o vídeo ganha uma série de características particulares: Interatividade, relação com a multissensorialidade, multimeios, multilínguas, espaço expográfico de consumo, por exemplo.

Em última análise, a experiência proposta pela exposição reflete a tentativa de criar uma nova linguagem sensorial, na qual o som não é um mero adorno, mas sim um elemento central para a construção da experiência estética e cognitiva do espectador. A obra se torna, assim, um espaço de reflexão crítica, onde as realidades de Pasolini, o som como linguagem e a modernidade tecnológica se encontram e se traduzem em uma experiência única e enriquecedora.

4. Conclusões

A pesquisa reforça a importância do som na criação audiovisual, propondo um ensino mais integrado ao Design. A experiência com a instalação interativa demonstrou que a abordagem sensorial e interativa do som amplia as possibilidades criativas dos designers. A integração do som no ensino de Design não apenas aprimora a qualidade das produções audiovisuais, mas também amplia as oportunidades expressivas dos futuros profissionais.

A presente pesquisa partiu da questão central: **Como ampliar o papel do áudio no ensino do design na contemporaneidade?** A hipótese levantada sugeriu que a integração do ensino do áudio a atividades já consolidadas no Design potencializaria a apropriação interdisciplinar do som como ferramenta narrativa e projetual. O objetivo geral da pesquisa foi **desenvolver um experimento de campo que evidenciasse a relevância da incorporação do áudio ao ensino de Design, explorando suas intersecções com outras linguagens visuais e interativas.**

A fundamentação teórica abordada no Capítulo 2 destacou a relevância do som como elemento essencial na comunicação multissensorial. Discutimos sua importância a partir de conceitos técnicos e teóricos, explorando a diegese sonora e sua influência na percepção da realidade audiovisual (Marks, 2000). Ademais, as discussões sobre videodesign, exposições imersivas e instalações interativas (Pereira, 2014; Ribeiro, 2024) reforçaram o papel central do som na construção da experiência sensorial do espectador. A pesquisa também analisou a evolução do som no currículo do curso de Design da PUC-Rio, mostrando como sua maior inserção recente tem impulsionado uma nova abordagem pedagógica para o ensino do audiovisual.

No Capítulo 3, o projeto "Antropocruzo" foi apresentado como um estudo de caso prático da pesquisa. A videoinstalação resultante demonstrou como o som pode atuar como elemento narrativo central, indo além de sua função meramente complementar. A obra criou uma interação entre realidade, memória e experimentação sensorial, alinhando-se às teorias de Pasolini (1982) sobre a multiplicidade de "realidades". O uso de sons coletados em diferentes contextos

culturais e a interatividade do público com os dispositivos sonoros evidenciaram o potencial do som na criação de experiências imersivas e na comunicação narrativa expandida.

Ao longo da pesquisa, foi possível observar que a integração do som no Design não apenas aprimora a experiência audiovisual dos projetos acadêmicos, mas também contribui para a formação de profissionais mais completos e aptos a atuar em um mercado cada vez mais interconectado. A investigação revelou que, ao tratar o som como um elemento fundamental na composição do design, é possível ampliar sua função para além da comunicação visual, explorando sua capacidade de gerar significado, sensação de profundidade e envolvimento emocional.

Diante dos resultados obtidos, a pesquisa confirma sua hipótese inicial: **a integração do áudio no ensino do Design amplia não apenas a qualidade técnica dos projetos audiovisuais, mas também expande o repertório expressivo dos designers.** O estudo também reforça a necessidade de uma **abordagem curricular que valorize o som como ferramenta essencial, não apenas na formação técnica, mas também na formação conceitual e projetual dos estudantes.** A adoção de uma abordagem mais estruturada e transversal permitiria que o som fosse incorporado desde os primeiros semestres, promovendo uma compreensão mais ampla de sua aplicação em diferentes contextos do design.

Possíveis desdobramentos acadêmicos incluem a continuidade da pesquisa em novos formatos de experimentação interativa, bem como a exploração de abordagens transdisciplinares entre design, tecnologia e arte sonora. No campo profissional, a pesquisa sugere que designers capacitados na integração do som em seus projetos audiovisuais têm maior potencial de inovação e expressão. Além disso, a pesquisa aponta para a possibilidade de expandir o uso de tecnologias emergentes, como a inteligência artificial e os sistemas de interação sonora responsiva, ampliando as possibilidades criativas e imersivas das experiências sonoras.

Em termos pedagógicos, a implementação de práticas interativas que estimulem a experimentação sonora pode ampliar significativamente as possibilidades de aprendizado. A utilização de laboratórios especializados, oficinas e práticas colaborativas permitiria que os alunos desenvolvessem suas habilidades em um ambiente controlado e propício à inovação. Dessa forma, o ensino do áudio não apenas se consolidaria como uma vertente essencial do Design, mas também abriria espaço para novas pesquisas e experimentações na área.

Por fim, a pesquisa revelou-se também um processo de imersão pessoal e profissional, permitindo uma reflexão crítica sobre a relação entre som, imagem e narrativa no Design. A interseção entre teoria e prática consolidou a compreensão do som como elemento estruturante na construção de experiências visuais e interativas, abrindo caminhos para futuras investigações sobre suas possibilidades expressivas no contexto contemporâneo. Assim, esta dissertação contribui não apenas para o campo acadêmico, mas também para a indústria criativa, oferecendo novas perspectivas sobre a relação entre som, design e comunicação.

5. Bibliografia

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

A IMPORTÂNCIA do som no cinema. Disponível em:

https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/documentario/oficinas/etapa-1-a-importancia-do-som-no-cinema/. Acesso em: 18 jul. 2022.

SILVA, Gilberto Vinicius da. **AS REPERCUSSÕES DA CHEGADA DO SOM NO CINEMA**. 2020. 12 f. TCC (Graduação) - FEMA, São Paulo, 2020. Disponível em:

<https://cepein.femanet.com.br/BDigital/arqPics/1911340089P969.pdf>. Acesso em: 08 set. 2022.

BONETTI, Marcelo de Carvalho. **A linguagem de vídeos e a natureza da aprendizagem**. 2008. 172 f. Tese (Doutorado) - Curso de Física Experimental, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em:

https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/81/81131/tde-13042015-153733/publico/Marcelo_de_Carvalho_Bonetti.pdf. Acesso em: 18 jul. 2022.

CARREIRO, Rodrigo; OPOLSKI, Débora; SOUZA, João Baptista Godoy de (org.). **O som do filme: uma introdução**. Recife: Editora Ufpe, 2014.

A IMPORTÂNCIA do som no cinema. Disponível em:

<https://www.folhape.com.br/cultura/a-importancia-do-som-no-cinema/62217/>. Acesso em: 18 jul. 2022.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinema & Pós-cinema**. São Paulo: Papirus, 2008.

REGGIANI, Carolina. **Edição de som:: a importância do áudio nos vídeos. a importância do áudio nos vídeos**. Disponível em:

<https://www.voxeldigital.com.br/blog/audio-nos-videos/>. Acesso em: 10 ago. 2022.

CHION, Michel. **A AUDIOVISÃO: som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011. 175 p.

PEREIRA, Eliane Garcia. **Videodesign o audiovisual e o ensino do projeto**. 2014. 117 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design, Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

RIBEIRO, Nathália Valente Cramer. **O vídeodesign e a cultura material não hegemônica uma nova realidade pasoliniana**. 2024. 128 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.

FAIRLEY, Russ. **What is Adobe Sensei and what does it do?** Disponível em:

<https://www.videomaker.com/how-to/editing/workflow/what-is-adobe-sensei-and-what-does-it-do/>. Acesso em: 20 fev. 2025.

PASOLINI, Pier Paolo. **Empirismo herege**. Lisboa: Editora Assírio e Alvim, 1981.

PASOLINI, Pier Paolo. **Os jovens infelizes: antologia de ensaios corsários**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

SPADA, Eng. Adriano Luiz (comp.). **Microfones - Parte 03**. Apucarana: Attack do Brasil, .

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

SCHAFER, R. Murray. **O ouvido pensante**. São Paulo: Unesp, 1992.

FERRANTI, Marcelo Pedruzzi. **O som como ferramenta projetual no design**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2018.

NEVES, Otávio. **O SOM NA IMAGEM: audiovisualidade e ensino**. 2015. 38 f. Monografia (Especialização) - Curso de Ensino de Artes Visuais, Escola de Belas Artes da Ufmg, Belo Horizonte, 2015.

Anexo A - Periodização - Design - Comunicação Visual (currículo 2007)

Código	Nome da disciplina	Créditos
1º Período		
ART1050	Desenho de observação	3
ART1052	A Imagem fotográfica	2
DSG0200	Optativas de Questões em Design	3
DSG1001	Projeto Básico - Contexto e conceito	10
DSG1141	Fundamentos da Mídia Digital	2
LET0191	Optativas de Letras para CDI	4
PSI1130	Psicologia e Percepção	2
2º Período		
ART100	Optativas de Desenho	2
COM1721	Semiologia e Comunicação	2
CRE1100	O Humano e o Fenômeno Religioso	4
DSG1002	Projeto Básico - Planejamento	10
DSG1111	Fundamentos da Geometria	2
DSG1131	Introdução à Gráfica	2
DSG1142	Criação e Tratamento de imagem	3
3º Período		
DSG 1003	Projeto Básico -	10

	Desenvolvimento	
DSG 1112	Geometria	2
DSG 1144	Modelagem Virtual	3
DSG 1151	Design de Padronagem	3
DSG 1303	Cor na Comunicação Visual	3
DSG 1321	Linguagem e Comunicação Visual	3
NBH0121	Optativas de Sociologia/História	4
4º Período		
ART 1051	Plástica	3
COM 1720	Comunicação, Cultura e Consumo	2
DSG 0020	Projeto Avançado	10
DSG1103	Teoria do Design	2
DSG 1143	Edição e Pós-produção de Imagens em Movimento	3
DSG 1304	Ergonomia Informacional	2
DSG 1311	Gráfica	4
DSG 1331	Tipografia I	2
5º Período		
CRE 0700	Optativas de Cristianismo	4
DSG 0020	Projeto Avançado	10
DSG 1312	Sistemas de Produção Gráfica	3
FIL 0102	Optativas de Filosofia	4
FIS 1130	Física	2

6º Período		
CRE 1141	Ética Cristã	2
DSG 0131	Optativas de Representação em Comunicação Visual	3
DSG 0020	Projeto Avançado	10
DSG 1302	Tendências em Comunicação Visual	2
DSG 1305	Biônica para Comunicação Visual	3
DSG 1323	Teorias e Enfoques Críticos da Comunicação no Design	4
7º Período		
DSG 1030	Anteprojeto de Comunicação Visual	2
DSG 1031	Projeto de Comunicação Visual	10
DSG 1161	Estágio Supervisionado	2
DSG 1322	Imagem e Representação em Comunicação Visual	2
FIL 1815	Estética I	4
JUR 1809	Direito do Autor	2
8º Período		
CRE 1175	Ética Socioambiental e Direitos Humanos	2
DSG 1032	Projeto Final de Comunicação Visual	10
DSG 1105	Novas Tecnologias	2
DSG 1332	Tipografia II	2
EMP 1200	Empreendedorismo	2
Período Letivo indeterminado		

ACP 0900	Atividades Complementares	18
DSG 0100	Optativas de História da Arte e do Design	10
DSG 0300	Optativas de Comunicação Visual	6
ELL 0900	Eletivas Livres - Dentro/Fora do Departamento	8
Total de créditos: 823		

Anexo B - Periodização - Design (currículo 2021)

Código	Nome da disciplina	Créditos
1º Período		
DSG 1801	Conteúdos Estruturantes: Olhar Intramuros	2
DSG 1811	Estúdio: Olhar Intramuros	4
DSG 1821	História e Teoria do Design I	2
DSG 1841	Linguagem e Comunicação no Design	4
DSG 1842	A Imagem fotográfica e Imagem Audiovisual	4
DSG 1843	Linguagem Gráfica	2
DSG 1844	Desenho de Observação	2
LET 0191	Grupo de Optativas de Letras para CDI	4
2º Período		
CRE 1100	O Humano e o Fenômeno Religioso	4

DSG 1802	Conteúdos Estruturantes: Olhar Extramuros	2
DSG 1812	Estúdio: Olhar Extramuros	4
DSG 1822	História do Design Brasileiro	2
DSG 1845	Linguagem, Comunicação e Discurso no Design I	3
DSG 1846	Geometria no Design	2
DSG 1847	Desenho de Concepção	4
DSG 1848	Plástica	3
3º Período		
DSG 1803	Conteúdos Estruturantes: Projetar em Parceria	2
DSG 1813	Projeto: Projetar em Parceria	6
DSG 1823	História e Teoria do Design II	2
DSG 1849	O Corpo Humano como Questão em Design	4
DSG 1850	Linguagem, Comunicação e Discurso no Design II	2
DSG 1851	Geometria Descritiva	2
DSG 1861	Práticas Experimentais	2
DSG 0860	Grupo de Optativas Práticas Experimentais	4
4º Período		
DSG 1804	Conteúdos Estruturantes: Projetar para a Sociedade	2
DSG 1814	Projeto: Projetar em Sociedade	6

CRE 0710	Grupo de Optativas de CRE	4
DSG 1852	Fundamentos em Ergodesign	2
DSG 1853	Desenho Técnico	2
DSG 1854	Linguagem e Estruturas II	2
DSG 1862	Práticas Experimentais	2
DSG 0860	Grupo de Optativas Práticas Experimentais	2
5º Período		
DSG 1805	Conteúdos Estruturantes: Projetar para Concretizar	2
DSG 1815	Projeto: Projetar para Concretizar	6
DSG 1824	Teoria do Objeto	2
DSG 1825	História da Arte	2
DSG 1855	Linguagem, Comunicação e Discurso no Design III	3
DSG 1856	Biônica	2
DSG 1863	Práticas Experimentais III	4
DSG 0001	Grupo de Optativas de Ênfase Comunicação Multissensorial e Arte	2
	ou	
DSG 0002	Grupo de Optativas de Ênfase Corpo e Moda	2
	ou	
DSG 0003	Grupo de Optativas de Ênfase Estratégia e Gestão	2

	ou	
DSG 0004	Grupo de Optativas de Ênfase Interação e Experiência Digital	2
	ou	
DSG 0005	Grupo de Optativas de Ênfase Produto e Inovação	2
	ou	
DSG 0006	Grupo de Optativas de Ênfase Sustentabilidade Ambiental, Social e Humana	2
6º Período		
CRE 1141	Ética Cristã	2
DSG 1806	Conteúdos Estruturantes: Projetar para Ressignificar a Prática.	2
DSG 1816	Projeto: Projetar para Ressignificar a Prática	6
DSG 1826	Questões em Ênfases	2
DSG 1857	Ergodesign	2
DSG 0830	Grupo de Optativas de História da Arte e do Design	2
INT 0100	Grupo de Optativas do Núcleo de Fundamentação Interdisciplinar/Interdepartamental	6
DSG 0001	Grupo de Optativas de Ênfase Comunicação Multissensorial e Arte	2
	ou	
DSG 0002	Grupo de Optativas de Ênfase Corpo e Moda	2

	ou	
DSG 0003	Grupo de Optativas de Ênfase Estratégia e Gestão	2
	ou	
DSG 0004	Grupo de Optativas de Ênfase Interação e Experiência Digital	2
	ou	
DSG 0005	Grupo de Optativas de Ênfase Produto e Inovação	2
	ou	
DSG 0006	Grupo de Optativas de Ênfase Sustentabilidade Ambiental, Social e Humana	2
7º Período		
DSG 1900	Projeto Interdisciplinar de Ênfase	4
DSG 1901	Estágio Supervisionado	2
DSG 1902	Documentação de Projeto para TCC em Design	2
DSG 0190	Grupo de Optativas de Desenho de Ênfases	4
DSG 0910	Grupo de Disciplinas de Anteprojeto Final de Ênfase	3
DSG 0001	Grupo de Optativas de Ênfase Comunicação Multissensorial e Arte	2
	ou	
DSG 0002	Grupo de Optativas de Ênfase Corpo e Moda	2

	ou	
DSG 0003	Grupo de Optativas de Ênfase Estratégia e Gestão	2
	ou	
DSG 0004	Grupo de Optativas de Ênfase Interação e Experiência Digital	2
	ou	
DSG 0005	Grupo de Optativas de Ênfase Produto e Inovação	2
	ou	
DSG 0006	Grupo de Optativas de Ênfase Sustentabilidade Ambiental, Social e Humana	2
DSG 00010	Grupo de Optativas de Ênfase Comunicação Multissensorial e Arte	2
	ou	
DSG 00011	Grupo de Optativas de Ênfase Corpo e Moda	2
	ou	
DSG 00012	Grupo de Optativas de Ênfase Estratégia e Gestão	2
	ou	
DSG 00013	Grupo de Optativas de Ênfase Interação e Experiência Digital	2
	ou	
DSG 00014	Grupo de Optativas de Ênfase Produto e Inovação	2

	ou	
DSG 00015	Grupo de Optativas de Ênfase Sustentabilidade Ambiental, Social e Humana	2
8º Período		
CRE 1175	Ética Socioambiental e Direitos Humanos	2
DSG 0920	Grupo de Disciplinas de Projeto Final de Ênfase	8
FIL 1815	Estética	4
DSG 0001	Grupo de Optativas de Ênfase Comunicação Multissensorial e Arte	2
	ou	
DSG 0002	Grupo de Optativas de Ênfase Corpo e Moda	2
	ou	
DSG 0003	Grupo de Optativas de Ênfase Estratégia e Gestão	2
	ou	
DSG 0004	Grupo de Optativas de Ênfase Interação e Experiência Digital	2
	ou	
DSG 0005	Grupo de Optativas de Ênfase Produto e Inovação	2
	ou	
DSG 0006	Grupo de Optativas de Ênfase Sustentabilidade Ambiental, Social e Humana	2
DSG 00010	Grupo de Optativas de	2

	Ênfase Comunicação Multissensorial e Arte	
	ou	
DSG 00011	Grupo de Optativas de Ênfase Corpo e Moda	2
	ou	
DSG 00012	Grupo de Optativas de Ênfase Estratégia e Gestão	2
	ou	
DSG 00013	Grupo de Optativas de Ênfase Interação e Experiência Digital	2
	ou	
DSG 00014	Grupo de Optativas de Ênfase Produto e Inovação	2
	ou	
DSG 00015	Grupo de Optativas de Ênfase Sustentabilidade Ambiental, Social e Humana	2
Período Letivo Indeterminado		
ELL 0900	Eletivas Livres	6
ACP 0900	Atividades Complementares	12
Total de créditos: 208		

Anexo C - Programa Workshop semana daD 2023

Nome do curso	Lis é Som: Workshop de áudio
Dados básicos do curso	
Docente(s)	Emanuel Carlos
Dia(s) e horário(s)	21 de novembro de 2023
Data de início e de fim	13:00 às 16:00
Carga horária	3 horas
Local de realização	Laboratório de imagem e som - LIS
Pré-requisitos (se houver)	Não há
Ementa	O poder do som na construção de narrativas fortes e bem elaboradas
Público foco	Alunos de graduação em Design com interesse em audiovisual e que buscam aprimorar os conhecimentos da parte de áudio, captação e construção de narrativas.
Contexto de ensino	- Semana Design PUC - Rio - Estúdio de foto e vídeo
Objetivo(s)	- Discutir a utilização do som enquanto ferramenta de construção narrativa; - Identificar potencialidades no uso dessas ferramentas;

	- Compreender conceitos que permitam utilizar o som de maneira criativa.					
Competência(s) enfocada(s) no âmbito dos Conhecimentos a serem construídos	Compreender a ferramenta como colaboradora no processo criativo, entendendo suas capacidades e limitações.					
Competência(s) enfocada(s) no âmbito das Habilidades a serem desenvolvidas	Ser capaz de aplicar os equipamentos de áudio adequados a cada situação para captações coerentes e claras dos sons a serem utilizadas.					
Competência(s) enfocada(s) no âmbito das Atitudes a serem desenvolvidas	Desenvolver o pensamento crítico quanto a utilização do som.					
Grande pergunta [questão motivadora, que estimule o aluno a participar do curso]	Como o som pode alterar a narrativa do meu conteúdo?					
ula	Resultados de aprendizagem esperados [Comparar (verbo que expressa ação) as formas de trabalho (processo) na América colonial (contexto ou objetivo da ação).]	Evidências de aprendizagem [Certezas ou provas determinantes, dentro de um processo de ensino e aprendizagem, que medem seu sucesso]	Instrumento de avaliação da evidência [Que instrumento será utilizado para medir esta evidência?]	Experiências de aprendizagem e de ensino [Atividades e não conteúdos] [Qual a atividade a ser realizada?]	Conteúdos a serem trabalhados nesta atividade	Recursos de aprendizagem necessários

	Conhecer equipamentos disponíveis na universidade e suas aplicações.	Serão capazes de produzir uma narrativa com pré-estabelecido. O aluno demonstrará autonomia no uso das ferramentas e equipamentos nas situações adequadas.	A partir da observação da autonomia do grupo ao usar os equipamentos e captarem satisfações e os sons a serem utilizados no trabalho final.	Atividade de criação narrativa baseado em roteiro pré-estabelecido, onde será possível observar a diferença proporcionada pelo som entre cada grupo.	Introdução aos equipamentos e suas funcionalidades	Equipamentos de áudio do laptop atasho w aíxas de som
--	--	---	---	---	--	---

Anexo D - Perguntas e respostas Workshop semana da D 2023

- 1 - Já tinha algum grau de conhecimento das ferramentas de áudio?
- 2 - Qual a expectativa referente ao workshop?
- 3 - As suas expectativas foram atendidas?
- 4 - Acredita ter desenvolvido autonomia para operar os equipamentos?
- 5 - Seu olhar para o som enquanto ferramenta narrativa teve um avanço?

- ① Não.
- ② Esperava que não seria uma aula tão dinâmica, achei q fosse algo mais teórico. Me surpreendi com a didática e o dinamismo. Curti cada momento e toparia fazer novamente.
- ③ Sim! Claramente superou!
- ④ Sim! Ainda com pouca segurança, mas nota q a prática não desliza.
- ⑤ Sim! Saio da oficina com um novo olhar. Foi cômico, porque meu grupo chegou a gravar algo que na real m pareceu ser o q de fato era. Foi interessante ~~ter~~ ter um novo olhar.

1- Não.

2- Eu imaginei que seria apenas teoria (uma espécie de palestra).

3- Não, porém foi no bom sentido

4- Mais ou menos, talvez com mais prática, eu teria mais confiança.

5- Foi algo aprimorado, foi que graças ao workshop, agora eu descobri que nem sempre o literal é o melhor, e talvez eu leve uma vida.

1º - Tinha básico

2º - Pensei que seria focado em tratamento de som. Mais teórico.

3º - Sim, mais divertido, gostei do trabalho de campo.

4º - Sim, em boa parte

5º - Sim, porém já tinha noção de importância do som na narrativa.

- 1- Não
- 2- Introduzir sobre os equipamentos
- 3- Sim.
- 4- Mais ou menos.
- 5- Sim

PERGUNTAS

1. NÃO (MAS TINHA CURIOSIDADES)
2. QUERIA COMPREENDER UM POUCO MAIS DO ASSUNTO TANTO TÉCNICO QUANTO LÚDICO DO ÁUDIO
3. SIM
4. SIM (COMPREENDE O BÁSICO MAS FOI EFICIENTE)
5. SIM, PARECE SER UMA DAS PARTES MAIS IMPORTANTES

Ana Paula Pinheiro

- 1- Sim. Básico.
- 2- Estava bastante empolgada, mas o workshop superou minhas expectativas.
- 3- Sim.
- 4- Sim. Foi bem prático, dinâmico e intuitivo.
- 5- Sim, foi aprimorado o meu olhar sobre ambientação sonora.

- 1- SOMENTE O QUE APARECE EM FILMES
- 2- APRENDE O BÁSICO SOBRE INSTRUMENTOS DE CAPTAÇÃO DE ÁUDIO.
- 3- SIM
- 4- ~~SIM~~ SIM, COM ALGUMAS AUXÍLIO,
- 5- SIM, ~~EU~~ COMECEI A TER UMA PERCEPÇÃO QUE NÃO TINHA.

1. SIM, tinha conhecimento básico
2. Poder ter uma primeira experiência com equipamentos de áudio
3. SIM
4. SIM, ~~com~~ com o conhecimento básico, os equipamentos se tornam intuitivos.
5. Com certeza, ~~isso é parte do~~

- 1- Não
- 2- Mexer com os equipamentos de som
- 3- Sim
- 4- Mais ou menos. Com prática com situações reais, o desenvolvimento se, maior
- 5- Sim, foi aprimorada.

- 1- Não
- 2- Aprender o básico do equipamentos
- 3- Sim
- 4- Mais ou menos, talvez com mais tempo. sozinha como equipamento
- 5- Foi aprimorado, sinto que agora penso mais sobre os sons dos vídeos, de modo geral

Anexo E - Periodização - Design (currículo 2023)

Código	Nome da disciplina	Créditos	CH Semestral de Extensão
1º Período			
DSG 1801	Conteúdos Estruturantes: Olhar Intramuros	2	
DSG 1811	Estúdio: Olhar Intramuros	4	
DSG 1821	História e Teoria do Design I	2	
DSG 1841	Linguagem e Comunicação no Design	4	
DSG 1842	A Imagem fotográfica e Imagem Audiovisual	4	
DSG 1843	Linguagem Gráfica	2	
DSG 1844	Desenho de Observação	2	
LET 0191	Grupo de Optativas de Letras para CDI	4	
2º Período			
CRE 1200	O Humano e o Fenômeno Religioso	4	40h
DSG 1802	Conteúdos Estruturantes: Olhar Extramuros	2	

DSG 1812	Estúdio: Olhar Extramuros	4	
DSG 1822	História do Design Brasileiro	2	
DSG 1845	Linguagem, Comunicação e Discurso no Design I	3	
DSG 1846	Geometria no Design	2	
DSG 1847	Desenho de Concepção	4	
DSG 1848	Plástica	3	
3º Período			
DSG 1803	Conteúdos Estruturantes: Projetar em Parceria	2	
DSG 1813	Projeto: Projetar em Parceria	6	60h
DSG 1823	História e Teoria do Design II	2	
DSG 1849	O Corpo Humano como Questão em Design	4	
DSG 1850	Linguagem, Comunicação e Discurso no Design II	2	
DSG 1851	Geometria Descritiva	2	
DSG 1861	Práticas Experimentais	2	
DSG 0860	Grupo de Optativas Práticas Experimentais	4	
4º Período			
DSG 1804	Conteúdos Estruturantes: Projetar para a Sociedade	2	
DSG 1814	Projeto: Projetar em Sociedade	6	60h
CRE 0710	Grupo de Optativas de CRE	4	40h
DSG 1852	Fundamentos em Ergodesign	2	
DSG 1853	Desenho Técnico	2	
DSG 1854	Linguagem e Estruturas II	2	
DSG 1862	Práticas Experimentais II	2	
DSG 0860	Grupo de Optativas Práticas Experimentais	2	
5º Período			
EXT 0100	Optativas de Extensão	3	45h
DSG 1805	Conteúdos Estruturantes: Projetar para Concretizar	2	
DSG 1815	Projeto: Projetar para Concretizar	6	30h
DSG 1824	Teoria do Objeto	2	
DSG 1825	História da Arte	2	
DSG 1855	Linguagem, Comunicação e Discurso no Design III	3	
DSG 1856	Biônica	2	
DSG 1863	Práticas Experimentais III	4	
DSG 0001	Grupo de Optativas de Ênfase Comunicação Multissensorial e Arte	2	

	ou		
DSG 0002	Grupo de Optativas de Ênfase Corpo e Moda	2	
	ou		
DSG 0003	Grupo de Optativas de Ênfase Estratégia e Gestão	2	
	ou		
DSG 0004	Grupo de Optativas de Ênfase Interação e Experiência Digital	2	
	ou		
DSG 0005	Grupo de Optativas de Ênfase Produto e Inovação	2	
	ou		
DSG 0006	Grupo de Optativas de Ênfase Sustentabilidade Ambiental, Social e Humana	2	
6º Período			
CRE 1241	Ética Cristã	2	20h
DSG 1806	Conteúdos Estruturantes: Projetar para Ressignificar a Prática.	2	
DSG 1816	Projeto: Projetar para Ressignificar a Prática	6	
DSG 1826	Questões em Ênfases	2	
DSG 1857	Ergodesign	2	
DSG 0830	Grupo de Optativas de História da Arte e do Design	2	
INT 0100	Grupo de Optativas do Núcleo de Fundamentação Interdisciplinar/Interdepartamental	6	
DSG 0001	Grupo de Optativas de Ênfase Comunicação Multissensorial e Arte	2	
	ou		
DSG 0002	Grupo de Optativas de Ênfase Corpo e Moda	2	
	ou		
DSG 0003	Grupo de Optativas de Ênfase Estratégia e Gestão	2	
	ou		
DSG 0004	Grupo de Optativas de Ênfase Interação e Experiência Digital	2	
	ou		
DSG 0005	Grupo de Optativas de Ênfase Produto e Inovação	2	

	ou		
DSG 0006	Grupo de Optativas de Ênfase Sustentabilidade Ambiental, Social e Humana	2	
7º Período			
DSG 1900	Projeto Interdisciplinar de Ênfase	4	
DSG 1901	Estágio Supervisionado	2	
DSG 1902	Documentação de Projeto para TCC em Design	2	
DSG 0190	Grupo de Optativas de Desenho de Ênfases	4	
DSG 0910	Grupo de Disciplinas de Anteprojeto Final de Ênfase	3	
DSG 0001	Grupo de Optativas de Ênfase Comunicação Multissensorial e Arte	2	
	ou		
DSG 0002	Grupo de Optativas de Ênfase Corpo e Moda	2	
	ou		
DSG 0003	Grupo de Optativas de Ênfase Estratégia e Gestão	2	
	ou		
DSG 0004	Grupo de Optativas de Ênfase Interação e Experiência Digital	2	
	ou		
DSG 0005	Grupo de Optativas de Ênfase Produto e Inovação	2	
	ou		
DSG 0006	Grupo de Optativas de Ênfase Sustentabilidade Ambiental, Social e Humana	2	
DSG 00010	Grupo de Optativas de Ênfase Comunicação Multissensorial e Arte	2	
	ou		
DSG 00011	Grupo de Optativas de Ênfase Corpo e Moda	2	
	ou		
DSG 00012	Grupo de Optativas de Ênfase Estratégia e Gestão	2	
	ou		
DSG 00013	Grupo de Optativas de Ênfase	2	

	Interação e Experiência Digital		
	ou		
DSG 00014	Grupo de Optativas de Ênfase Produto e Inovação	2	
	ou		
DSG 00015	Grupo de Optativas de Ênfase Sustentabilidade Ambiental, Social e Humana	2	
8º Período			
CRE 1275	Ética Socioambiental e Direitos Humanos	2	20h
DSG 0920	Grupo de Disciplinas de Projeto Final de Ênfase	8	
FIL 1815	Estética	4	
DSG 0001	Grupo de Optativas de Ênfase Comunicação Multissensorial e Arte	2	
	ou		
DSG 0002	Grupo de Optativas de Ênfase Corpo e Moda	2	
	ou		
DSG 0003	Grupo de Optativas de Ênfase Estratégia e Gestão	2	
	ou		
DSG 0004	Grupo de Optativas de Ênfase Interação e Experiência Digital	2	
	ou		
DSG 0005	Grupo de Optativas de Ênfase Produto e Inovação	2	
	ou		
DSG 0006	Grupo de Optativas de Ênfase Sustentabilidade Ambiental, Social e Humana	2	
DSG 00010	Grupo de Optativas de Ênfase Comunicação Multissensorial e Arte	2	
	ou		
DSG 00011	Grupo de Optativas de Ênfase Corpo e Moda	2	
	ou		
DSG 00012	Grupo de Optativas de Ênfase Estratégia e Gestão	2	
	ou		
DSG 00013	Grupo de Optativas de Ênfase Interação e Experiência Digital	2	

	ou		
DSG 00014	Grupo de Optativas de Ênfase Produto e Inovação	2	
	ou		
DSG 00015	Grupo de Optativas de Ênfase Sustentabilidade Ambiental, Social e Humana	2	
Período Letivo Indeterminado			
ELL 0900	Eletivas Livres	6	
ACP 0900	Atividades Complementares	12	
			Total de créditos: 208
			Carga Horária de Extensão: 315
			Carga Horária Total: 3120

Anexo F - Ficha técnica Antropocruzo

Exposição Antropocruzo	
Criação	Dhis
Produção	Dhis e Saphira & Ventura Gallery
Conteúdo	PUC-Rio (Departamento de Artes e Design), UFRJ (Escola de Belas Artes) e Instituto Federal do Rio de Janeiro (Campus Belford Roxo)
Execução	LIS (Laboratório de Imagem e Som), LIFE (Laboratório de Interfaces Físicas Experimentais), PRELO (Laboratório de Experimentos

	Gráficos), LAMP (Laboratório de Modelos e Protótipos) e MET (Laboratório de Materiais e Experimentos Têxteis)
Apoio	Museu da Pessoa, Universidade Federal do Recôncavo Baiano, NYCAS, Consulado-Geral do Brasil em Nova York, CNPQ, CAPES
Projetos	30 anos do Programa de Pós-Graduação da PUC-Rio e Oficina de Carnaval Grande Rio
Concepção e Direção Geral	Gamba Junior
Artistas do Carnaval Grande Rio	Leonardo Bora e Gabriel Haddad
Direção de Produção	Gabriela Gusmão
Produção Executiva	Kallie Dias
Artes de Sinalização	Julia Lifstitch
Curadoria	Saphira & Ventura (Alcinda Saphira)
Participação Especial	Célia Tupinambá
Mesas-Redondas	
Palestrantes	Leonardo Bora, Gamba Junior, Luiza Novaes e Gabriela Gusmão
Moderadores	Kallie Dias, Gamba Junior e Gabriela Gusmão
Supervisão de Projetos	

30 Anos do PPG Design	Luiza Novaes
Fluxos	Gilberto Mendes
Supervisão dos Laboratórios	
LIS	Eliane Garcia
PRELO	Gilberto Mendes
LIFE	João Bonelli
LAMP	Gabriela Vaccari
MET	Claudia Viana
Infografia	
Criação e Coordenação	Amanda Dahan (PIBIC/CNPQ)
Orientação	Gamba Junior
Equipe	Hana Marins, Felipe Cunha, Isabel Gomes e Maria Eduarda de Azevedo
Parceria	Dhis, MET, LAMP e PRELO
Fluxos	
Criação e Desenvolvimento	Aline Sousa
Supervisão	Gilberto Mendes
Pesquisa Inicial	Leonardo Amaral, Isabela Grobério e Thiago Mendes
Roteiro dos Vídeos	Gamba Junior
Pesquisa	Aline Sousa
Edição e Pós-edição	Emanuel Carlos
Parceria	Dhis, LIS e PRELO
Embalagem de Transporte	
Concepção e Execução	Felipe Cunha e Hana Marins

Parceria	Dhis, MET e PRELO
Instalação em Nova York	
Vídeo	Rogério Farner e João Bonelli
Sensores	João Bonelli
Artefatos	Gabriela Gusmão, Kallie Dias e Gamba Junior
Oficina de Carnaval Grande Rio 2024	
Coordenação Geral	Desirée Bastos
Artistas do Carnaval Grande Rio	Leonardo Bora e Gabriel Haddad
Execução	GRES Acadêmicos da Grande Rio, PUC-Rio (Departamento de Artes e Design), UFRJ (Escola de Belas Artes) e Instituto Federal do Rio de Janeiro (Campus Belford Roxo)
Professores Coordenadores	Desirée Bastos, Fábio Sabrá, André Wonder e Gamba Junior
Consultoria Botânica	Jakeline Prata e Thalys Lima (Departamento de Biologia)
Pesquisa em Desidratação e Conservação	Gilberto Mendes, Aline Sousa, Eric Ermel, Nathan Farbiarz e Thiago Mendes
Reciclagem de Materiais	Gilberto Mendes, Aline Sousa e Maria Luiza Soares
Coordenadores das Oficinas	
Maquiagem	Flávio Sabrá, André Wonder e Leonardo de Jesus
Máscara	Kallie Dias e Toma
Manto	Desirée Bastos e Gamba Junior
Pesquisa	Kallie Dias (Mestrado)
Equipe de Apoio DHIS	Nara Moraes, Amanda Dahan, Fernanda Moraes, Priscila Andrade,

	Lilly, Humberto Barros, Marcelly Soares, Vicente Barros, Gabriela Gusmão, Emanuel Carlos e Allexia Galvão
Agradecimentos	Anderson A. Pedroso, Camila Bourgard, Chrystiane Oliveira, Christiane Valente, Cláudio Mascarenhas, Diogo Luz, Guilherme Brics, Julianna Lemos, Júlio Diniz, Jullyane Pereira de Lima, Leticia Von Kruger Pimentel, Renato Mendonça da Silva, Rodrigo Medeiros, Romário Cesar de Souza, Sara dos Santos, Sophia Chueke, Theo Neves, Verônica Paiva, Verônica Reis e Wagner Rodrigues
Vídeo Interativo Antropocruzo	
Direção e Roteiro	Gamba Junior
Pesquisa	Emanuel Carlos (Mestrado)
Registros (Aldeia)	Priscila Andrade, Fernanda Moraes e Rodrigo Serpa
Registros (Barracão)	Emanuel Carlos, Gamba Junior, Kallie Dias, Gabriela Gusmão, Nara Moraes, Amanda Dahan e Allexia Galvão
Registro no Desfile	Fernanda de Moraes e Desirée Bastos
Interação	João Bonelli
Equipe	João Bonelli, Isabela Zamith, Emanuel Carlos, Vicente Barros e Humberto Barros
Trilha Sonora	Humberto Barros
Parceria	Dhis LIFE, LIS e LAMP
Manto Tupinambá	
Coordenação	Vicente Barros
Equipe	Kallie Dias, Emanuel Carlos, Nara

	Morais, Paulo Costa, Rodrigo Medeiros, Gilberto Mendes, Gamba Junior, Desirée Bastos e Humberto Barros
Interação	João Bonelli
Equipe	João Bonelli, Isabela Zamith, Emanuel Carlos, Gamba Junior, Vicente Barros e Humberto Barros
Parceria	Dhis, LIFE, MET, PRELO
Tecidos Multissensoriais	
Criação e Coordenação	Nara Moraes (PIBIC/CNPQ)
Orientação	Gamba Junior e João Bonelli
Interação	João Bonelli
Equipe	João Bonelli, Isabela Zamith, Emanuel Carlos, Gamba Junior, Desirée Bastos e Humberto Barros
Parceria	Dhis, LIFE, MET, PRELO
Vídeo documentário	
Direção e Roteiro	Gamba Junior, Kallie Dias e Juliana Ramos
Pesquisa	Kallie Dias (Mestrado) e Juliana Ramos
Roteiro, Edição e Pós-Edição	Juliana Ramos
Supervisão	Eliane Garcia
Registros no Barracão	Emanuel Carlos, Gamba Junior, Kallie Dias, Gabriela Gusmão, Nara Moraes e Amanda Dahan
Registro no Desfile	Fernanda de Moraes e Desirée Bastos
Registros no Estúdio	Emanuel Carlos e Juliana Ramos

Entrevistados	Leonardo Bora, Gamba Junior, Desirée Bastos, Flávio Sabrá, Kallie Dias, Priscila Andrade, Fernanda de Moraes, Célia Tupinambá, Aline Sousa e Gilberto Mendes
Missão na Aldeia Tupinambá	
Coordenação de Produção	Fernanda Moraes
Roteiro de Gravação	Priscila Andrade
Equipe	Priscila Andrade, Fernanda Moraes, Flávio Godinho e Rodrigo Serpa
Registros	Priscila Andrade, Fernanda Moraes e Rodrigo Serpa