

# PHOTOSTORY® - Animação, Sonorização e texto<sup>1</sup>

**Silvio Enio Bergamini Filho (FALS)**

**RESUMO:** Este artigo descreve as possibilidades de utilização de dois programas aplicativos de uso no ambiente *Windows*®, o *Photostory* e o *Sound Forge*, ambos aplicados à criação de conteúdos para fins diversos. Aqui é dada ênfase ao tratamento, a partir dos dois programas, às fotografias digitais enquanto processos narrativos, descritivos. Originado de apostila inédita fornecida em curso ministrado em duas instituições de ensino da Baixada Santista, com objetivo de ensinar a boa prática de criação multimídia. São dados exemplos de aplicações, assim como da narração necessária à complementação informativa na forma de áudio de voz e música em banda livre, isto é, sem direitos autorais, haja vista o *Photostory* proporcionar essa facilidade. Comenta sobre direitos autorais e remete, através de hiperlinks a endereços internet que esclarecem e indicam as leis e procedimentos para os que necessitam sonorizar a partir da propriedade intelectual e de autoria de terceiros.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Photostory*, *Sound Forge*, criação de conteúdos.

**ABSTRACT:** *This article describes the potential use of two application programs for use in Windows®, Photostory and Sound Forge, both applied to the creation of content for various purposes. There is emphasis on treatment, from both programs to process digital photos as narrative, descriptive. Originated from apostila provided from courses taught in two institutions of Baixada Santista, aiming to teach the practice of creating multimedia. Here are given examples of data applications, and the narration necessary to supplement information in the form of audio and voice-band music free, i.e. without copyright, given the Photostory provide this facility. Comments on copyright and guides, through hyperlinks and Internet addresses that clarify and explain the laws and procedures that need to vocalize from authorship and intellectual property of others.*

**KEYWORDS:** *Photostory*, *Sound Forge*, content creation.

Antes do cinema, você olhava para a sua vida da mesma forma que um despreparado ouvinte de um concerto ouve a orquestra executando uma sinfonia. O que ele ouve apenas é a melodia principal, enquanto que todo o resto se confunde num ruído geral. Somente os que conseguem distinguir a arquitetura

dos contrapontos de cada trecho da partitura é que podem realmente entender e apreciar a música. E é assim que vemos a vida: só a melodia principal chega aos olhos. Mas um bom filme, com seus **close-ups**, revela as partes mais recônditas de nossa vida polifônica, além de nos ensinar a ver os intrincados detalhes visuais da vida, da mesma forma que uma pessoa lê uma partitura orquestral.<sup>2</sup>

Balázs, Bela. A face das coisas. Em: Xavier, Ismail. (org.) *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983, p. 90.

Este texto dá a dimensão daquilo que é abordado no presente artigo. A fotografia, que por si já é um grande avanço dos homens em termos de linguagem ganha, com o programa Photo Story, uma dimensão maior. Uma característica antes não possível. Movimento, de câmera, de cinema, de vídeo.

A fotografia estática pode ser sonorizada, narrada e ter dentro de si mesma, novos conceitos de linguagem.



Embora não esteja incluído dentro dos programas tradicionais do ambiente Windows, o Photo Story por ser adquirido (pelas pessoas que possuem o Windows XP para cima registrado) através de “download”.

O movimento realizado na fotografia é personalizando podendo ainda serem selecionadas transições. Se não houver necessidade de se narrar uma história na sua fotografia, automaticamente para os quadros na história, pode ser escolhidos efeitos manualmente dentro do menu Personalize da caixa de diálogo de movimento. Fixando o movimento manualmente, podem ser selecionadas as áreas gerais de um quadro que se aparecerá no princípio e fim do clipe de vídeo do quadro.

No Personalize caixa de diálogo de Movimento, também pode fazer um ou mais do mesmo quadro, repetindo-o na seqüência e especificando o total de segundos que durará o movimento escolhido.

O enquadramento da fotografia aqui é a chave para o enquadramento do movimento. Pier Paolo Pasolini, cineasta italiano comenta:

*“Ninguém vê enquadrado, ou mesmo se aproxima de tal maneira de coisas e pessoas para captar determinados detalhes que compõem muitas narrativas filmicas. São lentes especiais que realizam esse trabalho. Essa naturalização da linguagem faz que não haja uma maior preocupação com ela. Ver um filme é algo trivial para alguém que nasceu no século passado. O olhar enquadrado é parte essencial e corriqueira do viver contemporâneo, mas requer uma infinidade de técnicos e profissionais e movimenta uma indústria poderosa que lança, no mercado dos consumidores de histórias, uma profusão cada vez maior de narrativas, procurando atender a todos os gêneros e gostos”.*

*“Um filme é feito de tudo o que vemos estampado na tela e ouvimos pelas caixas de som, mas também por tudo o que os cortes que conduzem o olhar do espectador de uma para outra cena evocam. Os vazios entre os planos supõem uma supressão temporal e abrem o espaço para a imaginação do*

*espectador. Por isso, talvez, o procedimento da montagem do filme é chamado de específico fílmico, ou seja, aquilo que faz do cinema, cinema. Traduz a essência da linguagem cinematográfica e diferencia o cinema da realidade da qual se destaca e se separa.”*

Ao possibilitar o enquadramento, a fotografia separa elementos, cria continuidades e similaridades dando a narrativa. Manipula o tempo. Congela ou dinamiza.

Ainda de Pasolini

*“Pela força que a imagem visual adquiriu, as narrativas do cinema são aquelas que, em quantidade e intensidade, povoam a imaginação de um número significativo de pessoas; personagens de filmes passam a compor certo imaginário coletivo, de tal forma que transcendem o universo ficcional e, como figuras exemplares de virtudes ou de vícios, transitam pela vida de quem anda pela cidade, pela escola, pela academia e institutos de pesquisa, de quem vê televisão.”*

Tudo isso *acontece* no mesmo espaço 4x3 das telas, que permanece inalterado enquanto coisas, pessoas, detalhes aumentam ou diminuem à frente do espectador, que está acostumado com a forma de expressar que o cinema inventou, pois já nasceu mergulhado nesse universo de imagens criadas pela linguagem cinematográfica. As *cabeças decepadas* do início do cinema já não surpreendem mais. Porque o espectador aprendeu, cedo, como todas as pessoas com as quais convive, a decifrar os códigos do cinema que perpassam as relações da sociedade contemporânea.

Todo espectador é capaz de perceber, identificar e reconstituir, por inteiro, a imagem que se apresenta fragmentada na tela, um *big close* é hoje tão *natural* quanto qualquer figura que aparece inteira na tela. Pode-se dizer que é natural apenas no cinema, pois essa não é uma experiência que as pessoas possam ter sem

contar com os aparatos de captação e tratamento de imagem - câmera, lentes, gravadores, editores. A linguagem cinematográfica é o resultado de um processo de elaboração que envolveu muitas escolhas e precisou de certo tempo para tornar-se a linguagem global que é hoje. Jean-Claude Carrière<sup>9</sup> conta que, no início do cinema, para que espectadores entendessem a narrativa, havia a figura do *explicador*, uma pessoa que, postada ao lado da tela, ia fazendo a relação entre as imagens e contando a história.

Ninguém vê *enquadrado*, ou mesmo se aproxima de tal maneira de coisas e pessoas para captar determinados detalhes que compõem muitas narrativas fílmicas. O olhar enquadrado é parte essencial e corriqueira do viver contemporâneo, mas requer uma infinidade de técnicos e profissionais e movimenta uma indústria poderosa que lança, no mercado dos consumidores de histórias, uma profusão cada vez maior de narrativas, procurando atender a todos os gêneros e gostos.

Um filme é feito de tudo o que vemos estampado na tela e ouvimos pelas caixas de som, mas também por tudo o que os cortes que conduzem o olhar do espectador de uma para outra cena evocam. Os vazios entre os planos supõem uma supressão temporal e abrem o espaço para a imaginação do espectador. Por isso, talvez, o procedimento da montagem do filme é chamado de *específico fílmico*, ou seja, aquilo que faz do cinema, cinema. Traduz a essência da linguagem cinematográfica e diferencia o cinema da realidade da qual se destaca e se separa.

A realidade, diz Pasolini, seria um plano-seqüência infinito e o filme, ao contrário, um plano-seqüência finito; começa, desenvolve e termina<sup>10</sup>. O filme é feito de tudo o que se oferece à visão e, igualmente, do que não será visto. Algumas coisas serão apenas sugeridas e irão compor os vazios, os intervalos que, no cinema, são tão significativos quanto o que as imagens e sons explicitam. É nesse intervalo que os sentidos conversam: o sentido do filme que o diretor

quis expressar e o sentido acrescido de quem vê. Assim, posso dizer também que o filme é sempre uma obra aberta. Não se presta a uma única interpretação. Pode ser visto e revisto de várias maneiras, tudo fica a depender do contexto, da capacidade, do interesse, das expectativas de quem vê.

### **Photostory; Um planejamento de roteiro**

Contar uma história, narrar um evento, levar uma notícia ao leitor considera uma série de fatores que passam pelo controle adequado da manipulação dos elementos. Narrar com imagens talvez seja mais natural ao homem do que a narrativa escrita. Afinal, a narração imagética ;é mais poderosa do que as palavras. Veja o texto abaixo:

- ***Mil palavras***
- *Boas imagens são caras porque são raras. Marcam, impregnam, identificam, decodificam, inspiram, emocionam, chocam, arrebatam, provocam reações as mais diferentes. Certas imagens são como música: desassossegam a memória, despertam a paisagem adormecida na lembrança e fazem passeios fugazes pelos arredores da alma.*
- *A fotografia tem desses truques: revela o novelo do rápido instante, subverte o real, recorta a cena e surpreende o artesão do clique. O truque da fotografia é uma arte sem trinco. Obturador aberto. Não pega no tranco, pois há técnica na arte de quem trata e retrata a imagem, no lambe-lambe chinfrim, no estúdio sofisticado. Há no ofício dos fotógrafos o contraste de cores que ninguém faz, a luz que poucos enxergam, o detalhe que não se alcança a olho nu, o enquadramento.*

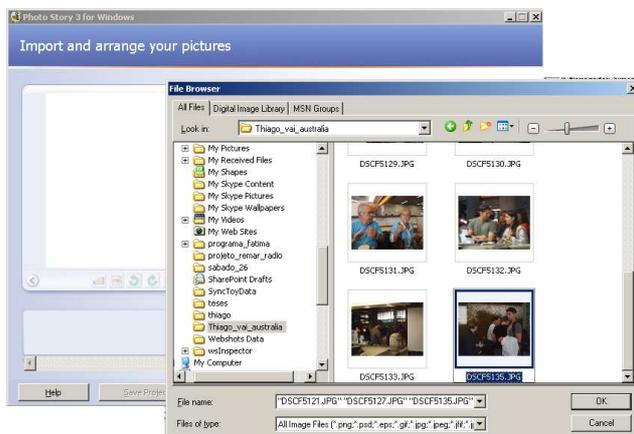
- *Boas imagens são caras. O fotógrafo não vende um pedaço de papel estampado. Ele vende o olhar. Olhar de fotógrafo não tem tabela de preço. Não existe atualização monetária para o olhar. Certas imagens são definitivas. Fotografias não são máquinas, mas observações raras. Não é a Nikon que faz a diferença. É a intrepidez de quem manuseia a lente. Pode ser Nikon, Canon, Polaroid, Love ou Xereta.*
- *Elas estão nos jornais, nas revistas, nos pôsteres, nos postais, nas gavetas, nos outdoors, no porta-retrato, no computador e no imaginário. Há fotos que são uma outra linhagem da poesia, que saltam do papel feito um soneto, que não largam o cais da retina porque estão ancoradas em redondilhas. E quando elas falam? As fotos têm as suas verdades recitadas. As fotos têm essas manias. Há quem não perceba o movimento que é peculiar em algumas fotografias. Fotos que dançam um balé quase perfeito, que desfilam imponentes pelos álbuns de recordação, que se remexem de tão vivas que estão no fosco do papel couchê. As fotos não param.*
- *Fotografias relembram datas, pessoas, lugares e coisas. As fotos digitais desafiam o tempo com a evolução quilométrica de seus pixels. Já as imagens em preto e branco nos remetem ao passado. Fotos amareladas com cheiro de mofo refletem o passado em sépia dos nossos avós na parede. A fotografia, depois de remexida nas gavetas, faz pactos de convivência amistosa com a saudade. As boas imagens não têm preço na praça. Não disputam mercado, não estão nas prateleiras do comércio. O olhar do fotógrafo está à espreita, sem sossego ou cerimônia. Afinal, ele não se contenta. O fotógrafo é um artista plástico que pinta a sua tela com uma câmera apoiada na mão e o olhar captando o infinito cotidiano.*

- *Comparando-se às demais modalidades artísticas, a fotografia é recentíssima. Se mal conseguimos compreender a função da arte como um todo, quem irá limitar os infinitos olhares que se eternizam pelo uso de uma câmera?*
- *Mais do que um registro, a fotografia imprime o olhar peculiar de seu autor, compondo um simulacro das dimensões observadas a partir de uma perspectiva individual. Como o resultado depende de um objetivo e de um direcionamento, qualquer cena pode abrigar um poder de persuasão.*

*In: Poesia em grande angular. Nara Milioli, Giorgia Mesquita e Adriana Barreto*

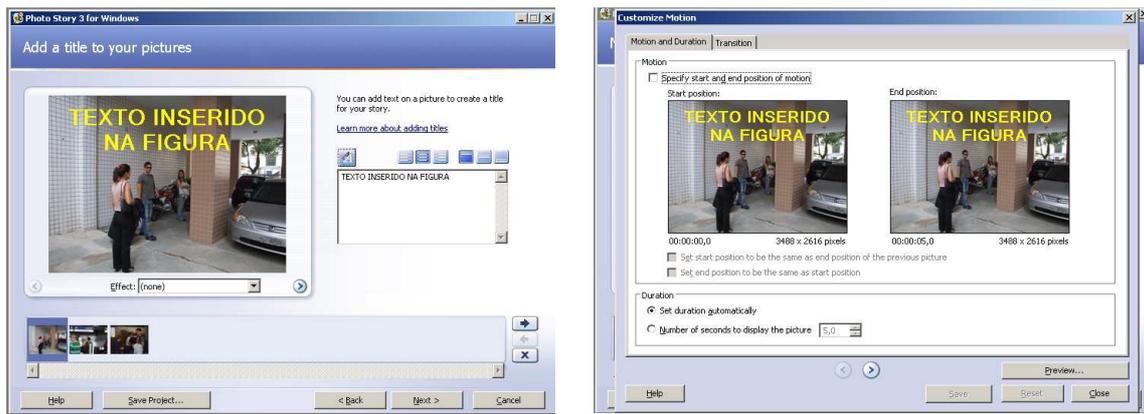
Com as reflexões sobre as fotografias colocadas acima, refletimos então sobre a qualidade comunicativa e até mesmo poética da imagem em movimento, da dinâmica conquistada como Photo Story.

Selecionar os instantâneos de um rol de imagens, classificando-as pela similaridade, pela continuidade espaço/tempo, adiciona ao quadro aquilo que ao álbuns de fotografia sempre buscaram. Mesmo os domésticos. Isto é, a linha de tempo



Nas imagens temos o programa e um diretório do ambiente Windows com as fotografias a serem selecionadas. Trabalhadas como em um filme, narrando a seqüência.

Similaridade e continuidade para a obtenção da narrativa. E o movimento interno na fotografia que por sua vez também é linguagem, narração.



O fazer cinema ou o fazer a seqüência animada de imagens pressupõem tarefas adequadas à narrativa. Veja alguns passos necessários:

- 1- Sinopse ou storyline: história contada em uma frase, serve como ponto de partida para o autor e como cartão de visita do projeto (filme ou vídeo), no processo inicial de captação de recursos.

O desfile de 7 de setembro de 2007 em Santos é uma demonstração da liberdade de um povo e sua prontidão pela manutenção da liberdade. As atividades militares, as atividades civis, que caracterizam a punjança estão presentes no desfile.

OU

A fé de um povo na padroeira de sua cidade é repetida todos os anos em uma procissão. Os segmentos da sociedade ressaltam sua confiança nos poderes de Nossa Senhora do Monte Serrat em uma demonstração coletiva de fé e admiração

2- Argumento ou pré-roteiro: Texto literário, com a história, a narração. É a parte mais criativa do processo. Semelhante a um conto, porém mais objetivo, sem "literatices" e normalmente sem diálogos, apenas referência a estes.

Na manhã do dia 7 de setembro, logo cedo, os escolares vestem seus uniformes limpos, engomados. Individualmente ou em grupos vão para o ponto de encontro determinado.

3- Roteiro: Texto técnico detalhado e descritivo, serve para levantamento das necessidades de cada cena e como guia de registro das imagens.

	VIDEO	AUDIO
Cena 01: Praia Manhã		
	Plano 01	
	Plano geral de praia ao amanhecer poucas pessoas na praia, ao centro Ana Maria correndo na areia de vestido de algodão. Zoom in na AM até plano médio quando AM está ao lado de seu Pedro	Ambiente de mar misturado com sons matinais. Continua até fim da cena.

	Plano 02	
	Close seu Pedro	Pedro (SD): - Bom dia Ana Maria!!
	plano 03	
	Super close de AM virando o rosto em contra luz.	AM (SD): - Bom dia seu Pedro!

4- Story Board: história em quadrinhos que descreve com desenhos cada um dos planos de um filme segundo o roteiro. Não é obrigatório, mas ajuda muito.

5- Decupagem ou Análise Técnica: Com o roteiro pronto, começa o processo de levantamento de necessidades cena a cena. Este processo é conhecido como decupagem. É aqui que se decide, baseado no custo e na opção estética, qual será o meio usado para o projeto.

Embora muitos dos aspectos descritos sejam em específico mencionados em manuais de cinema, vídeo, o Photostory cria a seqüência fílmica, onde as condições de linguagem e as normas de enquadramento são muito parecidas.

**- Plano Geral (PG)**

Pega todo o ambiente onde está o objeto da filmagem com este pouco definido ao centro -

**Plano Aberto (PA):**

Pega todo o objeto da filmagem e nada mais

**- Plano Americano (PAm):**

Mostra +ou- dois terços do objeto

**- Plano Médio (PM):**

mostra meio objeto (Ana Maria da cintura para cima)

- **Plano Próximo (PP):**

Mostra 1 terço do objeto (Ana Maria apresentando telejornal)

- **Close:**

Mostra parte significativa do objeto (rosto de AM)

- **Super Close (Close Up):**

Mostra detalhe de parte significativa do objeto (olhos de AM)

Veja estes exemplos:



Plano geral, mostrando ambiente sem dar destaque a um elemento específico. É uma narração onde a dinâmica dos objetos dá leitura contextual, não pontual e livre para interpretação.



O Plano médio destaca o assunto e o deixa dominar a área de exibição



O Plano Americano mostra o principal assunto de dois terços de suas dimensões. Ou seja, para a mulher da fotografia, acima da linha dos joelhos.



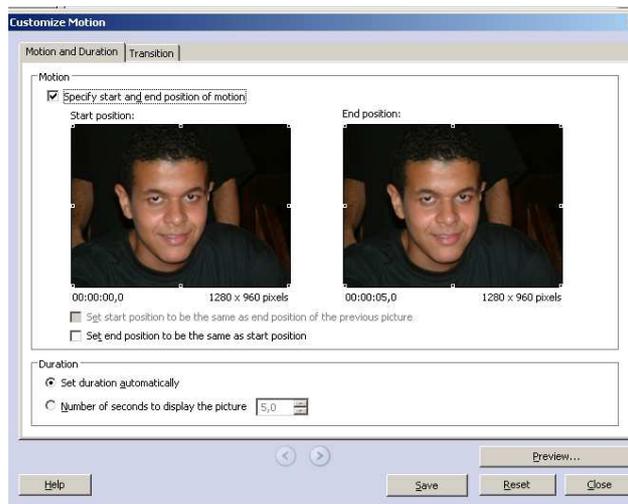
Close, mostrando expressão, detalhes de reconhecimento facial, linhas e traços da personalidade.



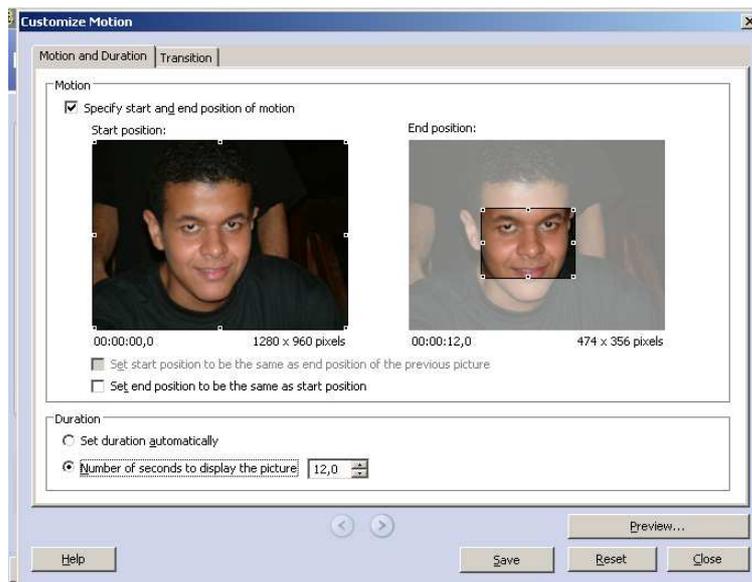
Big Close-up. Permite forte empatia com o assunto. No caso de pessoas, os detalhes traduzem muito da emoção e até mesmo valores. No entanto o Big-Close-Up pode ser utilizado em outras situações, como, por exemplo, pequenos objetos que constituem parte de uma trama, uma narrativa imagética.

Os enquadramentos normalmente obedecem a pontos de partida e chegada dos movimentos de câmera. No Photostory os movimentos

Veja, por exemplo, como no Photostory podemos trabalhar algumas das imagens acima descritas como enquadramentos.



A imagem é exibida em dois momentos. O da esquerda define o início do movimento. O da direita, até onde desejamos enquadrar o assunto.



A área em mate da direita será eliminada da cena. E, como na aproximação de câmera, 12 segundos será o tempo de movimento de aproximação até o enquadramento final.

Assim, a imagem sairá de um primeiro plano até um big close up.

Outro exemplo:



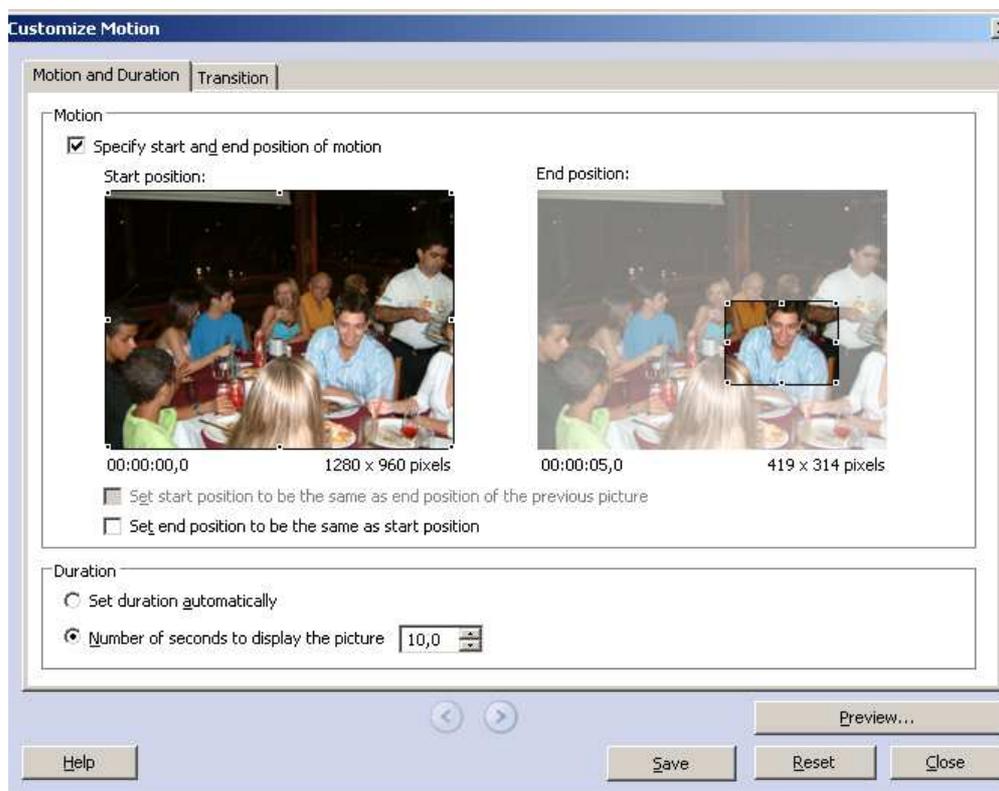
## PLANO GERAL

Neste caso, um Plano Geral mostrando pessoas em mesas de um restaurante.

As áreas em mate são excluídas e o movimento, da esquerda para a direita cria os quadros que são movimentação.

O movimento aí será o de uma panorâmica a partir de uma fotografia em

Do plano geral é possível obter um enquadramento mais próximo. Como este. Do plano geral até primeiro plano.



O movimento de câmera sairá do Plano Geral até o Primeiro Plano da pessoa enquadrada. O tempo, aqui programado, é de 10 segundos de duração.

## NARRAÇÃO NO QUADRO

Uma das características multimídia do Photostory está justamente na sua capacidade de adicionar narração às cenas.



Existe uma regra simples para cálculo de tempo de um texto quando de sua narração. Veja abaixo:

12345678901234567890123456789012

Trinta e dois caracteres, incluindo espaços quando lidos, representam cerca de um segundo e meio a dois segundos de tempo de leitura.



Estes são os controles de gravação da narração em cada seqüência de vídeo criada no Photostory. Para gravar clica-se no botão vermelho. Não se deve começar a narração. Aguarda-se cerca de um segundo para evitar o efeito de “fade-in”. O ritmo de leitura pretendido, à dramaticidade pretendida à cena. Caso seja necessária, a criação de um gabarito de 32 toques facilitará o tempo de leitura. O programa permite que o texto seja inserido em um espaço especialmente desenvolvido para isso.



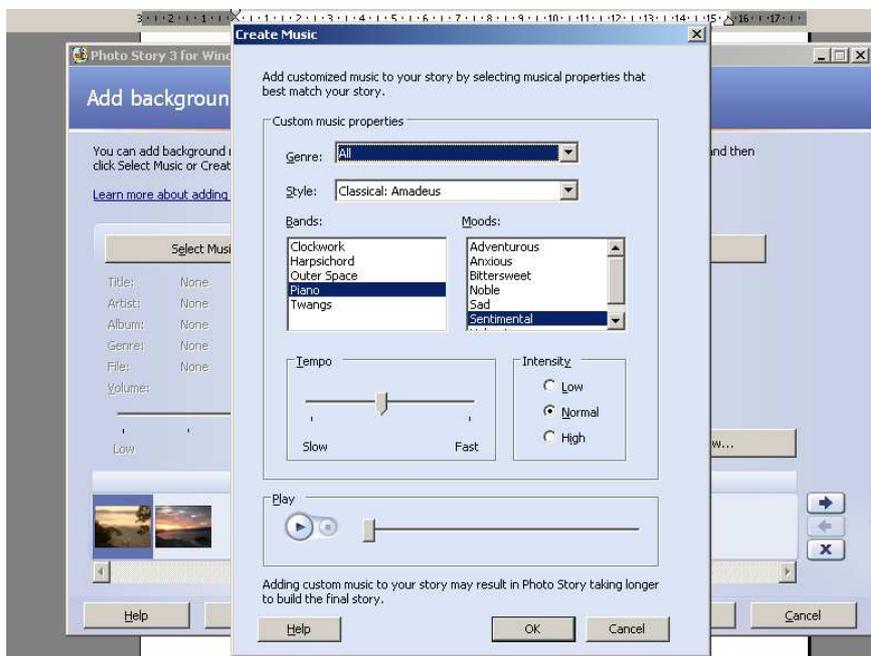
Para parar a gravação de ser dado cerca de um segundo. Para parar a narração aguarda-se também cerca de um segundo e então aciona-se quadrado preto. Para cancelar aquilo que foi gravado em determinada seqüência a seta é o instrumento apropriado.

Um detalhe importante importante: a cena terá duração em seu movimento diretamente relacionado ao tempo de leitura do texto. Portanto, deve-se , ponderar sobre este aspecto quando for realizada a gravação.

A dramaticidade da cena também é informação. Movimentos lentos ou rápidos induzem a uma idéia, a valores acrescenta, às vezes, sem se dar o devido peso informativo.

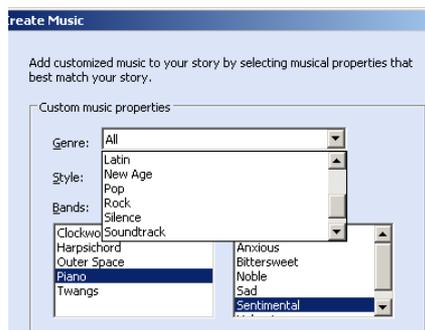
## ADICIONANDO MÚSICA

Uma das grandes vantagens do Photostory é a criação de músicas livres do pagamento de direitos autorais. E o termo criação é muito apropriado, pois na finalização de um filme a última alternativa operacional é o acréscimo de música, ou som.



São vários gêneros musicais, com andamentos, instrumentos e velocidade de execução que podem cobrir as imagens.

Vale novamente a pena lembrar quanto à informação que é agregada ao conteúdo. Música é linguagem e como tal deve ser considerada. Portanto, além de usar seu bom senso na musicalização de uma seqüência fílmica, deve-se lembrar das músicas em cenas de cinema, de novelas. Quando determinado ritmo, música, são usados.



Esta versão do Photostory está em inglês. A versão em português dá claramente qual é o ritmo, andamento, a cada escolha de música.

Músicas comerciais também podem ser acrescentadas ao Photostory. No entanto elas são protegidas por lei de direitos autorais.

Alguns links para estas leis e organização que trata de direitos autorais:

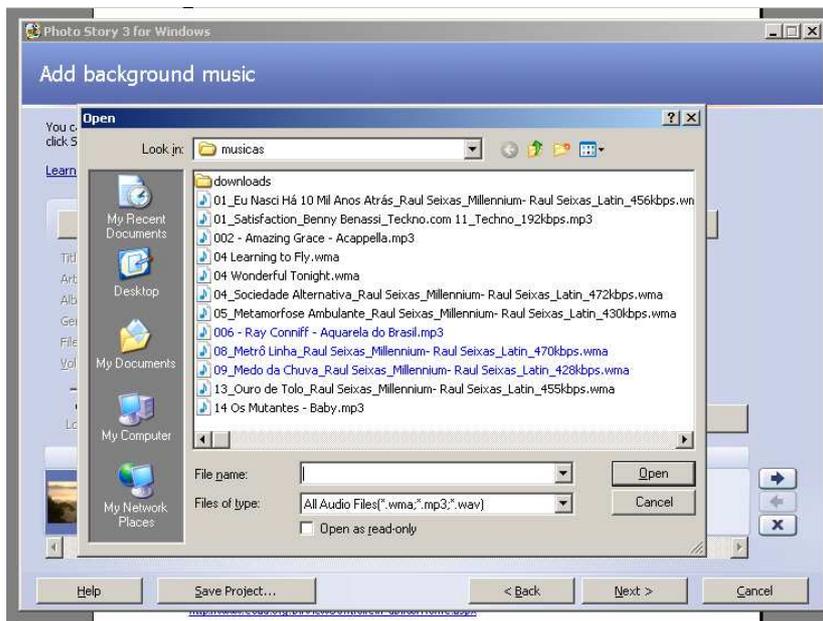
<http://www.planalto.gov.br/CCIVIL/Leis/L9610.htm>

[http://www.cultura.gov.br/legislacao/direitos\\_ autorais/index.html](http://www.cultura.gov.br/legislacao/direitos_ autorais/index.html)

<http://www.ecad.org.br/ViewController/Publico/Home.aspx>

O Photostory Acrescenta músicas ao conteúdo fílmico

A título de exemplo foram inseridos em um diretório títulos de músicas comerciais:



A seqüência fílmica poderá ser coberta por mais de uma música. A transição entre as músicas acontece com um “fade”.

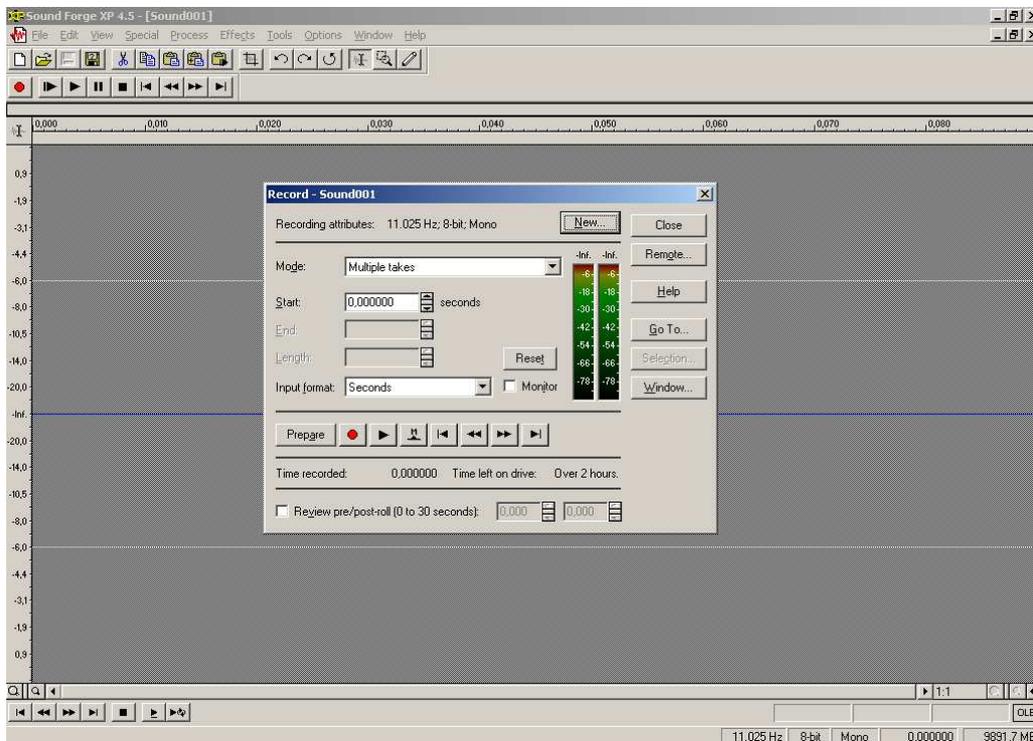
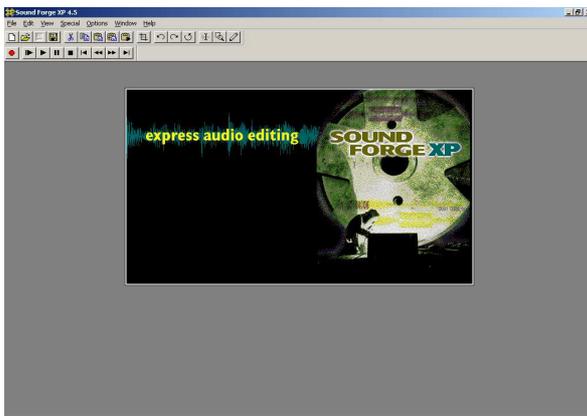
Da mesma forma que a música, gravações de voz externas podem ser acrescentadas, como visto anteriormente

## USANDO O PROGRAMA SOUND FORGE

São muitos os programas que permitem gravação e edição de voz no ambiente Windows. Para exemplo de um desses programas, usaremos o Sound Forge.

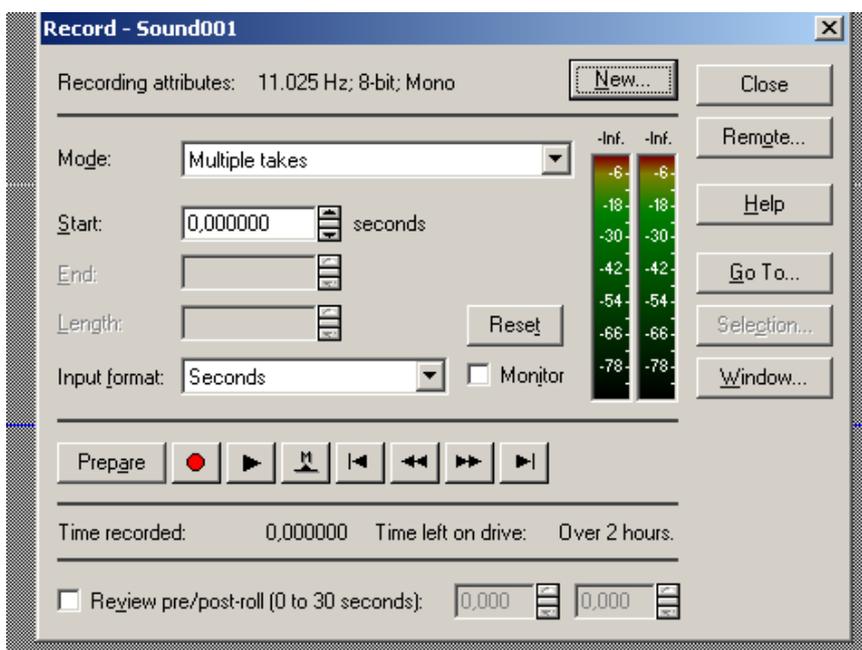
O Sound Forge tem inúmeros recursos, mas abordaremos a possibilidade de mixagem de sons e controle de volume, considerando a realização de somente uma trilha sonora específica para cobrir determinada imagem.

Explicar e ensinar todas as funções do Sound Forge, assim como de outros programas, seria assunto de outras apostilas ou até mesmo livros bastante complexos e detalhados.

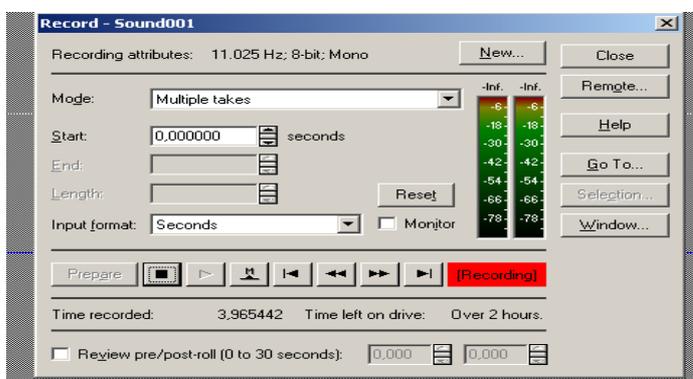


A interface, isto é, o acesso às funções do programa, são bastante facilitadas no Sound Forge.

Bastante intuitivo, por exemplo, leva o seu usuário a clicar no botão vermelho para iniciar a gravação. Os comandos de PARAR, AVANÇAR, RETROCEDER, são análogos aos equipamentos usuais.

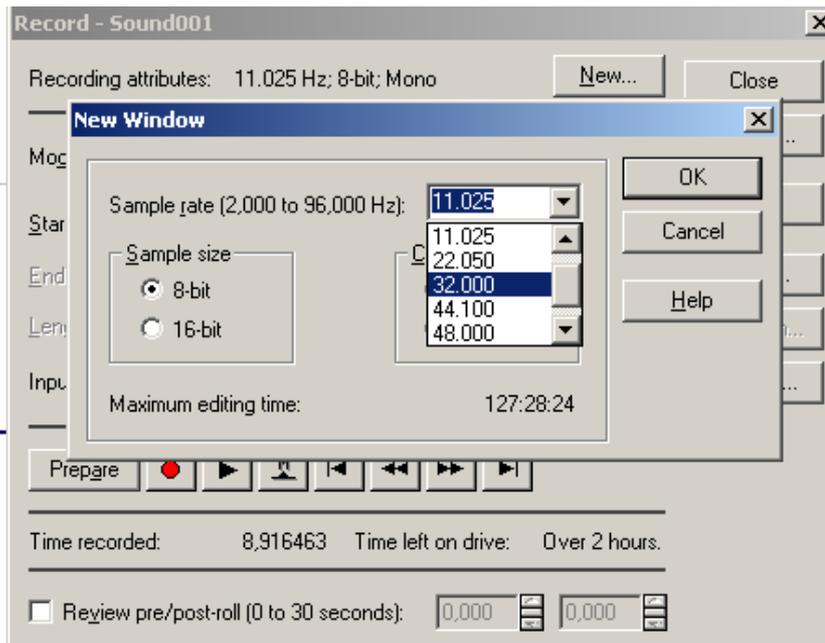


Esta ampliação do painel central mostra os “leds” de nível de gravação. A gravação se dá ao clicar o botão vermelho



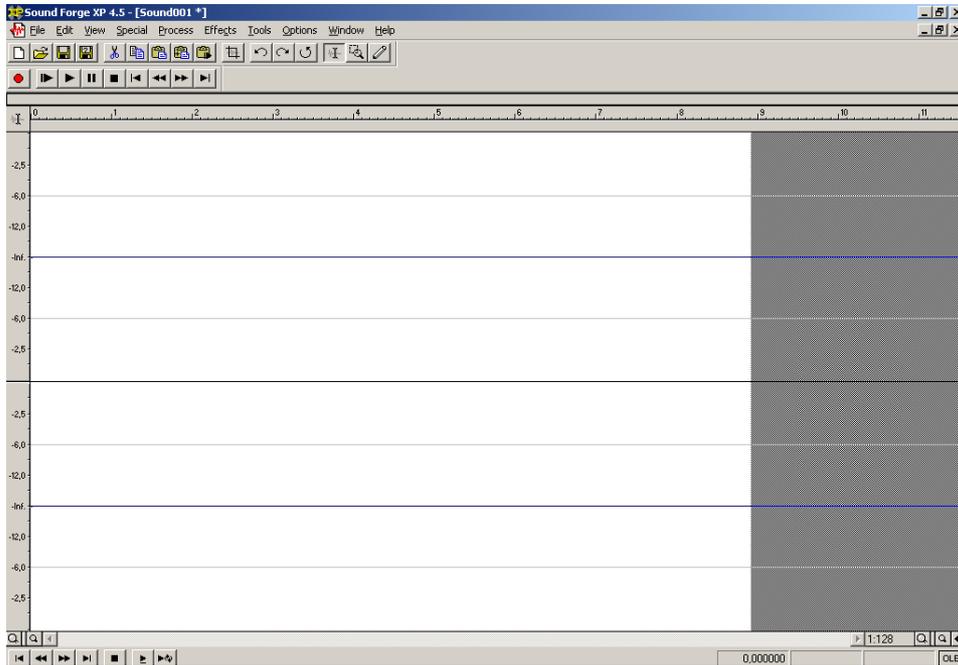
Uma vez iniciada a gravação o tempo transcorrido, o saldo de espaço em tempo existente no microcomputador, são mostrados. Para parar a gravação basta clicar no quadrado preto.

Existem os atributos da gravação. Neste caso, 11.025 Hz, 8-Bit, Mono.

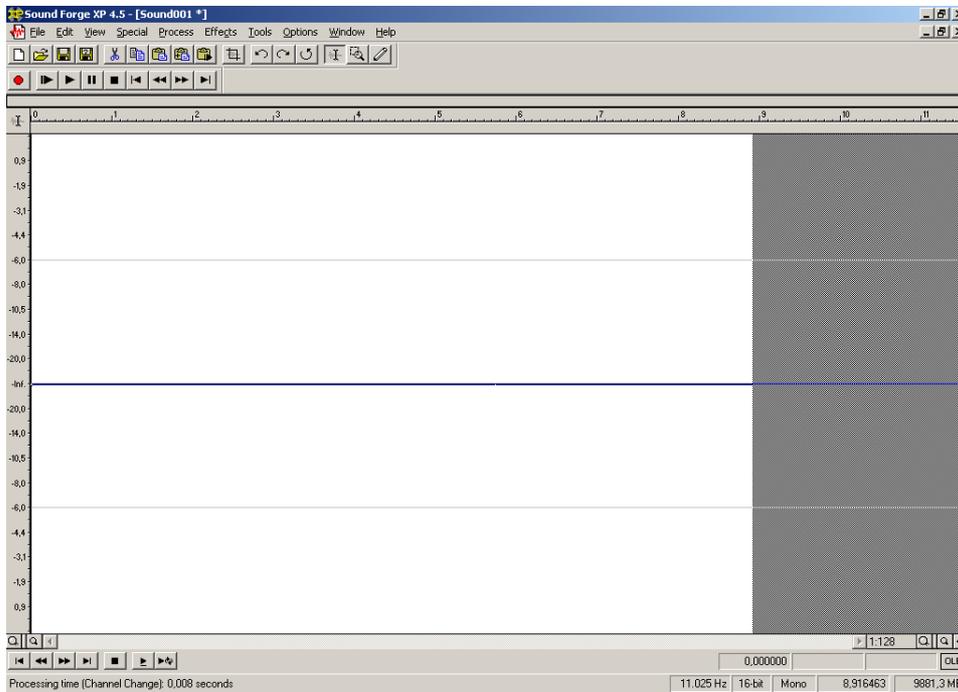


Outros atributos podem ser conferidos. Mas deve-se optar pela mídia de exibição do som. Com 16 bits, estéreo e 48000 Hz, o arquivo de áudio terá tamanho em kbytes muito superior ao de 8 bits 11025 Hz mono.

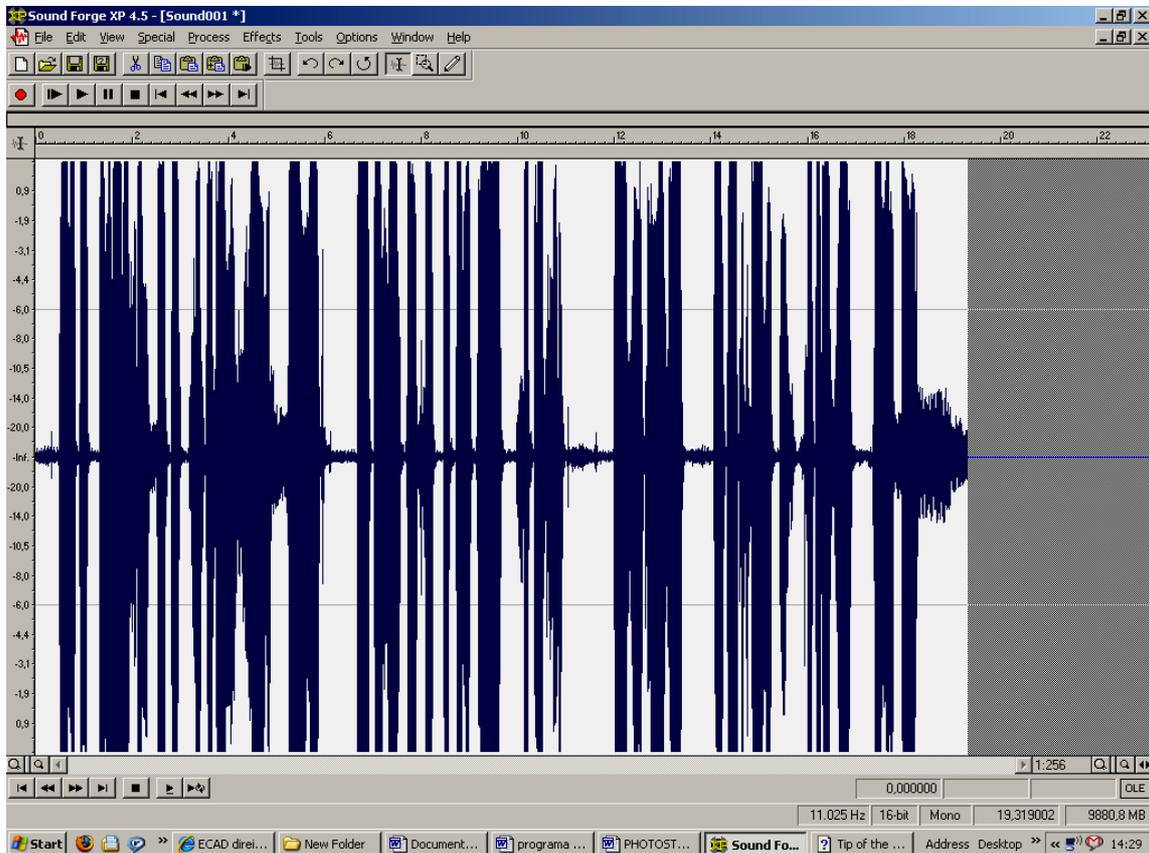
Ao utilizar para o PhotoStory, se o desejo for transmitir o vídeo pela internet, o arquivo deverá ser o mais amigável possível ao usuário. Quanto menor possível, mais rápida é sua exibição.



No exemplo o Sound Forge está preparado para gravar um arquivo em estéreo. Os dois canais são mostrados .

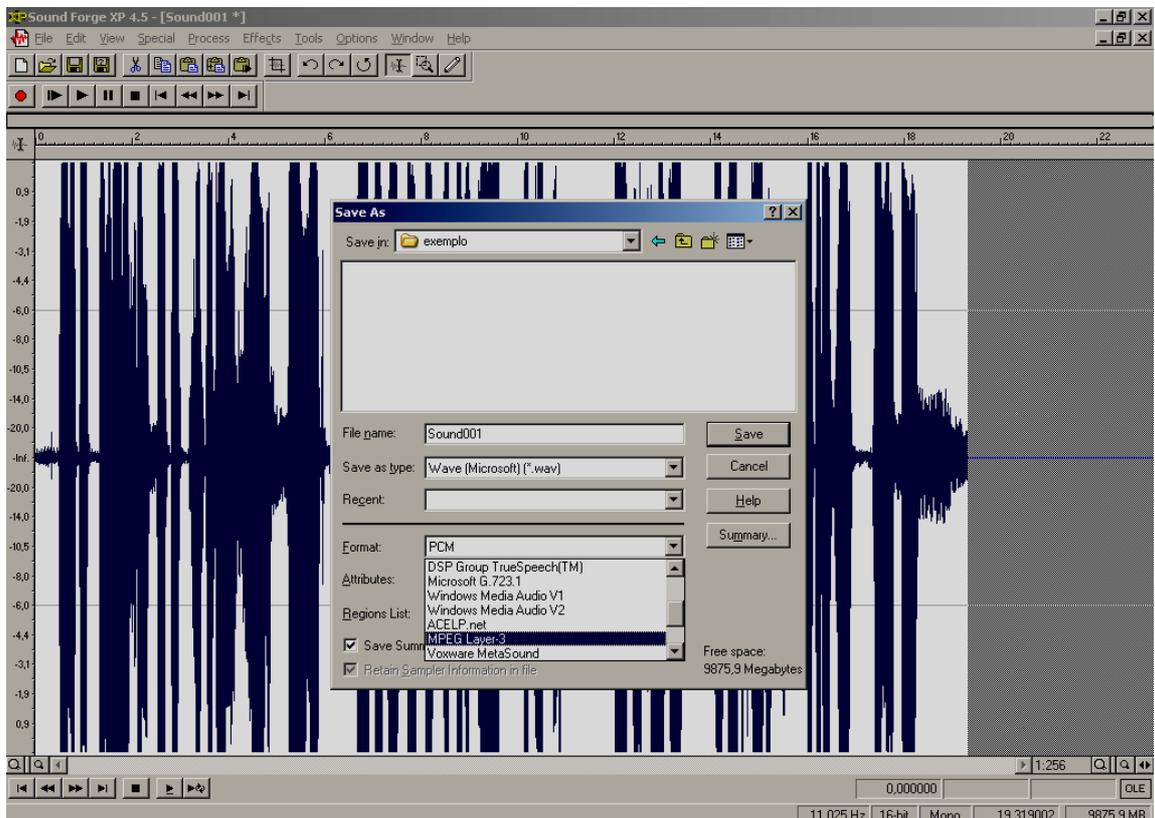


Neste outro exemplo, o programa está pronto para gravar em um só canal, em monaural.

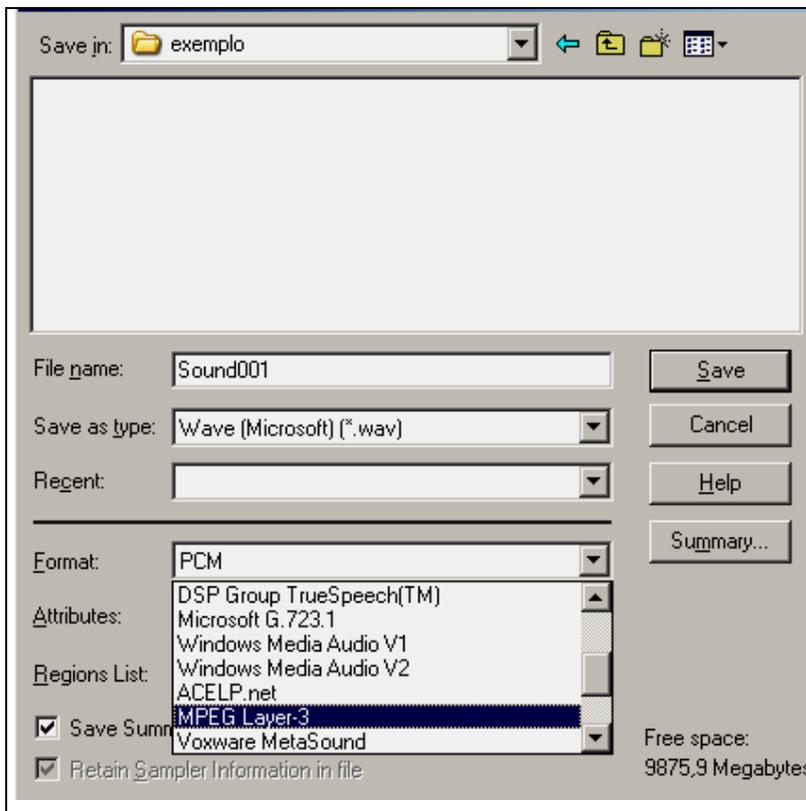


O som gravado é apresentado em ondas. Estas ondas podem ser editadas utilizando-se o mouse, selecionando-se áreas.

Ao salvar a gravação no computador atribui-se um nome ao arquivo e um formato. Novamente entra em cena a necessidade de arquivos reduzidos e que dêem velocidade de acesso ao conteúdo ao usuário da Internet.



O arquivo é salvo em uma pasta específica com nome gerado automaticamente, mas que poderá ser alterado.



Escolha um nome para o arquivo, de preferência um que esteja associado ao conteúdo fílmico. Deixe como tipo WAV. No formato de arquivo escolha MPEG Layer 3, ou MP3.

Embora o tipo de arquivo seja wave, a compactação obedecerá aos algoritmos MP3.

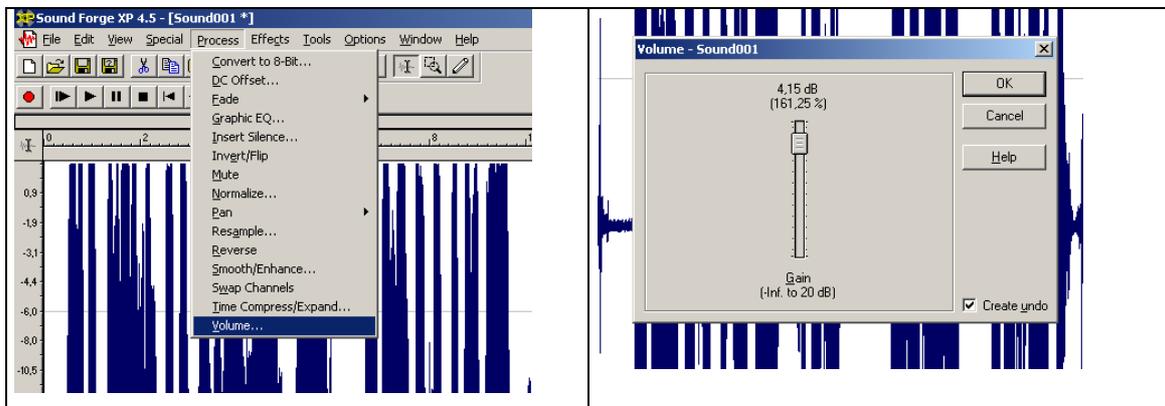
Este arquivo será usado para cobrir as imagens.

A sua narração cobrirá mais de um quadro e não realizará alterações no tempo de movimento definido na sua edição das fotografias digitais no Photostory.

Usando a possibilidade de escolher em qual frame entrará o som pode-se ter música criada pelo Photosoty em determinada seqüência, música cujos direitos autorais estejam autorizados para uso, narração feita pelo Sound Forge (ou outro programa) e ainda sons em geral capturados em um gravador portátil.

Se a sua narração tiver música de fundo, utilize os dois canais para gravação.

É possível copiar e colar as “ondas” nos canais. Aumentar ou diminuir o volume de cada canal independentemente.



Estas são algumas possibilidades do programa Sound Forge. Mais completo e com mais recursos dependerá de uma análise e estudos mais profundos por parte de seu usuário.

No site <http://baixaki.ig.com.br/download/Sony-Sound-Forge.htm> pode-se adquirir uma versão de avaliação do programa.

Na Wikipédia existem links bastante úteis sobre o programa:  
[http://pt.wikipedia.org/wiki/Sound\\_Forge](http://pt.wikipedia.org/wiki/Sound_Forge)

## Bibliografia

BALÁSZ, Bela. A face das coisas. IN: Xavier, Ismail. (org.) *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983, p. 90.

*Poesia em grande angular*

*Nara Milioli, Giorgia Mesquita e Adriana Barreto*

*Raunheite, Osvaldo Ramos. Processamento e Compressão Digital de Imagens. São Paulo, Editora Mackenzie.2004*

---

<sup>i</sup> Artigo Baseado no programa desenvolvido pela Microsoft Corp., proprietária da marca e algoritmos do programa.