

## PRODUÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

Título: Video-Escola: Arte, Mídia e Educação Confluindo na Produção Audiovisual	
Autor: Antonio Sidnei Ribeiro dos Santos	
Disciplina/Área:	Arte
Escola de Implementação do Projeto e sua localização:	C. E. Amyntas de Barros Rua Salgado Filho, 1371
Município da Escola:	Pinhais
Núcleo Regional de Educação:	Metropolitano Norte
Professor Orientador:	Tiago Mendes Alvarez
Instituição de Ensino Superior:	Unespar – Curitiba Campus II
Relação Interdisciplinar:	Filosofia, Sociologia
Resumo:	<p>A integração da arte, por meio dos recursos midiáticos e a produção audiovisual, pode abrir novas possibilidades para o processo de ensino e aprendizagem. Tendo na linguagem cinematográfica um instrumento de mediação, nas relações e nas aspirações artísticas e educacionais voltadas à imagem e ao movimento. Propondo novas realidades para si e para a sociedade, contextualizando de forma crítica e reflexiva.</p> <p>Nesta Unidade Temática, o plano contempla o estudo do cinema, análise, estrutura, linguagem e técnicas cinematográficas, produzindo exercícios práticos e uma obra audiovisual para intercambiar os saberes adquiridos com suas experiências.</p>
Palavras-chave:	Arte, mídia, educação, audiovisual
Formato do Material Didático:	Unidade temática
Público:	Estudantes do Ensino Médio

## APRESENTAÇÃO

Esta Produção Didático-Pedagógica tem como princípio o auxílio na execução do Projeto de Intervenção Pedagógica na Escola intitulado “Vídeo-Escola: Arte, Mídia e Educação Confluindo na Produção Audiovisual”. No intuito de promover a integração da arte, através das tecnologias digitais e midiáticas, para a produção de material audiovisual na escola, propiciando novas possibilidades para o ensino e a aprendizagem da arte na escola. O uso da linguagem cinematográfica confluindo na produção autoral na escola, abre caminho para demais propostas colaborativas de construções do conhecimento proposições em conjunto entre professores, estudantes e comunidade na busca de novos meios para a contextualização dos conhecimentos acumulados ao longo da história e a construção de significados que podem levar a compreensão da realidade vivida, e ainda alimentar novas possibilidades para a vida em sociedade.

A introdução das Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDIC's) nas escolas, através do domínio da linguagem cinematográfica e da subversão dos instrumentos midiáticos, pressupõe alternativa para a aquisição de conhecimentos, produção e disseminação das ideias, despertando questionamentos do próprio professor diante de sua atuação e interação com os alunos, pois o cinema é uma arte essencialmente coletiva que requisita comprometimento, participação e colaboração por parte de todos os envolvidos no processo. Assim, a utilização do Vídeo-Escola como ferramenta didático-pedagógica adquire uma implicação ampliada, visando o desenvolvimento da percepção, da imaginação, da capacidade crítica na apreensão do mundo circundante.

Este trabalho teve como referencial a obra de Alessandra Collaço da Silva em sua tese “Arte, mídia e cinema na escola: um ensinar que (me) ensina!”, donde foram extraídos conceitos para estruturação e metodologia. As atividades propostas neste caderno objetivam inquirir as relações entre as artes visuais por meio de ações educativas midiáticas e a produção de obras audiovisuais na escola com os estudantes do ensino médio, aproximando-os dos circuitos e programas artísticos, educativos e alternativos difusoras da arte multimídia, da

vídeo-arte, da vídeo-poesia, dos filmes de curta-metragem, ou seja, das formas mais amplas de criação e divulgação do audiovisual; bem como a averiguação do ensino e da aprendizagem da arte a partir das ações educativas, com as produções audiovisuais desenvolvidas na escola, filmes autorais e alternativos de baixo recurso; respondendo à problemática de como a produção audiovisual, por meio da prática do cinema, pode contribuir para o aperfeiçoamento do processo de ensino/aprendizagem em arte no ensino médio.

Neste Material Didático optou-se pelo formato do Caderno Temático, dividido em quatro Módulos: 1.Arte, Mídia e Educação; 2. O Audiovisual como Confluência; 3. A Linguagem Cinematográfica; 4. O Vídeo Escola. Propondo ainda 13 atividades práticas com o intuito de contribuir na atuação do professor junto aos estudantes, possibilitando a realização de produções audiovisuais, que conduzam a questionamentos sobre a intencionalidade do uso das mídias e também o desenvolvimento criativo da produção audiovisual, abrindo novos significados no contexto escolar.

## MÓDULO 1: ARTE-MÍDIA-EDUCAÇÃO

A mídia se encontra presente no cotidiano através das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC's) nas várias dimensões da humanidade como trabalho, lazer e entretenimento. Na elaboração da arte os elementos tecnológicos também se encontram presentes, sendo relevante uma análise radical da forma como os elementos são compostos e produzidos permeados pela TDIC's. A educação de acordo Reali (2007) e segundo a compreensão de Friedrich e Scheid deve possibilitar entender, posicionar e analisar como a mídia e arte colaboram para a leitura do mundo. Compreendendo que:

Inserir a esfera midiática do meio do cinema como problemática do presente na educação promove um processo pedagógico preocupado com a construção do olhar que deve lançar luz sobre como se constrói a imagem para fins críticos e como se destrói a imagem para fins críticos, ou ainda, como ensinar através de imagem e como verificar os mecanismos e estratégias com os quais a imagem ensina através da mídia (REALI, 2007, p. 9 apud FRIEDRICH; SCHEID, 2012, p. 2).

Considerando a potencialidade do cinema e seu viés pedagógico para possibilitar uma leitura de mundo através da mídia no ambiente escolar, podemos proporcionar na criação de elementos para decompor as mensagens que a mídia apresenta no cotidiano, contemplando a recepção dos estudantes e alterando a assimilação e vivência dos *input* midiáticos.

De acordo Friedrich e Scheid (2012) o processo de produção e análise da mídia contempla a visão prévio dos estudantes, o meio cultural que foi criado e encontra-se inserido, modificando a forma de analisar e produzir arte, sendo que a produção do cinema no ambiente pedagógico altera, acrescenta ou modifica a postura inicial das pessoas, sendo uma ferramenta crítica compreender como enquadramentos, movimentos e angulações podem alterar a leitura de uma realidade.

Sendo relevante considerar que o uso das mídias e das diversas tecnologias deve superar a perspectiva instrumental, um exemplo dessa compreensão é a tese de Valente (1993, p. 05) “a presença do computador deve propiciar as condições para os estudantes exercitarem a capacidade de procurar e selecionar informação, resolver problemas e aprender independentemente”,

constituir metodologias que revelam possibilidades para além do fazer, mas exigem o planejamento, a intencionalidade, o pensamento antes do processo produtivo. A construção do roteiro, por exemplo, como uma atividade que possibilita uma reflexão e um direcionamento contundente para a utilização do fundamento cinematográfico que estipula a ação ou diálogo para a transmissão da ideia, considerando o interlocutor da produção, superando a visão instrumental meramente reprodutiva presente na indústria cultural de massa.

A instrumentalização da escola com as TDIC's, por Belloni (2009), vem da intencionalidade do mercado em projetar seus produtos já obsoletos, quando grande parte dos jovens já estão assediados pela publicidade que impõe a necessidade de consumo de novas qualidades de apreensão e divulgação das imagens através de aparelhos com tecnologia mais desenvolvida. Portanto, a escola não está restrita à incorporação dos elementos tecnológicos por vontade própria, mas por uma imposição mercadológica, tornando a atividade pedagógica ainda mais árdua.

[...] para essa cultura estruturada segundo as leis do mercado, não há prescrição imposta, mas imagens ou palavras que fazem apelo a imitação, conselhos, incitações publicitárias. A eficácia dos modelos propostos vem, precisamente, do fato deles corresponderem às aspirações e necessidades que se desenvolvem realmente (MORIN, 1967, p. 115)

Neste contexto, de mercado e da mídia dominante, cabe ao professor, e muitas vezes somente a ele, a proposta de transformação do uso destes equipamentos e meios de informação, em algo que questione a sua própria utilização reprodutora em elemento significativo para o desenvolvimento da comunicação e da expressão, transformando-os em conhecimentos úteis, incrementando o pensamento crítico e reflexivo, perante uma técnica e uma concepção estética, transformando-os em arte.

Considerando que a arte é uma atividade inerente ao ser humano, nas suas mais variadas formas e possibilidades, produzidas de maneira independente ou confluídas num processo simultâneo, tão própria das produções contemporâneas, e, especificamente do audiovisual, em variadas vertentes como é o caso da vídeo-arte, da vídeo-poesia, dos filmes de curta-

metragem e das mais variadas manifestações que se apresentam e se modificam constantemente. Perceber como,

A indústria cultural modela-se pela regressão mimética, pela manipulação dos impulsos de imitação recalcados. Para isso ela se serve do método de antecipar a imitação dela mesma pelo expectador e de fazer aparecer como já subsistente o assentimento que ela pretende suscitar (ADORNO, 1993, p.176).

Numa sociedade que está em constante ebulição, ainda mais na cabeça de jovens estudantes em formação cultural, que precisam se desvincular da mera reprodução do que lhe é imposto pela indústria cultural e buscar novos meios de explorar os recursos tecnológicos transformando-os em instrumentos de produção de criticidade através de obras esteticamente viáveis.

As tecnologias foram criadas tendo funções que divergem da finalidade da apreciação artística, o computador por exemplo se inicia como um objetivo bélico e posteriormente se altera para os aspectos da vida humana, a revolução industrial colabora com os instrumentos que serão utilizados nos diversos campos, é preciso considerar o uso e a leitura no campo artístico sendo relevante os apontamentos de Machado (2007) sobre as máquinas semióticas que entende,

Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. Longe de se deixar esvaziar por uma norma, por um modo estandardizado de comunicar, as obras realmente fundadoras na verdade reinventam a maneira de se apropriar de uma tecnologia. (MACHADO, 2007, p. 14-15)

Os estudantes na sua maioria carregam consigo seus *smartphones* que dispõem de muitos recursos como câmera fotográfica, filmadora, acesso à internet e aplicativos que possibilitam edição e composição de fotografia, sons, imagens e vídeos. Porém, o hábito de consumo costuma limitar-se a mera recepção e reprodução destes áudios e/ou imagens sem a devida análise ou questionamento da sua função ou intencionalidade, disseminando costumes da

“grande massa”, como *selfies* e filmagens banais, descompromissadas com a construção de um sentido imagético ou artístico.

Mas como então fazer com que nossos jovens estudantes oriundos dessa cultura de massa, da sociedade reprodutiva, sejam capazes de produzirem suas próprias obras providas de senso crítico e estético, por mais que a intencionalidade seja o entretenimento? Uma alternativa que se apresenta é justamente a aplicabilidade do conceito de arte-mídia-educação proposto, no qual existe a apropriação dos recursos tecnológicos disponíveis, transformando-os, subvertendo-os através da produção de ideias, conceitos, histórias, medos, angústias, aspirações, desejos, alucinações, alegrias, felicidades e tristezas, ou seja, arte. Mas para manipular tais “máquinas semióticas” é preciso dominar as técnicas de uso e sua linguagem, a linguagem cinematográfica por exemplo: preciso estudo, tempo e dedicação para a assimilação da técnica e da linguagem para daí a inserção da subjetividade e da contextualização, para sua contemplação ou indagação.

A arte de cada época é feita não apenas com os meios, os recursos e as demandas dessa época, mas também no interior dos modelos econômicos e institucionais nela vigentes, mesmo quando essa arte é francamente contestatória em relação a eles. Por mais severa que possa ser a nossa crítica à indústria do entretenimento de massa, não se pode esquecer que essa indústria não é um monólito. Por ser complexa, ela está repleta de contradições internas e é nessas suas brechas que o artista pode penetrar para propor alternativas qualitativas. Assim, não há nenhuma razão porque, no interior da indústria do entretenimento, não possam despontar produtos — como programas de televisão, videoclipes, música pop, etc. — que em termos de qualidade, originalidade e densidade significativa rivalizem com a melhor arte “séria” de nosso tempo. (MACHADO, 2002).

Dentre as várias definições atribuídas ao fazer artístico, podemos considerar como um meio de comunicação e expressão, uma relação entre forma (técnica) e conteúdo (mensagem), um conhecimento materializado ou teorizado oriundo do seu tempo e espaço, uma idealização imaginária (utopia) diante da contextualização desta última ou de todas as outras. Seja qual for a mais adequada, o que não se admite nesta abordagem é a concepção da magia, do dom divino. Da mesma forma não se admite mais a erudição da arte, como algo inatingível ou inalcançável por parte dos menos escolados formalmente.

Sabemos, empiricamente, que os saberes são relativos à ética e questionáveis, justamente pelos valores sociais difundidos pelo neoliberalismo, onde cada indivíduo é responsabilizado pelo seu sucesso ou fracasso, estes associados ao acúmulo de bens, sem levar em consideração as condições sociais a que está inserido e/ou advindo.

Nesse contexto, a arte também é relativizada. Seriam, então, as produções audiovisuais escolares, amadoras, rústicas, limitadas tecnicamente, serem uma forma de arte ou maneira de subverter as tecnologias?

A ideia primeira é transformar meros espectadores consumidores em consumidores conscientemente produtores, que utilizam smartphones, filmadoras e máquinas fotográficas para expressão de ideias, histórias e sentidos.

É neste âmbito que emerge a concepção da arte-mídia, que seria uma forma de expressão artística que se “apropria de recursos tecnológicos das mídias e da indústria de entretenimento em geral”. (MACHADO, 2007, p. 7) para propor alternativas diferentes daquelas apresentadas nos veículos de comunicação da dita “grande mídia”.

O que importa é perceber que a existência mesma desses produtos, a sua proliferação e a sua implantação na vida social colocam em crise os conceitos tradicionais e anteriores sobre o fenômeno artístico, exigindo formulações mais adequadas à nova sensibilidade que agora emerge. (MACHADO, 2009, p. 33).

É “algo mais que a mera utilização de câmeras, computadores e sintetizadores na produção de arte, ou a simples inserção da arte em circuitos massivos como a televisão e a Internet.” (MACHADO, 2007, p. 9).

Neste sentido, de que maneira a arte e a mídia podem se associar e se distinguir, enquanto instituições de origem tão diferentes do ponto de vista da sua intencionalidade, mas que em outros períodos históricos já tiveram finalidades parecidas enquanto meios catequizadores, mas que hoje, podem promover a emancipação de seus sujeitos, dependendo da intencionalidade e finalidade em que são utilizadas.

## Atividade 1 - ENTREVISTANDO O COLEGA

Este primeiro exercício tem como intenção a familiarização do estudante com os equipamentos disponíveis e/ou adaptados, a ambientação com o *set* de filmagem, que pode ser a própria sala de aula ou outra sala de melhor acústica, ou mesmo o ambiente externo. A divisão das tarefas dentro da equipe de filmagem é um momento interessante para discutir as afinidades individuais no propósito de uma construção comum. Sendo que o lugar de destaque, posicionado diante da câmera, pode ser almejado por alguns e recusado por outros, por isso é importante o revezamento nas funções, trabalhando o respeito mútuo e a autoestima, vencendo o desconforto e a timidez. A garantia de um ambiente de convívio agradável, acolhedor e prazeroso para todos é essencial para a realização da proposta, contrapondo aos costumes disseminados por parte da grande mídia, como a violência e a discriminação; comportamentos muito reproduzidos na sociedade e na escola. Assim quem não estiver envolvido diretamente na operação dos equipamentos, no roteiro das perguntas ou nas falas, deverá colaborar fazendo silêncio e aproveitando para observar e aprender com os exercícios dos colegas. Dessa forma, espera-se valer dos recursos midiáticos disponíveis, iniciando intuitivamente o uso da linguagem cinematográfica e acolhendo melhor os colegas.

Neste exercício, os estudantes terão a oportunidade de experimentar diferentes funções de uma equipe de filmagem. Solicite voluntários para iniciar a atividade com dois operadores de câmeras ou *smartphones*, um microfonista, o entrevistador e o entrevistado; outros poderão juntar-se para a elaboração das perguntas ou mesmo planejar enquadramentos e iluminação. O próprio professor poderá ocupar alguns desses lugares para demonstrar o que deverá ser feito durante o exercício.

Cada grupo formulará o roteiro com as perguntas planejadas para a entrevista, podendo ser um momento divertido de apresentação de cada um para que todos se conheçam melhor, como começar a apresentar dizendo o nome, idade e por que está fazendo esta atividade; quais são seus interesses na área de cinema e vídeo, da arte e das mídias; da escola; descrever quais coisas gosta ou gostaria de fazer nos seus momentos livres.

Depois de definir um direcionamento para as perguntas que serão feitas pelo entrevistador, oriente a operação de câmera para o enquadramento, como por exemplo, uma câmera fixa para o plano médio (PM), o plano que enquadra a pessoa da cintura para cima; e outra câmera para o primeiro plano (PP), que enquadra o rosto da pessoa; e ainda, uma terceira câmera poderá ser inserida para filmagens em lentos movimentos.

Posicionados os alunos inicie a atividade, lembrando das ordens correspondentes e da preparação do início das filmagens: primeiro pede-se silêncio; confirme se todos estão preparados; dê a ordem “câmera” para ligar a câmera; caso haja a captura de som separada da imagem, dê a ordem “som” para ligar simultaneamente o captador de som; e finalmente a ordem “ação” para que a entrevista seja iniciada. Convide os estudantes a assumirem diferentes funções na equipe para conhecer as peculiaridades ou mesmo descobrir aptidões e vocações dentro do grupo. Assim que todos os interessados tiverem participado de cada etapa, o material poderá ser assistido e comentado mesmo em arquivos separados, sem a montagem, ou ainda, na medida do possível, ser realizada uma rápida edição superficial coletivamente.

A experiência mostra que a captação do som é uma das etapas mais complicadas de uma produção, pois raramente a escola dispõe desses equipamentos. Na falta destes o jeito é improvisar e inventar soluções, assim como acontecerá em grande parte das atividades deste caderno e no cotidiano.

Procurar uma sala ou um espaço que facilite a captação do som, que bloqueie o ruído externo, é uma alternativa a se considerar.

Outra opção é o microfone lapela, aquele pequeno aparelho que fica enganchado na roupa de entrevistados, bem próximo ao pescoço, para ter uma captação mais definida da voz.

Ou ainda, a alternativa para a captação do som, seria utilizar um gravador de voz (*smartphone* ou equipamento próprio) junto a pessoa para captação. O uso da claquete ou mesmo de uma contagem seguida de um barulho como por exemplo palmas que demarque o início da gravação, depois o estudante pode substituir o áudio do vídeo pelo captado com o gravador.

## Atividade 2 – REGISTRANDO AULA DE CAMPO

Esta proposta de atividade é uma aula de campo com o intuito do registro audiovisual. Dependendo da localização da sua cidade existem várias alternativas de museus com exposições que fazem a relação entre escola, mídia e arte. Mas se você está numa localidade mais interiorana pode programar uma aula de campo a locais históricos ou geográficos.

Preferencialmente a atividade será planejada com a colaboração de outros professores interessados na temática/conteúdo e com auxílio da direção no que se refere aos aspectos administrativo e financeiro que envolvem uma saída da escola. Os alunos farão uma “reportagem” desta visita, apresentando as informações relevantes do local visitado, ou das exposições, por isso as falas devem ser estudadas com antecedência, para que no dia os papéis já estejam definidos. Aproveite a experiência do exercício anterior no que diz respeito a utilização das câmeras em diferentes planos, neste caso um plano mais aberto para a caracterização do ambiente, intercalando com um plano mais fechado para a inserção da imagem e da voz do (a) apresentador (a), preocupando-se sempre com a captação do som na falta de um microfone apropriado. Nesta etapa tudo acontece de forma ainda intuitiva, os termos técnicos serão elencados na sequência.



*Aula de Campo, Teatro Guaira, Curitiba/Pr. Acervo do autor.*

### **Atividade 3 – FOTOGRAFIA E POESIA**

Como uma maneira de analisar a apreensão da imagem considerando a disposição dos elementos no quadro, a fotografia, nesta abordagem, será associada a linguagem poética do haicai, no intuito de estimular a sensibilidade e a intencionalidade, do registro dos fatos corriqueiros ou de um instantâneo, imagem e texto confluindo em poesia. O Haicai é um poema de origem japonesa, que chegou ao Brasil início do século 20 e hoje conta com muitos praticantes e estudiosos, dentre eles se destacam os poetas paranaenses Paulo Leminski e Helena Kolody, o primeiro tem nas suas obras haicaístas, por vezes, uma associação com a poesia concreta, um tipo de poesia vanguardista, de carácter experimental, basicamente visual, que procura estruturar o texto poético escrito a partir do espaço do seu suporte, que trabalha a disposição visual das palavras, e tem nos questionamentos sociais e psicológicos seus temas principais. Já Kolody trabalha de forma bem singela a contemplação da natureza, a leitura de mundo com demasiada graça e simplicidade. O haicai clássico japonês obedece a quatro regras: consiste em 17 sílabas japonesas, divididas em três versos de 5, 7 e 5 sílabas; contém alguma referência à natureza (diferente da natureza humana); refere-se a um evento particular (ou seja, não é uma generalização); apresenta tal evento como "acontecendo agora", e não no passado.

No transplante do haicai para o trabalho escolar, algumas das regras não precisam ser seguidas com toda fidelidade, enquanto outras podem ser mesmo ignoradas, dependendo do estilo pessoal de cada poeta ou da necessidade surgida na escrita. Nesta atividade a proposta é o desenvolvimento da escrita do haicai, a partir da leitura ou visualização em imagens e/ou vídeos produzidos para que os estudantes criem seus próprios poemas ou mesmo escolham dentre os já publicados aquele que lhe despertou maior interesse, sempre associando o texto a imagens produzidas por eles mesmos.

A partir dos escritos, a próxima etapa é a produção de imagens pertinentes ao tema escolhido, que pode ser através do desenho ou da fotografia, de forma a exaltar os motivos que estão em volta do próprio aluno, fazendo-o compreender que a arte está em todos os lugares. Estimular a observação dos detalhes que passam despercebidos em função da rotina ou

mesmo da automação dos gestos e costumes através da fotografia e de sua análise registrada em palavras sutis. As composições de imagens e textos podem ser analisadas por toda a turma em sala de aula para que se defina a melhor possibilidade de exposição dos trabalhos; em papel fotográfico ou a montagem de um vídeo em forma de livro eletrônico, assinalando diferentes possibilidades de suportes midiáticos.



*Fotografia e poesia, Acervo do autor.*



*Fotografia e poesia. Acervo do autor.*

## MÓDULO 2 – O AUDIOVISUAL COMO CONFLUÊNCIA

A confluência das mídias é uma palavra que define as transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais, sociais, e, no caso, educacionais, é ainda a prática pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento, integrando diferentes padrões em uma mesma plataforma. O exemplo mais comum da confluência das mídias são os smartphones que convergem áudio, vídeo, fotografia, aplicativos, internet, e acabaram tendo o mesmo perfil de um computador. É importante ainda destacar que a confluência não acontece somente por conta das tecnologias, pois estas são criadoras de possibilidades, entretanto, dependem totalmente da sensibilidade humana para ganhar a sua dimensão cultural.

O livro “Cultura da Convergência”, de Jenkins (2009), tornou-se referência por conceituar que, a combinação de diversas funções midiáticas numa mesma plataforma não basta, a convergência deve ser pensada em termos de uma dimensão cultural, diferente da ideia de que a convergência deve ser compreendida essencialmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos.

à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2009, p. 29).

Em contra partida, a confluência representa uma transformação cultural à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. (JENKINS, 2009, p. 29- 30). O autor compreende a convergência como o fluxo de conteúdos através de diferentes plataformas.

A ampla disseminação das Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDIC's), atingem todos os setores da sociedade e da individualidade humana na contemporaneidade. Entretanto, grande parte dos sistemas educacionais disponíveis, estão demorando a assimilar a profundidade da

ruptura causada pela confluência digital, e, conseqüentemente excluídos das possibilidades de avanço na comunicação e cooperação entre estudantes e/ou professores. Superando o tempo da dificuldade de acesso à informação, as instituições educativas necessitam aprimorar seus processos de comunicação, reflexão e produção do conhecimento na área da educação formal, para estabelecer a cultura da confluência, através da assimilação dos diferentes tipos de conhecimentos, da flexibilização dos mesmos, o compartilhamento, tornando a sua estrutura flexível e contextualizadas.

Desde sua invenção, o cinema passa por evoluções tecnológicas constantes e se expande. Avanços na captação das imagens, projeções e efeitos sonoros fizeram a sétima arte se popularizar ao redor do mundo e se tornar a potência imagética rica em significados e mensagens que se vê atualmente. Com a chegada das projeções em três dimensões que aumentam a sensação de inserção na história, o cinema se torna mais interativo, e os recursos de acessibilidade que possibilitam que o espectador tenha seu cinema em sua própria sala, potencializados pela disseminação da cultura digital, cada vez mais inseridas no cotidiano da contemporaneidade.

Luca (2009) discute a renovação que o cinema digital traz para a indústria cinematográfica com a integração dos sistemas de informações baseado na convergência digital. A ponta que a era digital está promovendo a mudança do curso da indústria cinematográfica. Para o autor:

A convergência digital trará ao cinema inesperadas modificações comportamentais e tecnológicas tanto quanto os terminais de autoatendimento trouxeram para os bancos que utilizavam as fichas de conta corrente. É impossível antever todas as suas aplicações e resultados no futuro, tampouco o prazo que demorará para que sejam implantadas as novas cabines de projeção nos cinemas, que redundará no abandono das técnicas em película (LUCA, 2009, p. 52).

O autor apresenta que, num passado recente, surgiram novos equipamentos de projeção, gravação e reprodução audiovisuais que intensificaram e possibilitaram o aumento constante do público interessado em filmes, jogos ou álbuns musicais que podiam ser transferidos para outras mídias, como por exemplo, por CD's e DVD's.

Diante dos avanços tecnológicos dos recursos audiovisuais, Luca (2009) atenta para a forma como o cinema possibilitou ao ser humano consumidor a

construção do imaginário, através de códigos que se assemelham ao que seu cérebro processa enquanto está em estado de sonho, enquanto dorme. Assimilar um sonho coletivo é uma virtude do cinema que democratiza o imaginário, devido a possibilidade da construção de uma linguagem própria e popular, o cinema representou a grande transformação do século XX, passando a atingir as multidões.

A influência da cultura digital no cinema articula a arte e a mídia, compreendendo-o como movimento dependente de aspectos tecnológicos, conceituando-o como arte, mas também dependente da instrumentalização. Inclusive, a produção de vídeo pode ainda tornar-se um campo de atuação profissional, que tem um reconhecimento crescente no mercado, sem perder a condição da arte.

Conforme escreveu em Cinema e Educação a pesquisa Rosália Duarte analisa que houve ampliação do cinema no ambiente escolar para projeção e o uso restrito a elementos presente na forma cineclubista com apresentação, exibição e debate, apesar dessa contribuição precisa haver uma ampliação do potência dos cinema com a elaboração de filmes autorais no ambiente escolar sendo um universo que potencializa demonstrar o cotidiano dos estudantes, sua compreensão de mundo e conseqüentemente como os conceitos científicos apreendidos no ambiente escolar colaboram com seu desenvolvimento. Por isso,

O reconhecimento da importância social do cinema ainda não se reflete, de forma significativa, nas pesquisas que desenvolvemos na área da educação. A discreta publicação de artigos sobre o tema em nossos periódicos sugere que os pesquisadores dessa área ainda dão pouca atenção aos filmes como objeto de estudo (DUARTE, 2002, p. 97).

Entende-se que o cinema não foi pensado, desde seus primórdios, como elemento educativo, sobretudo em relação às massas trabalhadoras, as obras não foram produzidas diretamente para o uso didático em sala de aula, mas para a fruição estética na sala de projeção, de forma comercial. O filme, nesse sentido, “é produzido dentro de projeto artístico, cultural e de mercado – um objeto de cultura para ser consumido dentro da liberdade maior ou menor do mercado” (ALMEIDA, 2001, p. 7).

Trabalhar com o cinema em sala de aula é ajudar a escola a reencontrar a cultura ao mesmo tempo cotidiana e elevada, pois o cinema é o campo no qual a estética, o lazer, a ideologia e os valores sociais mais amplos são sistematizados numa mesma obra de arte. Assim, dos mais comerciais e descomprometidos aos mais sofisticados e difíceis, os filmes têm sempre alguma possibilidade para o trabalho escolar.

Na utilização do cinema na educação, a escola tem a oportunidade de se aproximar da realidade vivida pelo aluno e propor-lhe novas abordagens, valendo-se de materiais e linguagens que são mais próximas dos jovens. Percebe-se que,

As mudanças ocasionadas pelo desenvolvimento e pela popularização dos computadores pessoais, o que permite a qualquer um produzir, editar e exibir o seu próprio filme a partir de redes virtuais. Novos equipamentos para se fazer cinema na rede aparecem a cada momento. As empresas de informática divulgam suas intenções de investir em tecnologia para cinema na internet, e os processos de kinescopagem e telecinagem de filmes se tornam facilmente acessíveis em sites espalhados pelo mundo. (LYRA, 2002, p. 57)

De acordo com a pesquisadora Lyra (2002) o avanço tecnológico possibilita novas maneiras de produzir o cinema e exibir, sendo que o custo e os recursos ficaram acessíveis a um grupo significativo da população e com o smartphones os estudantes têm na palma da mão condição de ser ativo nessa tarefa, mas é preciso entender o uso didático pedagógico do cinema na sala de aula, uma vez que vai além da tecnologia por si, mas carece de intencionalidade.

Segundo Marcos Napolitano (2008, p.28), podemos utilizar e analisar os três elementos que estão presentes no filme: o conteúdo, a linguagem e a técnica. No uso pelo conteúdo, o filme tem como fonte o debate e análise para as questões surgidas com base no argumento, no roteiro, nos personagens, valores ideológicos que estão constituídos na narrativa da obra; podendo vir a desenvolver o crítico em relação ao consumo de bens culturais, temas políticos, ideológicos, históricos, etc; usando criticamente a narrativa e as representações como elementos de pesquisas e debates.

O uso do filme pela linguagem aprimora outras linguagens expressivas como a formação do espectador, mais ligados as formas e aos recursos

expressivos que a linguagem do cinema possui, e/ou ainda interagindo com outras linguagens: verbais, gestuais, visuais. No uso pela técnica, o cinema apropria-se das tecnologias que tornam o cinema possível desde a filmagem até a exibição, em mídias variáveis. Por exemplo: na filmagem: cenário, figurino, iluminação, lentes, som, montagem, conservação e armazenamento. Na edição com efeitos de continuidade, efeitos especiais, sincronização do som, dublagem e inserção da trilha sonora. No marketing, distribuição e exibição.

Até mesmo na escola há de se pensar nos processos e tecnologias e materiais envolvidas para a exibição seja na própria sala de aula ou em festivais estudantis, alternativos locais ou regionais.

Ao recorrer a história do cinema que remonta há mais de um século verifica-se que ele, provoca e comove as pessoas em todo o mundo. É uma arte centenária que possibilita ser pensada como linguagem educativa e utilizada com frequência, com enfoque desejável para uma metodologia didática. A maioria das experiências relatadas ocorridas na escola, ainda se prendem ao conteúdo das histórias, as fábulas em si, e não são discutidos outros aspectos que compõe a experiência do cinema, a vida cotidiana juvenil e a possibilidade de abordagem autoral dos carecimentos, sendo transformado pela abordagem da linguagem cinematográfica no ambiente escolar, é carregada de sentido crítico e pedagógico.

Utilizar o vídeo escola como linguagem mediadora no processo de ensino e aprendizagem, em linhas gerais, insere o próprio cinema no campo de atuação pedagógico, atribuindo uma nova leitura do seu *telos* para emancipação, participação ativa onde o estudante deve ser atuante, reflexivo segundo Kant (2009) contribui para maioridade, superando a preguiça e a covardia que deixam o sujeito na menoridade independente do tempo cronológico que este possui.

Ao analisar as produções hollywoodianas têm como finalidade o mercado, atender a estética do público, sendo necessário a obtenção de lucro, por isso a preocupação com a reflexão ou com problematizar o cotidiano não são a finalidade desse tipo de produção, inserido nesse viés a captura da aura da obra de arte o que importa na estética hollywoodiana é vender e lucrar e o entretenimento como meio de obtenção de um capital econômico. A cultura desenvolvida desconsidera o senso artístico, a apreciação da obra e a leitura de mundo que a obra de arte pode potencializar, mas o cinema como técnica

assumido a premissa de produzir para a cultura de massa no viés da menoridade como compreende Kant (2009), sendo que no ambiente escolar a produção do vídeo escola possibilita uma compreensão e um posicionamento crítico a linguagem cinematográfica realizada pela grande indústria de entretenimento.

#### **Atividade 4 – O PRIMEIRO CINEMA (MOSTRA DE FILMES)**

É interessante começar falando sobre o início da sétima arte na história e os princípios de funcionamento do cinema. Entender a origem dos primeiros filmes servirá de base para os exercícios práticos que serão realizados.

Esta atividade engloba questões históricas do cinema, estimulando a pesquisa de dos filmes relacionados ao chamado “primeiro cinema”, dos irmãos Lumière e de Méliès (por exemplo) para acompanhar a fala do professor e possibilitar a reflexão e o entretenimento. Poderá ser sugerido que os alunos que pesquisem no computador da escola ou de casa, estimulando o hábito da curiosidade que poderá enriquecer muito todas as demais aulas trazendo novas possibilidades.

Foi em 1895 o marco inicial da história do cinema. Neste dia os irmãos Auguste e Louis Lumière fizeram a apresentação do cinematógrafo, invento que era capaz de filmar e também projetar imagens que transmitiam a sensação de movimento. Estes primeiros filmes tinham cerca de 1 minuto de duração que mostravam situações corriqueiras do cotidiano, sendo que os próprios inventores não acreditavam que sua máquina tivesse grande sucesso comercial. São exemplos famosos os filmes “A Saída dos Operários da Fábrica” (1895), que registra os trabalhadores saindo da fábrica dos Lumière. “A Chegada do Trem à Estação” (1895), que entrou para a história também pelo pânico que provocou na plateia quando o trem avançava em direção à câmera. Importante observar que mesmo não tendo uma grande ambição comercial, é notório desde sempre o estudo e a aplicabilidade dos ângulos e enquadramentos utilizados pela câmera, que no caso a disposição diagonal aumenta a sensação de profundidade, demonstrando que estas escolhas não eram aleatórias.

Outros filmes dos irmãos Lumière: “O Desjejum do Bebê” (1895), já apresenta uma preocupação com o enquadramento, utilizando o plano médio. “O Regador Regado” (1895), que diferente dos demais é uma encenação, caracterizando-se como a primeira ficção cômica da história do cinema. “Demolição de um muro” (1896), ao ser projetado ao contrário, de traz para frente, a parede demolida reerguer-se, dando início aos efeitos especiais de ilusão de ótica.

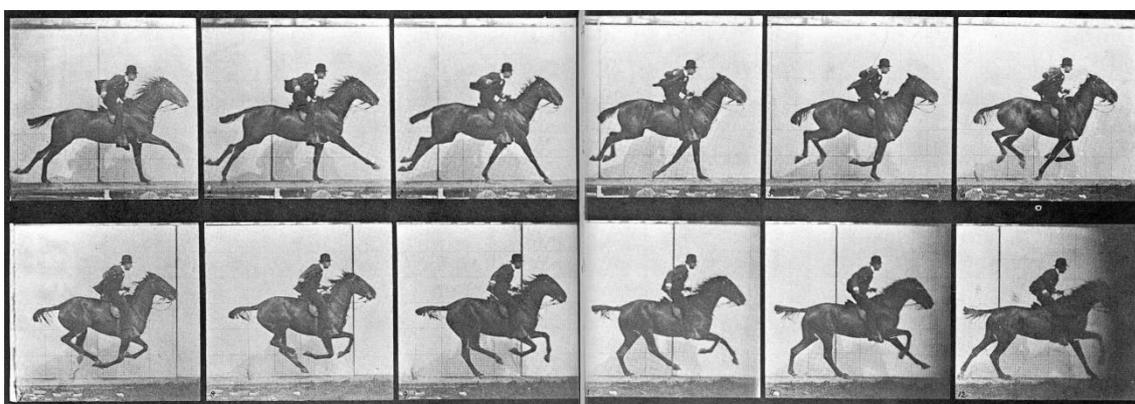


*"A Saída dos Operários da Fábrica", disponível em*  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8e/Lumi%C3%A8res\\_La\\_Sortie\\_de\\_l%27Usine\\_Lumi%C3%A8res\\_%C3%A0\\_Lyon\\_1895.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8e/Lumi%C3%A8res_La_Sortie_de_l%27Usine_Lumi%C3%A8res_%C3%A0_Lyon_1895.png)

Com base nestas características gerais desses primeiros filmes da história do cinema, estimule a percepção dos estudantes para outros critérios como a ausência de movimento de câmera ou de montagem, não há sequência de planos.

Já no início do cinema pode-se notar a confluência de diferentes linguagens artísticas como a da pintura ao trabalhar o enquadramento, e da fotografia ao utilizar-se de imagens estáticas, que, ao serem expostas

rapidamente em sucessão sequenciada, transmitem a sensação de um real movimento. Uma maneira interessante de demonstrar esse experimento contextualizando histórica e cientificamente, pode ser através do exemplo de Eadweard Muybridge, que em 1876 fez uma experiência inovadora, criando o zoopraxinoscópio. O aparelho consiste em 24 câmeras fotográficas colocadas em intervalo regular ao longo de uma pista de corrida, com a passagem dos cavalos, disparos fotográficos eram desencadeados sucessivamente, registrando assim o movimento do animal em fotogramas.



Fotogramas do zoopraxinoscópio de Muybridge, disponível em [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c9/Muybridge\\_horse\\_gallop.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c9/Muybridge_horse_gallop.jpg)

Os *flip books* ilustram muito bem esta dinâmica da ilusão da imagem em movimento, são livrinhos de desenhos em sequência com pequenas alterações em cada folha, como uma pessoa caminhando ou chutando uma bola. Como suporte para os desenhos pode ser utilizado o próprio caderno de desenho ou de outro, produzindo os desenhos próximo à borda da folha, de 15 a 20 folhas de pequenos desenhos já são suficientes para perceber a sensação da ilusão da imagem em movimento. Existem ainda modelos já prontos para serem impressos e montados, mas é sempre utilizá-los como pesquisa e referência para criar os próprios

Outro nome a ser lembrado é o de George Méliès era magico ilusionista em Paris, estava presente na primeira sessão de cinema dos Lumière, ficou muito entusiasmado com o invento e algum tempo depois começou a fazer seus próprios filmes, com uma abordagem totalmente diferente da dos irmãos,

confluindo teatro e ilusionismo no cinema. Méliès aprimorou a linguagem cinematográfica transpondo seus truques de mágicas para a filmagem. Construiu seu próprio estúdio envidraçado voltado para o aproveitamento da luz natural afim de iluminar seus cenários revolucionários. Desenvolveu novas técnicas de corte e montagem, onde pessoas e objetos desapareciam e reapareciam em outro lugar, ou outros apareciam em seu lugar.

O ilusionista cineasta Méliès passou a usar os efeitos criativamente em uma série de filmes, como em “Um Homem de Cabeça” (1898) ou “O Homem Orquestra” (1900), dentre eles o famoso “Viagem a Lua” (1902), que narra a história de um grupo de astrônomos que viajam até a lua. Méliès pode ser considerado como o precursor na exploração da arte cinematográfica como forma de entretenimento, narrando histórias fantasiosas, demonstrando que o cinema poderia ter uma vocação muito além do mero registro da realidade, mas da transformação desta.



*"Viagem à Lua", de Méliès, disponível em*

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/04/Le\\_Voyage\\_dans\\_la\\_lune.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/04/Le_Voyage_dans_la_lune.jpg)

Como complemento desta atividade de mostra de filmes do início do cinema podem ser apresentados aos estudantes outras produções de época seguintes ao cinema mudo de diferentes gêneros como as comédias de Charles Chaplin em seus clássicos “Luzes da Cidade” (1931) ou “Tempos Modernos” (1936); o terror “Nosferatu” (1922) de Murnau ou “O Gabinete do Dr. Caligari” (1920) de Robert Wiene; e ainda a ficção científica “Metrópolis” (1927), de Fritz Lang.

### **Atividade 5 – MINUTO LUMIÈRE**

Considerando o marco inicial da história do cinema a invenção do cinematógrafo, um aparelho que permite registrar uma série de instantâneos fixos (fotogramas) que, quando projetados, criam uma ilusão de movimento. As imagens eram filmadas em rolos de película com cerca de 17 metros, atingindo aproximadamente 50 segundos de duração.

O motivo do exercício ser chamado de “Minuto Lumière” é uma referência a essas imagens e suas características principais: mostram situações do cotidiano; não há diálogos evidentes; a câmera permanece em um único plano e não se vale da montagem de cenas consequentes.

A proposta consiste em realizar um plano de aproximadamente um minuto retomando à maneira como eram feitos estes primeiros filmes, com uma estrutura bastante simples, mas que já antecipa os desafios da linguagem cinematográfica e das relações estabelecidas com o meio, com os objetos e a intencionalidade perante sua utilização. Trata-se de estimular uma percepção e uma criação com os recursos do cinema, envolvendo os seguintes gestos fundamentais:

- A escolha do tema que se quer filmar: Pessoas, gestos, sons induzidos, cores, luzes;
- O posicionamento destes objetos ou seres relação ao espaço; onde colocar a câmera para captar esses elementos de forma mais significativa; o que incluir ou deixar de fora do quadro;

- O momento ideal para acionar o botão de gravação; escolher com precisão o início da filmagem;
- A câmera deve estar fixa no tripé ou adaptada a um suporte;
- Definição de enquadramento: Plano Geral (PG), Plano Conjunto (PC) ou Plano Médio (PM), no modo preto-e-branco ou sépia;
- Concentração durante a filmagem evitando falar atrás da câmera, sem movimentá-la e não utilizar o zoom. Pode ser realizado um exercício na própria escola, escolhendo um ponto de vista interessante e também um exercício fora da escola, dependendo da possibilidade de cada um, havendo assim mais opções de temas e motivos para serem filmados;
- As produções do Minutos Lumière realizadas podem ser exibidas abrindo debate para que se coloque questões relativas aos costumes de época, como urbanização ou tratos pessoais, por exemplo.

## **Atividade 6 – PLANO E CONTRA PLANO**

Este dispositivo visa colocar o estudante em uma situação na qual ele pode definir o que deve ser visto na imagem e o que deve ficar no extra campo. Trata-se de exercitar enquadramentos, reelaborar o olhar para ver diferente, observar a partir do olhar do outro, porque nosso olhar é sempre parcial e localizado, um recorte do mundo. Entretanto, o que não vemos não deixa de existir e merecer nossa atenção: elaborar primeiramente na escola, em sala de aula, uma decupagem (que consiste em um esboço dos planos de filmagem) e posteriormente realizar as filmagens em outro ambiente; filmar um plano qualquer (a imagem do que a pessoa vê) e um contra plano (a imagem da pessoa falando o que vê), trabalhando as possibilidades de enquadramentos diversos. Pode-se ainda, neste exercício, planejar um diálogo, utilizando duas câmeras, uma focaliza o personagem num Primeiro Plano (PP) enquanto a outra enquadra a resposta através do ombro daquele que indagou por primeiro. E assim por diante, os próprios estudantes podem propor novas abordagens para o registro em plano e contra plano.

## MÓDULO 3 - A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

Logo no início do século XX, os primeiros cineastas começaram a estudar a influência que determinadas maneiras de filmar causavam nos espectadores. Um enquadramento mais aberto ou mais fechado causava sensações diferenciadas. Filmar da altura dos olhos era a opção mais comum, mas se o personagem fosse filmado de baixo para cima poderia passar a impressão de imponência, ou, este mesmo personagem, se filmado de cima para baixo pareceria acuado. Mover a câmera poderia servir para acompanhar um personagem ou descrever uma paisagem. Sem falar na inserção do som que torna estas sensações muito mais aguçadas. Todas essas descobertas foram formando uma linguagem própria do cinema, a linguagem cinematográfica, composta inicialmente essencialmente de imagens e posteriormente implementadas pela sonorização, assim sendo também denominadas de linguagem audiovisual. Nesse momento será apresentado aos estudantes os elementos dessa linguagem, para que eles comecem a perceber o melhor modo de conceber um plano.

### PLANOS

Desde a popularização da televisão, pode-se dizer que uma criança já sabe intuitivamente o que é um plano e já pode até nomear alguns deles. Agora é preciso sistematizar a teoria e ampliar o conhecimento sobre a linguagem cinematográfica.

Plano é o trecho de imagem que está contido entre dois cortes de um filme.
--

Uma obra cinematográfica é composta por uma sequência de planos, que podem ter diferentes durações de tempo, variando de uma fração de segundo a alguns minutos. Existem ainda filmes concebidos com a intencionalidade de um único plano, chamado de plano sequência, ou seja, passa a sensação de que

não existem cortes durante toda a passagem da história. Este tipo de composição pode ser observada em filmes como “Arca Russa” (2002), de Aleksandr Sokurov, ou “Birdman” (2014), de Alejandro González. Mas a essência do cinema é a composição de vários planos que na montagem dão sentido à história, seja ela ficção ou documental.

## **PLANOS GERAIS**

O personagem o é a referência destas escalas de enquadramento, entendendo que o tamanho do homem ou de um objeto na tela, depende da sua importância na história naquele momento. Não existe uma nomenclatura definitiva, havendo variações conforme o autor, podendo ainda serem simplificadas ou mais detalhadas. Os Planos Gerais são enquadramentos que mostram o personagem envolto num amplo contexto, podendo ser divididos em:

### **Grande Plano Geral (GPG)**

A paisagem predomina sobre o personagem. Geralmente serve para apresentar o ambiente onde acontece a ação, seja rural ou urbano, futurista ou nostálgico. Sendo que neste enquadramento o ser humano é apenas um detalhe em meio à grande paisagem.



*Grande Plano Geral (GPG). Acervo do autor.*

### **Plano Geral (PG)**

Neste plano, o personagem tem mais presença dentro da paisagem ou do cenário, embora este último ainda predomine, mas serve para melhor localizar os atores no ambiente e fazer o espectador se familiarizar com os elementos desse lugar, que é importante para o contexto da história.



*Plano Geral (PG). Acervo do autor.*

### **Plano Conjunto (PC)**

Este enquadramento mostra mais de um personagem ou grupo de pessoas numa determinada ação, ideal para diálogos e interações; a relação entre os personagens ou entre eles e o cenário se destacam na percepção.



*Plano Conjunto (PC). Acervo do autor.*

## PLANOS MÉDIOS

Os Planos Médios “cortam” o corpo do personagem no enquadramento da lente da câmera, dando ênfase à expressão corporal e gestual, sendo divididos em:

### Plano Americano (PA)

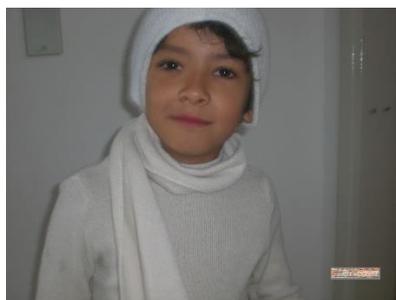
Foi introduzido na época dos filmes de faroeste. Corta o personagem na altura do joelho para que apareça na tela o revolver e a cartucheira, destacando os grandes duelos, tão pertinentes a este gênero.



*Plano Americano (PA). Acervo do autor.*

### Plano Médio (PM)

Corta o personagem na altura da cintura para destacar a presença do ator no cenário. No plano médio o sujeito é o principal elemento, mas também pode ser usado de forma a descrever a cena mais detalhadamente.



*Plano Médio (PM). Acervo do autor.*

## PRIMEIROS PLANOS

Os Primeiros Planos mostram a essência da expressividade do personagem, o rosto humano.

### Primeiro Plano (PP)

Também chamados de *close-up*. O rosto e a expressividade do ator configuram as sensações e emoções que se quer transmitir, pois um leve movimento dos lábios ou uma mudança de direção do olhar podem ser significantes para o rumo da história.



*Primeiro Plano (PP). Acervo do autor.*

### Primeiríssimo Plano (PPP)

O Primeiríssimo Plano é um enquadramento ainda mais fechado que o Primeiro Plano, usado para cenas que necessitam de maior dramaticidade. As expressões faciais do ator ocupam todo o espaço da tela de maneira bastante ampliada.



*Primeiríssimo Plano (PPP). Acervo do autor.*

### **Plano Detalhe (PD)**

O Plano Detalhe é fechado em parte do corpo do ator (mão, lábios, olho), ou um objeto (copo, telefone, maçaneta.) Ou ainda elementos específicos de uma cena (gota, pétala, grão).



*Plano Detalhe (PD). Acervo do autor.*

Usar abreviações nessa escala de planos torna mais fácil sua indicação no momento da decupagem. A palavra decupagem vem do francês *découpage* e significa recortar, ou cortar dando forma. Esse termo é usado em diversas etapas da produção cinematográfica, do roteiro, passando pela produção e chegando a edição do filme.

Selecione um trecho de um filme e exercite com os estudantes o estudo para a observação dos planos cinematográficos. Conte com eles os cortes existentes na sequência escolhida. Destacando a nomenclatura dos planos que vão se alternando.

## MOVIMENTOS DE CÂMERA

Mover a câmera pode ser uma opção no intuito de dar dinamismo às cenas, mas primeiro é preciso saber por que movê-la. Discuta com os estudantes e estimule-os a pensarem em motivações para o movimento da câmera. Para descrever uma paisagem? Para acompanhar o personagem? O que mais?

### Panorâmica (PAN)

No movimento panorâmico a câmera se movimenta no sentido horizontal, com a câmera sobre o tripé ou suporte improvisado, com ela nas mãos ou no ombro. Comparado a movimentação da cabeça quando olhamos de um lado para outro, como se a cabeça fosse a câmera e o corpo fosse o tripé. Numa PAN a câmera não se desloca no espaço.



*Panorâmica. Acervo do autor.*

### Tilt

É o movimento vertical de câmera, sendo denominado de *tilt up* quando o movimento se dá de baixo para cima e *tilt down* quando o movimento acontece de cima para baixo.

### Travelling

Consiste num carrinho que se move sobre trilhos para realizar movimentos horizontais frontais ou laterais em relação à cena, aproximando-se, distanciando-se ou acompanhando os personagens. Pode-se adaptar um *travelling* com um carrinho de rodinhas, se estiver disponível, ou mesmo um *skate* ou patinete. Os estudantes costumam ser bastante criativos em encontrar as soluções para este tipo de problemática.

## ÂNGULOS DE CÂMERA

Desde o chamado primeiro cinema, o mais comum é filmar uma cena com a câmera à altura dos olhos do operador e do personagem que está sendo filmado. Mas pode-se experimentar um ângulo diferente, colocando a câmera a uma altura inferior ou superior ao olhar do personagem.

### Câmera Baixa ou Contra Plongée

Quando alguém ou algo é filmado de baixo para cima, fazendo o que se chama, câmera baixa. A sensação que se tem é que esse ângulo de câmera dá maior imponência ao personagem, deixa-o maior e mais poderoso.



*Câmera Baixa ou Contra Plongée. Acervo do autor.*

### Câmera Alta ou Plongée

Câmera posicionando-a acima do olhar do personagem. A sensação é contrária a da câmera baixa e o personagem parece oprimido, pequeno, indefeso.



*Câmera Alta ou Plongée. Acervo do autor.*

## Atividade 7 – LONGE / PERTO

Após conhecer parte da linguagem cinematográfica; os diferentes planos, ângulos e movimentos de câmera, que transmitem ao espectador diferentes informações, sensações e emoções. A sugestão é escolher, aleatoriamente, um colega da escola ou um desconhecido, caso este esteja disposto a participar do exercício, ou senão um integrante da própria equipe. Assim, a intenção é aproximar-se deste personagem experimentando diversas escalas de planos, diferentes enquadramentos e movimentos de câmeras, utilizando cada vez mais a linguagem específica do cinema:

- Aproximar-se de um colega da escola, com o consentimento deste, para filmá-lo em diferentes planos;

- Grande Plano Geral (GPG), se houver espaço suficiente para enquadrar um tema, motivo ou personagem, até mesmo fora do espaço escolar, dependendo da topografia;

- Plano Geral (PG), muito longe e aberto, o personagem é identificado dentro da paisagem;

- Plano Médio (PM) ou Plano Americano (PA), mais próximo, cortando parte do corpo do personagem inserido na paisagem;

- Primeiro Plano (PP) ou Close, muito perto, destaque para o rosto humano;

- Plano Detalhe (PD), a câmera pode ser entregue a quem estiver sendo filmado para que este faça suas próprias filmagens exibindo detalhes do corpo ou da vestimenta;

- Estabelecer um olhar artístico (diferenciado) para a apreensão da imagem através dos planos, ângulos e movimentos,

- Fazer do cinema uma maneira de aproximação dos colegas, valorizando seus gestos, fisionomia e características pessoais.

## Atividade 8 – FILME HAICAI

O Haicai é uma forma de escrita poética, originalmente japonesa, que chega ao cinema através do cineasta russo Serguei Eisenstein (1898-1948). O Haicai trabalha com objetividade e laconismos a montagem de três frases. Eisenstein se apropria dessa montagem para refletir sobre a concisão e a possibilidade do cinema exprimir conceitos e ideias através de uma alta “qualidade emocional”. Ou seja, são os próprios leitores/expectadores que tornam a interpretação do haicai uma experiência artística.

O professor pode apresentar uma série de haicais para os estudantes (Matsuo Bashô, Helena Kolody, Paulo Leminski, entre outros), ou pode pedir uma pesquisa com diferentes formatos de haicais e a partir dos exemplos estudados, fazer uma oficina de composição para que os alunos componham poemas autorais.

Escolhido o poema, em grupo ou individualmente, os estudantes farão três planos:

- Cada plano associado a um verso/linha do haicai;
- Os planos devem ser feitos de preferência com a câmera fixa, com ou sem som;
- Antes da filmagem, os planos devem ser discutidos para a montagem um após o outro, e depois do terceiro plano, o haicai deverá aparecer escrito na tela;
- Relacionar-se com a forma poética e o cinema como poesia;
- Tencionar o realismo das imagens e o laconismo do poema;
- O mesmo exercício pode ser feito com fotografias.

## **Atividade 9 – MONTAGEM**

A turma pode se dividir em grupos, cada grupo deve filmar uma cena de pessoas trabalhando, brincando, jogando, estudando, etc., em até cinco planos ou a critério do professor. A montagem pode ser feita na própria câmera, ou seja, se for o caso, os planos devem ser filmados na mesma sequência em que serão exibidos. Para cada plano deverá ser feita uma tomada única, portanto é preciso planejar o momento exato em que se liga e desliga a câmera para que os cortes sejam bem realizados. Assim, para o exercício se encerrar, os planos devem ser reunidos:

- Filmar/montar uma cena do cotidiano escolar;
- Experimentar a montagem no cinema: quando se colocam dois planos juntos, uma sequência se estabelece e um novo sentido é produzido enquanto outros podem se desfazer;
- Pensar na composição desses planos: o corte, a continuidade e a descontinuidade, atentando para o ritmo dos personagens em seu cotidiano.

## MÓDULO 4 – VIDEO ESCOLA

Existe muitos usos da tecnologia no ambiente escolar, pensar no vídeo escola, como uma possibilidade de produzir materiais utilizando da linguagem cinematográfica, para apresentar conhecimento científico, artístico, filosófico ou sociológico considerando a vida cotidiana dos estudantes demonstra o poder educativo dessa tecnologia na educação. A compreensão de não limitar os produtos midiáticos ao dia-a-dia dos estudantes é um alerta que a pesquisadora Silva (2012, p. 29), apresenta ao afirmar que,

O uso das tecnologias e a incorporação das mídias no ensino também pode ser trabalhado através de uma disciplina de Artes, na qual é possível usar todos os tipos de mídia disponíveis para expressão, produção e exploração de ferramentas e produtos midiáticos já integrados ao cotidiano dos alunos. No entanto, muitas vezes esse uso não tem um teor educativo. (SILVA, 2012, p. 29)

Pensar no vídeo escola valorizando a cultura juvenil e os conhecimentos científicos apreendidos no ambiente escolar e transposto na elaboração fílmica, faz com que a construção de roteiro ultrapasse o cotidiano e o senso comum, uma vez que os conceitos e compreensões científicas, artísticas, filosóficas e ou sociológica tenham que ser apresentada nas diversas fases que compõe o produzir um filme.

A mediação docente é fundamental para o trabalho com cinema não se limitar a uso instrumental dessa mídia, por isso o docente precisa encaminhar os recursos técnicos, tais como: roteiro, decupagem, captação das imagens (enquadramentos, ângulo e movimento), captação dos diálogos, efeitos sonoros, e a trilha sonora, considerando que não se trata do gosto pessoal, mas do áudio que condiz com a mensagem. O acompanhamento docente supera o encaminhamento, se constitui no fazer constante durante as aulas sendo problematizados a partir das necessidades apresentadas pelos estudantes podendo para isso ser necessário a “indagação docente” ou a exigência para que eles demonstrem as tarefas feitas e justifique o por que da escolha adotada, proporcionando uma reflexão constante do fazer pedagógica.

Com o uso das tecnologias disponíveis para a produção, presente em aplicativos de smartphones, programas de computador, que dispõem de cenários, personagens, enredos para a edição estão disponíveis para que o executor possa montar sua história, ou seja, manipular os elementos de forma criativa onde possa depositar seus anseios.

A aplicação da ferramenta cinematográfica, sob o contexto da arte-educação pela mídia na educação, é uma ação bastante positiva devido à inovação, atratividade e multidisciplinaridade que vem proporcionar ao âmbito escolar, e que funciona como suporte, na educação infantil, no ensino fundamental e no ensino médio, tendo em vista que as atividades propostas irão contribuir, de forma bastante significativa, para o desenvolvimento das crianças e adolescentes, permitindo-os a desenvolverem seu potencial máximo como responsáveis cidadãos do mundo, através das aulas de arte, de oficinas culturais e produções cinematográficas.

## **O ROTEIRO**

O roteiro é a forma escrita de um filme. Como o próprio nome já diz, o roteiro é o documento que servirá de guia, que traçará a rota para a realização de um filme, mostrará como para que a história seja contada, mostrando seus passos. No roteiro deverão estar todas as informações necessárias para que a história seja compreendida por todos os integrantes da equipe: diretores, atores e técnicos que trabalharão no filme. Um roteiro precisa fornecer as seguintes informações:

- Em que lugar se passa cada uma das cenas (as locações);
- Se esse lugar é um ambiente interno (INT) ou externo (EXT);
- Se é DIA ou NOITE;
- Que personagens participam de cada cena;
- O que eles fazem (suas ações);
- O que eles falam (os diálogos).

Uma cena indica um acontecimento que se passa em um determinado lugar e período de tempo, podendo conter alguns planos. Sempre que tiver uma mudança de um lugar ou de tempo na história, haverá uma mudança de cena.

É interessante colocar para os estudantes exemplos de roteiros e, se possível, o roteiro já filmado, ou seja, o texto transformado em vídeo, para a comparação da transformação da linguagem escrita para a linguagem audiovisual.

O exercício da escrita do roteiro é fundamental para a construção e a estruturação da história a ser filmada. Comumente os estudantes ficam ansiosos para ir logo para a filmagem, mas sem um roteiro previamente discutido e revisado, o trabalho tem grande chance de ficar vazio, sem um sentido, ou de perder-se em questões que precisam ser previamente planejadas. O desenvolvimento do roteiro é demorado e trabalhoso, para seu aprofundamento seria necessário uma oficina a parte, uma opção é trazer roteiros já prontos e disponibiliza-los aos estudantes, mas acreditamos que as intenções subjetivas ou coletivas dos realizadores devem estar expostas nas obras, por isso a opção da escrita autoral. É imprescindível perceber que no texto de um roteiro só se deve escrever somente coisas que podem ser vistas ou ouvidas pelo expectador.

## **Atividade 10 - DA IDÉIA AO ROTEIRO**

A escrita da história é iniciada fazendo uma lista dos seguintes elementos: personagens, locais, preferencialmente o ambiente escolar, elementos e objetos importantes, em quanto tempo se passa a história.

Escrevendo o primeiro cabeçalho: indique se é interior ou exterior, o local em que a cena se passa e se é dia ou noite. Exemplo: 1. EXT.- RUA 1 – DIA.

Pergunte qual ou quais são os personagens e peça para escrever a ação, tudo o que acontece na cena, percebendo:

- Estão usando verbos de ação e no tempo presente. O personagem anda, pula, chora, sorri, corre, deita, etc.

- Estão descrevendo ações que realmente podem ser representadas por uma imagem, que podem ser filmadas. Cenas que representam sentimentos como saudade, felicidade ou tristeza, devem ser descritas com a ação a ser desenvolvida pelo personagem. Por exemplo, “Zezinho olha o retrato em que está brincando com seu cãozinho e chora”. Esta é uma ação que pode ser vista, que pode ser filmada e que levará o expectador a entender que Zezinho está saudoso lembrando de seu cãozinho.

Em um roteiro cinematográfico as descrições de ação dos personagens devem estar sempre no tempo presente. Para representar algo que aconteceu no passado, por exemplo, a cena é descrita indicando um *flashback* e continua a descrição da ação do personagem no tempo presente.

Abrir novos cabeçalhos sempre que houver mudanças de tempo ou lugar ou descrevendo as ações dos personagens. De modo geral, cada página do roteiro corresponde a um minuto do filme, então, o número de páginas do roteiro é aproximadamente igual aos minutos de duração do filme.

Provavelmente no decorrer da escrita coletiva, os alunos surgirão com adaptações interessantes para a história apresentada. Aproveite para estimular a criatividade e a capacidade para ampliarem o universo previamente apresentado. Podem incluir cenas, retirar ou colocar personagens, inventar falas ou acontecimentos que possam tornar a história mais divertida, mais dramática, mais interessante. Isso é adaptar, é ficcionar a realidade.

Para o início das filmagens todos os integrantes do grupo deverão ter uma cópia do roteiro.

## A DECUPAGEM

A decupagem de produção compreende o processo de levantamento de todas as necessidades de um filme, desde locações até objetos de cena e figurino dos atores. Para essa elaboração há necessidade de estudar muito bem o roteiro e interpretá-lo nos mínimos detalhes para imaginar como a história será contada por meio de planos. Precisa imaginar quando e como o espectador vê cada um dos acontecimentos. Por exemplo:

Roteiro:

CENA 1 – INT-sala de aula – Dia

João desenha no caderno enquanto a professora escreve no quadro.

Decupagem:

João desenha no caderno (Plano Detalhe no caderno/câmera plongée);

Enquanto a professora escreve no quadro (Plano Geral enquadrando João).

Para iniciar a decupagem, com o roteiro em mãos, incite os alunos a apontarem itens que acham necessários para a produção do filme, tais como:

- Personagens;
- Figurinos;
- Locações;
- Objetos.

Esta lista servirá para organizar os grupos de busca de cada item necessário para a produção e também servirá de *checklist* para verificar se nada está sendo esquecido.

## A PRODUÇÃO

Com o roteiro e a decupagem realizados, agora é momento de planejar a produção do filme. Antes de gravar os planos listados para poder contar a história criada coletivamente é preciso cuidar dos detalhes que irão viabilizar a realização do filme. Durante essa etapa, todos os estudantes serão convidados a envolverem-se em funções de produção para o levantamento das necessidades de antes, durante e após a filmagem. O cinema é uma arte essencialmente coletiva, e cada integrante da equipe é importante para o funcionamento do processo, é preciso que cada artista ou técnico cuide da melhor maneira possível de uma pequena parte do todo.

A proposta consiste em que os estudantes conheçam e possam desempenhar as funções de uma produção. Para isso serão apresentadas a segmentação da equipe de produção cinematográfica para que entendam a dinâmica do processo. É interessante é propiciar uma alternância no desempenhando das funções, ainda mais se estiverem trabalhando com mais grupos produzindo vários curtas.

**Direção:** o diretor é o responsável pelo resultado final da obra cinematográfica. Na prática, precisa ter um domínio geral de todas as etapas da elaboração do processo fílmico para extrair o melhor de cada elemento equipe, inclusive os atores. O diretor é o grande intérprete do roteiro, é ele quem faz a escolha dos enquadramentos, ângulos e movimentos de câmera e acompanha o filme do começo ao fim, até seu lançamento. Para o trabalho escolar, também é importante a figura do diretor, pois, de modo geral, o grupo precisa de um líder para conduzir e estimular o trabalho. Porém, como não teremos entre nossos jovens estudantes alguém com tamanha experiência, será mais prudente a divisão das responsabilidades e as decisões serem tomadas na coletividade.

**Fotografia:** o fotógrafo, é responsável pela captação da luz e sombra das imagens do filme, da iluminação artificial, da operação de câmera e da paleta de cores, os filtros que serão aplicados sobre as imagens captadas, e a uniformidade dessas imagens. Isso significa que todos os enquadramentos, angulações e movimentos de câmera e suas respectivas composições são pensadas pelo diretor de fotografia em conjunto com o diretor do filme.

Arte: o diretor de arte é responsável pela criação de cenários ou locações, também chamados de *set* de filmagem quando são externos, figurinos, adereços (objetos de cena), maquiagem, entre outras coisas. Nas grandes produções essa equipe costuma ser numerosa e precisamente coesa, trabalhando integrada com a equipe de produção para que possam proporcionar os materiais necessários para viabilizar o filme.

Som: o trabalho da equipe de som se divide entre a captação do som na hora em que o filme está sendo filmado (as falas) e depois, na pós produção, (trilha sonora, efeitos sonoros) na hora em que ele está sendo editado. No geral, a captação das falas ou de um som limpo, sem os ruídos de fundo, principalmente no ambiente escolar, são um grande desafio. Pode ser adaptado um *smartphone* ou um gravador junto ao corpo, mas a melhor solução, pensando numa qualidade razoável para a obra, é a dublagem da própria fala pelos atores. Outra questão refere-se a trilha sonora, onde os estudantes tendem a inserir músicas do seu gosto pessoal, esquecendo que estas devem estar em consonância com sentimentos e sensações pertinentes à cena.

A montagem: o editor do filme é responsável por ordenar todos os planos filmados, fora de ordem, de maneira que formem a continuidade de acordo com o roteiro. Esse é um trabalho que exige conhecimento técnico dos *softwares* de edição, conhecimento estético e criativo, pois na montagem é preciso imprimir ritmo e harmonia nos cortes para que as mudanças de um plano para outro passem despercebidas. Atualmente existem vários aplicativos para *smartphones* que possibilitam a montagem dos planos, embora não dispunham de muitos recursos, são suficientes para uma edição singela, mas criativa.

## **Atividade 11 - DIVIDINDO FUNÇÕES**

Após a explanação sobre as principais áreas de uma produção cinematográfica, poderá ser estabelecida com a turma a divisão em funções. Cada estudante desempenhará um papel, como: diretor, fotógrafo, sonoplasta, figurinista, cenógrafo, etc. A edição pode ser feita em grupo ou por algum

integrante que tenha alguma familiaridade com um programa de edição. Esta é uma ótima oportunidade para um trabalho em equipe onde aquele que tem maior domínio da técnica do uso de um *software* de edição pode compartilhar e conseqüentemente repassar seu conhecimento aos demais membros do grupo que tem interesse nesse tipo de trabalho.

Os papéis dos personagens devem ser divididos entre aqueles que tem vontade de atuar no filme, pois nem todos tem o desejo de aparecer diante das câmeras, e estes poderão participar na equipe de produção ou de arte, por exemplo. Para a equipe de arte, responsável pelos figurinos, locações e adereços todos podem cooperar mutuamente inclusive entre diferentes grupos, pois de repente, alguém possui um objeto em sua casa que poderá ser útil para a ambientação do set de outro grupo, estimulando assim o convívio colaborativo.

Depois de orientar e separar grupos e funções, libere-os para a busca de atores, de locações, de objetos e, também, para ensaiar, começar a treinar movimentos de câmera ou a produzir e arrumar os cenários escolhidos. Lembre-os de que tudo o que foi listado precisa estar pronto para o início das filmagens.

## **A FILMAGEM**

Os dias de filmagem são de expectativa, ansiedade e trabalho, pois neles serão aplicados todo o processo de preparação e será possível perceber se toda a organização dos dias anteriores foram realizadas adequadamente e, assim, os problemas de imprevistos tão comuns nos sets de filmagem serão minimizados. Diz-se que um filme nasce pelo menos três vezes: na elaboração do roteiro, na filmagem e na edição. Porém é nesse momento da filmagem que a obra ganha um corpo mais visível e perceptível através do registro das imagens. Para tanto é prudente uma verificação dos materiais necessários: - cópias dos roteiros para acompanhamento por parte de todos os integrantes da equipe; equipamentos: tripé, câmera, microfone. Objetos de arte: cenário, figurinos, adereços. Se uma câmera precisar ser dividida entre os grupos, a organização destes precisará ser maior para a otimização do tempo e conseqüente agilização do trabalho.

Claquete: provavelmente as gravações estarão sendo feitas com o som diretamente da câmera, então será preciso sincronizar o som gravado posteriormente com a imagem filmada. Sendo assim, a claquete pode ser feita com uma batida de palmas, em um caderno ou em um pequeno quadro. O uso da claquete é bastante útil na hora da montagem, pois nela são anotadas as informações referentes as cenas, aos planos e tomadas; que são gravadas fora da ordem do roteiro. Também servem de referência para o início e término dos cortes, facilitando o trabalho de edição.

## **Atividade 12 - CÂMERA E AÇÃO**

Antecedendo ao exercício de filmagem, é interessante a orientação quanto a conferência da lista de produção, conferindo que os atores coloquem seus figurinos, o set seja devidamente montado e os últimos detalhes sejam verificados. É importante também planejar o tempo destinado a gravação de cada cena em cada uma das locações, essa tarefa fica mais ágil tendo a decupagem estudada pelos integrantes da equipe, o que acarreta na otimização do tempo disponível. Em uma produção de cinema, o controle do horário é geralmente feito pelo assistente de direção, que informa constantemente a equipe sobre o andamento do trabalho. No caso do vídeo escola, o tempo de cada aula é escasso e se o professor não conseguir negociar uma aula de algum colega para dar sequência a atividade de filmagem, o trabalho fica fragmentado e cada preparativo para uma nova iniciação necessita de um novo tempo.

Essencial seguir o que foi planejado no roteiro, pois nele está a ordem e a lógica do filme que está sendo feito. Nada é imutável, se surgir um *insight*, cabe algum improviso, mas a princípio o roteiro deve ser seguido. Chegando na locação, cada estudante toma sua posição ou sua função, ensaiam rapidamente a cena marcando o posicionamento da câmera e o deslocamento dos atores.

O estudante responsável pela claquete anotará o número da cena e ficará encarregado de acompanhar o roteiro. Cada vez que a câmera é ligada, deve-se considerar uma nova tomada, sendo raro um plano de uma cena ser feito uma

única vez, dificilmente ficará bom na primeira tentativa, e mesmo que assim pareça, é sempre interessante uma segunda tomada para poder ter opção de escolha na montagem. Importante destacar a função do claquetista, responsável por passar as informações que a claquete contém: título da produção, número da cena, sequência, plano e tomada. Serve como referência na organização do material que está sendo gravado. Indispensável a concentração dos estudantes para a de ordem de “câmera”, “ação” e “corta”.

Num set de filmagem pode se tornar um ambiente rico para o trabalho em conjunto, para a cooperação mútua, revelando questões como o comprometimento no desempenho individual para o bem do exercício coletivo, onde o objetivo só será alcançado se a equipe estiver unida, coesa e entusiasmada. Um set caótico, é como uma sociedade em desarmonia, faltam coisas fundamentais, ocorrem brigas ou alguém quer se sobressair aos demais. É preciso enfrentar os problemas existentes, analisando erros e acertos, almejando expectativas sobre o processo para conseguir alcançá-los.

## **A EDIÇÃO**

A edição deverá ser adaptada de acordo com os recursos disponíveis e as condições em manipular os *softwares* de edição. Não é o intuito ensinar a operar esses programas e suas ferramentas, porém o professor pode discutir e analisar em sala de aula questões mais básicas referentes a disposição das imagens e sons diante da obra composta, sugerindo e pontuando, argumentado discretamente como se fosse o diretor do filme. Os estudantes também podem colaborar com sugestões e opiniões ao mesmo tempo em que analisam o seu material filmado e refletem sobre os processos de filmagem e edição, contribuindo para o processo dos outros grupos, pontuando erros e acertos. Dentro da proposta apresentada, cada estudante também será responsável pelo preparo do material a ser editado e pela finalização do filme, dentro de suas possibilidades, e o professor orientará para as alterações que se fizerem necessárias.

Preparação: computador com um *software* de edição instalado; preparação dos arquivos digitais, nomeados e organizados por ordem de cenas; acesso à internet para *download* de trilhas e efeitos sonoros

### **Atividade 13 – CORTAR E COLAR**

Cada etapa do processo de criação da produção audiovisual, resumidas no roteiro, filmagem e edição, criam uma parte de um universo único e inédito que vai ser visto e difundido. Mas é na montagem que o filme realmente ganha sua feição definitiva. Esta última etapa, além de revelar o trabalho de todos os envolvidos, revela o tom, o ritmo, o tempo e o andamento do filme.

Como foi dito, a edição será realizada preferencialmente pela equipe, mas dependendo da disponibilidade dos recursos e do conhecimento técnico, um integrante do grupo poderá ficar incumbido da realização desta tarefa, pois é necessário antes de tudo, silêncio e concentração. Apesar de que atualmente a disponibilidade de aplicativos de edição de imagens para *smartphones* é grande, tornando este tipo de exercício bem acessível. Mas em suma é uma atividade mais introspectiva.

A montagem propriamente dita deve começar pela arrumação dos equipamentos e dos arquivos; assistindo e ordenando o material filmado; escolhendo a melhor tomada para cada plano, conversando brevemente sobre os erros cometidos. Continuar ordenando e selecionando os planos e tomadas da primeira cena, inserindo-os na *timeline* do *software* de edição. Juntar todos os planos e discutir constantemente a montagem para que os estudantes vejam o resultado. Indague o que ficou a contento e o que precisa ser melhorado, instigando que os próprios apontem as questões de edição. Argumente quando perceber que são necessários ajustes para que os planos se ajustem ao que vem antes e depois de forma significativa e fluida.

Após o processo de montagem das imagens, certamente serão necessários ajustes de áudio, com a inclusão de trilha e efeitos sonoros, para criar a atmosfera necessária a assimilação do sentido, do estado psíquico

conforma intenção do roteiro. Cada etapa da edição será salva e compartilhada, havendo a necessidade da continuidade do trabalho em cada uma das casas dos estudantes, pois é um trabalho que requer bastante tempo de dedicação, e o horário escolar não será suficiente. Mas a cada etapa cabe uma discussão, para que todos possam assistir e perceber o trabalho do grupo, até o resultado final. Cabe uma conversa sobre esse resultado, refletindo sobre o trabalho como um todo, do que mais gostaram, quais foram as maiores dificuldades, os desafios encontrados e como foram enfrentados, da experiência, do que fica e do que levarão para o futuro.

## **A ESTREIA**

Antes do encerramento do ano letivo, combine com os estudantes uma data para a exibição das obras produzidas, podendo ser na escola ou em outro espaço que disponha de um verdadeiro telão de cinema. Os trabalhos também poderão ser inscritos em alguns dos vários festivais estudantis pelo país. Cada filme realizado terá seu cartaz de divulgação. Dividam as tarefas, busque parceiros, ofereça pipoca e refrigerante para que os convidados se sintam acolhidos, felizes e orgulhosos, promotores de um presente de realização artística, de questionamentos e de proposições.

Depois da exibição, pode ser organizado um debate para que as pessoas da plateia, professores, familiares e amigos conversem com os realizadores dos filmes e saibam um pouco sobre o processo de produção audiovisual, entendam seu significado como ferramenta disseminadora de conhecimento, enquanto técnica e conteúdo, contextualizadora e propositora.

## ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

Na rotina escolar, muitas vezes, acontece de ocorrer um cansaço na relação entre a intenção do professor de trabalhar os conteúdos escolares e a vontade dos estudantes em realizá-las. Se este fato ocorrer, podem ser vários os motivos, entre eles, pode ser pelo aparente distanciamento da realidade vivida, ou até mesmo pelos interesses próprios da idade, que pode ter outras prioridades. Quando esta situação se estabelece, fica muito mais difícil da escola atingir seu objetivo de transmitir não consegue seus objetivos. A questão é como desenvolver atividades escolares que sejam da real necessidade, para que o estudante consiga assimilar o conhecimento e relacionar no contexto que está inserido através da arte.

Uma metodologia aplicada pode ser pelo registro e montagem de imagens, textos narrativos e/ou poéticos, e discussões sobre eles, relacionados a seus medos, angústias e aflições, assim como aspirações, possibilidades e sentimentos variados, que podem ser expressados por meio dos recursos midiáticos, transformados em obras cinematográficas. Após um período de observação, estudo das variáveis, produção, edição e exibição o trabalho artístico torna-se visível e apreciável por toda a comunidade, assim o fazer artístico fecha um ciclo e se completa.

O avanço tecnológico tem se tornado uma constante na realidade das mais diversas sociedades ao redor do planeta. A escola enquanto reflexo, e ao mesmo tempo agente transformador das condições destas mesmas sociedades deve estar aberta e disponível a assimilação de tais transformações. Mais especificamente, impregnadas na expressão artística, condição que faz o professor-orientador mexer-se a procurar novos mecanismos de trabalho, que podem até mesmo estar distantes da sua prática.

A arte contemporânea vem apresentando-se assimiladora das mais variadas formas de expressão, utilizando-se de ferramentas que valorizam o fazer artístico dentro do contexto escolar. Principalmente desde as vanguardas artísticas, é do novo, da novidade que a juventude se espelha. Causar interferência e novas possibilidades para a realização da produção artística escolar. Estas ferramentas e programas precisam também serem dominadas por

seus aplicadores (professores), através de contatos com as tecnologias e também experiência práticas.

Indispensável também o questionamento estético, a reflexão das sensações, das definições, dos conceitos e consequências que este fazer artístico utilizando-se dos recursos tecnológicos da informática trará para esse aluno, enquanto ser atuante e transformador da atual e futura sociedade.

Ao longo deste Caderno Temático buscou-se elementos para aplicar a linguagem do cinema, a arte e a mídia-educação, discutindo aspectos de uma experiência desenvolvida sobre cinema na escola. Na tentativa de sugerir uma proposta de inserção curricular do cinema na escola, seria importante considerar o limite de espaço e tempo que a disciplina de Arte ocupa na grade curricular do Ensino Médio, mas que não impede um trabalho promissor. A proposta de trabalho está direcionada para o contexto do currículo escolar, podendo ser adaptada para outros espaços de socialização do conhecimento, como o formato de oficina em contra turno o que tornaria o desenvolvimento do trabalho mais proveitoso. O intuito é apresentar um plano de ensino pensado para a disciplina de Arte, na qual estaria inserida a Oficina de Cinema, na tentativa de apontar uma possibilidade de inserção curricular do cinema na escola e um percurso educativo de uso do cinema.

Nessa proposta, o plano contemplaria o estudo do cinema e a produção audiovisual, através da discussão, reflexão, apreciação, análise e produção do Vídeo Escola; análise da história e teoria do cinema, estrutura, linguagem e técnicas cinematográficas. Relação com novas linguagens e novas tecnologias. Com objetivo de realizar um percurso educativo em que os alunos possam apreciar diversos filmes, ampliando seu repertório fílmico, revendo e aprofundando o que já conheceu sobre cinema para relacionar experiências com os saberes adquiridos ou vinculados a vivência além da escola, na visualização de filmes e na apropriação da linguagem cinematográfica, expressando-se através da produção de obras audiovisuais.

Dentre os possíveis encaminhamentos estão: – Levantamento do repertório fílmico dos alunos: Visualização de filmes no cinema e na escola. Discussão sobre a técnica, conteúdo e conceitos ligado aos filmes. Pesquisa sobre a história do cinema. Estudo sobre elementos da linguagem cinematográfica. Oficina de fotografia, roteiro, produção, filmagem, edição. –

Participação em festivais e mostras de cinema para socialização e análise das produções realizadas

Para a efetivação das atividades, a escola deve oferecer recursos para tal finalidade como: Sala de aula, sala de projeção, projetor multimídia, computadores compatíveis para edição, câmera filmadora, máquina fotográfica, transporte para deslocamento aos locais de filmagem.

A avaliação será conduzida através do uso de instrumentos de observação e registro, participação e envolvimento. Análise e produção escrita e audiovisual. Auto avaliação dos estudantes. Relação com demais saberes culturais, científicos e tecnológicos, no sentido de interagir com o meio. Usar várias formas de se exprimir através da imagem (em movimento ou estática). Procurar soluções próprias para se apropriarem de conhecimentos. Realizar tarefas individuais e coletivas no sentido de cooperação, tendo a própria dinâmica na construção de um filme e/ou vídeo, ou trabalho em geral. Promover atitudes e valores para a vivência em sociedade, demonstrando sensibilidade às diferenças. Usar as mídias e as tecnologias de forma crítica, reflexiva e produtiva.

## REFERÊNCIAS

- ADAM, Julio Cezar. **O culto cristão como memória do sofrimento: Considerações Acerca da Impossibilidade da Memória do Sofrimento em Adorno e a Memória Litúrgica Judaico Cristão**. Tear. Online. São Leopoldo v. 4. n.1. p. 78-88 – jan-jul. 2015.
- ADORNO, T. W; HORKHEIMER, M. **Minima moralia**. São Paulo: Ática, 1993
- ALMEIDA, Milton J. **Imagens e sons: a nova cultura oral**. São Paulo: Cortez, 2001.
- AUMONT, Jacques. **A estética do Filme**. Campinas: Papirus, 1995.
- BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. Campinas: Autores Associados, 2009.
- BERGALA, Alain. **A hipótese cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola**. Rio de Janeiro: Booklink; Cinead/LISEFE/UFRJ: 2008.
- BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Nova Cultural Brasileira, 1985.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- COLI, Jorge. **O que é arte**. São Paulo: Brasiliense, 2006.
- DUARTE, Rosália. **Cinema e Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- FREIRE, P. **Conscientização: teoria e prática da libertação: uma introdução ao pensamento de Paulo Freire**. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.
- \_\_\_\_\_. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987
- \_\_\_\_\_. **Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: Editora UNESP, 2000.
- FRIEDRICH, S.P.; SCHEID, N.M.J. **O cinema como tecnologia para o estudo das representações ambientais presentes no filme Avatar**. In: IV ENEBIO e II EREBIO da Regional 4, 2012, Goiânia-GO, UFG. Revista de Ensino de Biologia da Associação Brasileira de Ensino de Biologia (SBEnBio), São Carlos-SP, v.5, p.1-8, 2012. 1 CD-ROM.
- GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. Rio de Janeiro: LTC, 2006.
- JENKINGS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2010.
- LUCA, Luiz Gonzaga Assis de. **A Hora do Cinema Digital: democratização e globalização do audiovisual**. 1ed. São Paulo: Imprensa Oficial, 2009

- LYRA, Maria Bernadette Cunha de. O lugar do cinema. **Sessões do Imaginário**• Porto Alegre • nº 8 • agosto 2002. p. 54-58.
- KANT. **Resposta à questão – o que é esclarecimento?** In: MARÇAL, Jairo (org.) Antologia de Textos Filosóficos. Curitiba: SEED – Pr., 2009.(406-415)
- MACHADO, Arlindo. **Arte-mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- MASCARELLO, Fernando. **História do cinema Mundial**. Campinas: Papirus, 2008.
- MIGLIORIN, Cesar. **Inevitavelmente cinema: educação, política e mafuá**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2015.
- MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século vinte (o espírito do tempo)**. Rio de Janeiro: Forense, 1967.
- NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.
- PROENÇA, Graça. **História da arte**. São Paulo: Ática, 1999.
- RODRIGUES, Chris. **O cinema e a Produção**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.
- SILVA, Alessandra Collaço da. **Arte, mídia e cinema na escola: um ensinar que (me) ensina!** Florianópolis, 2012. 214 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação
- SILVA, Josué Pereira da, Org. **Para uma Sociologia do Século XX**. São Paulo: Annablume, 2007.
- SOUZA, Edileuza Penha. **Negritude, cinema e educação**. Belo Horizonte: Mazza Edições, 2011.
- VALENTE, José Armando. **Diferentes Usos do Computador na Educação**. Em Aberto, Brasília, ano 12, nº. 57, p.03-16. Jan./Mar. 1993.
- XAVIER, Ismail. **O Cinema Brasileiro Moderno**. São Paulo: Paz e Terra, 2001.