

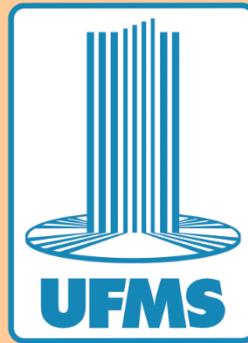
UNIVERSIDADE FEDERAL DO MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTE, LETRAS E COMUNICAÇÃO - FAALC
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES
THAIS MENDES SAMPAIO

CINEMAÇÃO,



Criação de curtas nas aulas de Arte
sob o viés da pedagogia Histórico- Crítica.

PPGARTES
Mestrado
Profissional em Artes



A NOSSA UNIVERSIDADE

CINEMAÇÃO: Criação de curtas nas aulas de Arte sob o viés da pedagogia Histórico-Crítica.

Proposta pedagógica de uma experiência
com produção de curtas com turmas de Ensino Médio.

Mestranda Thais Mendes Sampaio

Orientação Profa. Dra. Vera Lúcia Penzo Fernandes

Ilustrações Otavio de Oliveira Guimarães

Design Thais Mendes Sampaio



APRESENTAÇÃO

Olá, caro Educador!

Esta proposta pedagógica foi desenvolvida pela professora e mestranda Thais Mendes Sampaio, com orientação da Profa. Dra. Vera Lúcia Fernandes Penzo, como um material para professores de arte do ensino médio que pretendam desenvolver projetos na área do audiovisual. O objetivo desta proposta pedagógica não é o de ser um planejamento de aula, mas oferecer ao professor uma prática que utilize o audiovisual de modo que reflita na criação de curtas na aula de arte como um caminho para que o processo de criação seja relevante tanto para o professor quanto ao aluno.

O desenvolvimento desta proposta surgiu a partir um projeto pedagógico aplicado aos meus alunos no ano de 2022 no qual, dados foram coletados e utilizados como referências para uma pesquisa sobre os processos criativos em arte. A pesquisa foi apresentada como um artigo ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes – Prof-Artes da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul. Bem como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Artes, foi apresentado também está proposta pedagógica que contém fragmentos textuais do artigo: *CinemAção: o audiovisual como instrumento de criação artística*.

Na escola em que a proposta foi aplicada, as atividades foram desenvolvidas durante todo o ano letivo com turmas seriadas. Como o projeto é aplicado em uma disciplina da base diversificada do novo ensino médio, aconteceram semanalmente duas aulas de 50 minutos. Tais aulas têm como objetivo aprofundar áreas de conhecimento. A escola é de tempo integral e trabalha com metodologias dinâmicas, por isso o professor tem a liberdade de explorar modos diferentes de abordar os conteúdos desta proposta.

As atividades desenvolvidas nesta proposta pedagógica são extensas e aprofundam alguns conceitos ligados ao audiovisual. Por este motivo, o trabalho será dividido em sete ciclos em referência à sétima arte, maneira pela qual o cinema é conhecido. Para dedicar-se a cada um dos ciclos desta proposta o tempo mínimo ideal deverá ser de seis meses de atividades, trabalhadas com frequência semanal. Apesar de todas as etapas serem importantes para o desenvolvimento do aluno, nem todos os ciclos precisam ser abordados ou seguidos de modo linear, visto que o mais importante é compreender o conteúdo a ser trabalhado e a importância social deste trabalho, que é capaz de transformar a realidade social do aluno e do professor.

Acredita-se que o conteúdo desta proposta pedagógica seja um instrumento que contribua na formação e na percepção dos professores de arte, ampliando os horizontes das possibilidades de criação em arte por meio do audiovisual. Se você é um professor que busca transformar a sua realidade, formar cidadãos conhecedores de sua história, críticos e transformadores, este trabalho é dedicado a você! Esperamos que esta proposta possa contribuir em seu trabalho de forma dinâmica, bem como gerar maiores ideias para o seu planejamento. Aproveite!





SUMÁRIO

A IMPORTÂNCIA DE UM TRABALHO PAUTADO NA REALIDADE HISTÓRICA ..	7
TEORIA, PRÁTICA, MÉTODO... AÇÃO!	11
Prática social inicial	12
A Problematização	13
A Instrumentalização	13
A Catarse	13
Prática social final	13
O PROFESSOR MEDIADOR	14
APRESENTAÇÃO DOS CICLOS	16
CICLOS DE TRABALHO	18
CICLO 1	19
APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA	21
Primeiros diálogos e conhecimentos prévios a respeito do audiovisual	21
Cinema, a sétima arte	23
FILME DISPARADOR DO CICLO 1	26
CICLO 2	27
LEITURA DOS CLÁSSICOS DA LITERATURA BRASILEIRA	29
Conversando sobre as obras literárias	30
REESCREVER, TRANSCREVER, RECRIAR, CRIAR!	31
FILME DISPARADOR DO CICLO 2	34
CICLO 3	35
CONHECER A HISTÓRIA DE COMO COMEÇOU O CINEMA	37
A LINGUAGEM AUDIOVISUAL	38
GÊNEROS E ESCOLAS DO CINEMA	43
Cinema Brasileiro	44
CICLO 4	47
ELEMENTOS NARRATIVOS DO CINEMA	50



Enquadramentos	51
Movimentos de câmera	52
O Som! Não esqueça do som!	53
Equipe técnica do cinema	54
1... 2... 3... testando!	55
CICLO 5	57
CRIAÇÃO DE ROTEIRO	60
FILME DISPARADOR DO CICLO 5	62
1... 2... 3... Gravando!	63
CICLO 6	65
PROGRAMAS E APLICATIVOS DE EDIÇÃO DE VÍDEO	68
1... 2... 3... EDIÇÃO! OU SERIA MONTAGEM?	69
O SOM	70
E o restante da turma?	72
Sessão <i>première</i>	72
CICLO 7	73
A EXIBIÇÃO: CULMINÂNCIA DA PROPOSTA	76
FILME DISPARADOR DO CICLO 7	78
Novos começos!	79
AUTOAVALIAÇÃO	80
DISTRIBUIÇÃO	81
O QUE ESPERAR?	82
FONTES FÍLMICAS CITADAS NESTA PROPOSTA	84
REFERÊNCIAS	85





A IMPORTÂNCIA DE UM TRABALHO PAUTADO NA REALIDADE HISTÓRICA

Um trabalho pautado na realidade histórica vai além de conhecer sua história no mundo. A educação tem de ser emancipatória, deve dar condições aos alunos de terem ferramentas para construir e transformar a possibilidade de um futuro melhor. Nesta proposta pedagógica, a reflexão sobre a realidade histórica tem uma grande importância na construção do sujeito social e no processo de criação artística. Porém, antes de começar um trabalho de tamanha relevância social, o professor precisará elaborar um planejamento que contemple os processos criativos dos alunos e a construção da aprendizagem sob o viés da Pedagogia Histórico-Crítica.

O processo criativo dos alunos ocorre de forma contínua e nunca pragmática, uma vez que é preciso considerar que os indivíduos possuem as suas singularidades e histórias próprias e alinhadas às multiculturalidades. Tais diferenças, trazem a necessidade de pensar em um plano que esteja de acordo com o materialismo histórico-dialético¹, ou seja, na busca da compreensão da realidade do mundo através daquilo que é concreto e material na história do homem. Isso precisa ocorrer de tal modo que auxilie a refletir, mediante as contradições para que, de forma crítica, o sujeito se aproprie de sua história e seja capaz de transformar o seu meio social. Oferecer as ferramentas psicológicas e do conhecimento aos alunos é a chave para se iniciar um trabalho transformador.

É por causa dessas relações que a sociedade, e o homem individualmente em seu interior, desenvolve-se e, mediante a um processo histórico, pode ser superada por um novo modelo que comporta um novo tipo de homem. Por meio desse humanismo

¹ Segundo Leandro Konder (2008, p.8) dialética “é o modo de pensarmos as contradições da realidade, o modo de compreendermos a realidade como essencialmente contraditória e em permanente transformação” KONDER, Leandro. **O que é dialética**. 6ª reimpr. da 28. ed. de 1981. São Paulo : Brasiliense, 2008.



materialista, o materialismo histórico-dialético considera que o homem é o maior artefato da realidade que se constitui a partir das relações que a humanidade estabelece entre si e entre a natureza. (CHISTÉ, 2017, p. 851)

E para que ocorra o processo de aprendizagem através da percepção da realidade é preciso criar uma prática pedagógica que conduza o aluno a realizar a leitura de sua própria realidade de forma crítica e consciente; pois, para que desta forma, ele possa produzir conhecimento desenvolvendo sua própria concepção de mundo e, a partir de tais ferramentas, construir uma nova história. Gasparini (2007) explica que para tal prática pedagógica eficaz, o professor Demerval Saviani, no início dos anos 1980, elaborou a Pedagogia Histórico-Crítica com o objetivo de superar as pedagogias não críticas. Saviani elaborou sua nova teoria apoiando-se do materialismo histórico-dialético de Marx, assim como nas concepções de Vigotski, que desenvolveu a teoria da psicologia histórico-cultural.

A psicologia histórico-cultural de Vigotski, parte da concepção de que a condição humana, é uma condição construída ao longo da história, na qual o homem diante de sua vivência, sente o desejo de modificá-la quando percebe sua realidade.

A perspectiva histórico-cultural busca, assim, a superação do pragmatismo por meio do desenvolvimento do pensamento por conceitos, ou seja, a forma complexa de representação mental que, por meio de medições culturais mais desenvolvidas, possibilite ao ser humano compreender a realidade para além de sua aparência fenomênica. (MALANCHEN, DE MATOS e ORSO, 2020, p. 243)

Diante disso, entende-se que a construção do conhecimento por intermédio da apropriação histórica de forma crítica envolve questões mentais que influenciarão no processo de criação artística. Segundo Salles (1998, p. 25) “discutir arte sob o ponto de vista de seu movimento criador é acreditar que a obra consiste em uma cadeia infinita de agregação, de ideias, isto é, em uma série infinita de aproximações para atingi-la.” Por isso, então, não se busca somente compreender como o aluno criou seu produto artístico, mas de que forma isso aconteceu, o que foi agregado no processo de criação artística dos alunos e como é o processo criativo utilizando o audiovisual enquanto instrumento de criação artística.



Para tal efeito de mudança, considera-se que a prática pedagógica nos trabalhos de criação artística, sob o viés da Pedagogia Histórico-Crítica, perceba o aluno como protagonista dos processos de criação. Nesse caso, o professor não ensina mais de modo tradicional ou apenas transmitindo os conhecimentos para alunos passivos; haja vista que, durante o processo de construção do conhecimento, o sujeito não é passivo na sociedade, ele estabelece relações sociais dentro de uma determinada cultura. Para aprender de fato, deve-se desenvolver as capacidades mentais e adquirir instrumentos que possam contribuir para a transformação de sua realidade a partir de sua própria compreensão. Por conseguinte, o papel do professor é fazer as devidas intervenções, ser o agente mediador do processo de aprendizagem, propondo desafios aos alunos e auxiliando-os a resolver os problemas.

Um modo de facilitar tal aprendizagem é trabalhar com os alunos em grupos para que eles dividam seus conhecimentos prévios e, assim, para que possam potencializar o conhecimento que está em construção. Sobre este aspecto, Vigotski (1991), em seus estudos sobre o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, destacou dois tipos de desenvolvimento, sendo eles o desenvolvimento real, quando já temos conhecimentos formados e determinados, e o desenvolvimento potencial, que são conhecimentos no qual ainda se encontram em processo de construção. O autor afirma que o desenvolvimento proximal maximiza as funções psicológicas superiores. Desse modo, a zona de desenvolvimento proximal estaria entre aquilo que o indivíduo já possui e o que ele irá construir. Por este motivo, o trabalho em grupo, unindo conhecimentos diversificados que os alunos já

PARA SABER MAIS

Materialismo histórico dialético?

O método dialético é uma forma de se filosofar. Funciona como um espiral que busca a verdade e concepções através da contradição daquilo que já está posto; singular x universal, por exemplo. Na pedagogia histórico crítica o processo ocorre através da dialética em que o pensamento em espiral faz o movimento da síntese, a análise e a síntese, ou seja, primeiro se cria uma tese sobre tal conhecimento, depois o diálogo e ao final a análise que é a sistematização do conhecimento que vem sendo aprendido através dos conteúdos abordados. Vale lembrar que na escola, quem conduz o processo de aprendizagem do estudante é o professor.

Materialismo Histórico é um método filosófico elaborado por Karl Marx que analisa a sociedade sobre um ponto de vista histórico e econômico.

Logo, o materialismo histórico dialético, na teoria marxista, é um método que procura compreender e transformar a sociedade a partir da consciência de sua historicidade. Assim superando os principais problemas sociais gerados pelo capitalismo.



BOTTOMORE, Tom. **Dicionário do pensamento marxista**. Brasil, Zahar, 1988.



possuem e com a ajuda do professor, estaria contribuindo para um futuro desenvolvimento potencial dos sujeitos, auxiliando os alunos a aumentarem os seus níveis de desenvolvimento mental.

Outro importante fator social na construção do conhecimento é a linguagem. Segundo Vigotski (2009, p.9): “a linguagem é antes de tudo um meio de comunicação social, de enunciação e compreensão”. Diante de seu fator social ela se torna um instrumento do pensamento e a ferramenta básica para construção de conhecimento. Linguagem e pensamento são formas distintas, mas que se encontram no desenvolvimento das funções psíquicas superiores. Vigotski (2009) defende que, em um primeiro momento, o conhecimento se constrói de forma social entre pessoas e, em um segundo momento, no interior do indivíduo.

Diante dessa questão social do desenvolvimento humano, deve-se perceber que, erroneamente, a escola contemporânea busca focar na formação de sujeitos prontos para o mercado, deixando de lado a formação de indivíduos críticos e que possuem apropriação de sua história. É necessário pensar na formação de pessoas e não no mercado, por isso, deve-se basear o ensino da arte no materialismo histórico-dialético. O foco da modernidade tem sido treinar e preparar pessoas para o trabalho, em vez de preparar pessoas que irão trabalhar. Assim também, considerando a Pedagogia Histórico-Cultural, deve-se focar na formação humana, pois a história do mundo é resultado dessa construção individual. Se a busca é por resultados no futuro, é preciso pensar e valorizar a formação do indivíduo socialmente e historicamente. Diante disso, faz-se necessário valorizar e compreender a aquisição e a progressão da formação do conhecimento, assim como todo o desenvolvimento destes processos, a fim de contribuir para que outros docentes também possam analisar as suas práticas, tornando-as mais transformadoras.

Neste processo é importante que o professor seja um pesquisador, um aprendiz, diferente do professor tradicional, com conhecimentos engessados e não críticos. Um professor que, de modo crítico, consiga, frequentemente, se apropriar de noções teóricas e práticas, apoiadas na sua própria história e em sua realidade presente, consegue oferecer condições que facilitam o



desenvolvimento dos processos criativos de seus alunos, além de ser capaz de mediá-los a um conhecimento construído historicamente, possível de transformação social.

No entanto, você sabia que inserida na metodologia histórico-crítica existe um método que ajuda o professor a elaborar ações pedagógicas transformadoras?



TEORIA, PRÁTICA, MÉTODO... AÇÃO!

Para que a aplicabilidade e os resultados desta proposta sejam transformadores é necessário que o professor se aproprie dos fundamentos metodológicos da Pedagogia Histórico-Crítica. E como você já deve ter percebido, nesta proposta, a prática pedagógica foi desenvolvida apoiada na Pedagogia Histórico-Crítica de Demerval Saviani, cuja elaboração ocorreu a partir do materialismo histórico-dialético marxista. Isso quer dizer que o método utilizado nesta proposta busca a construção de sujeitos críticos que possam mirar para a sua realidade, de modo que consigam ter um olhar reflexivo e que desenvolvam ferramentas para transformá-la, de um modo que toda a sociedade possa se beneficiar.

Ao elaborar a Pedagogia Histórico-Crítica, Saviani discutia criticamente os modelos de ensino vigentes no Brasil: a pedagogia nova, a pedagogia tecnicista e a pedagogia tradicional, que não promoviam o pensamento crítico e nem abordavam o lado histórico e social da educação (SAVIANI, 2012). Então, pensou-se em criar um método que colocasse o aluno no centro do processo de aprendizagem, de modo que o discente obtivesse conhecimento a partir das bases material e social, para que ele pudesse compreender que a existência social da humanidade é o que gera o conhecimento e as transformações.

Desse modo, o protagonismo do aluno será o de perceber que a mudança só ocorrerá a partir do momento em que ele tiver posse do conhecimento universal, para que não se torne um sujeito alienado e, ainda, para que seja capaz



de mudar e melhorar a sua realidade, pois: “a natureza da educação passa pela compreensão da natureza humana” (SAVIANI, 1999, p. 11).

De modo que isso se torne mais compreensível para os professores, Saviani (1999), apoiado na ideia da prática social da escola com a comunidade, propõe um método não tradicional e não linear composto de cinco passos. O método não foi criado para ser uma receita pedagógica, na qual deva ser seguida passo-a-passo, mas para ajudar o professor a elaborar as ações pedagógicas a fim de que se compreenda como ocorre esse processo de aprendizagem. E por isso Saviani defende em seu método que tanto professores quanto alunos são os agentes sociais que geram o conhecimento:

Os métodos tradicionais assim como os novos implicam uma autonomização da pedagogia em relação à sociedade. Os métodos que preconizo mantêm continuamente presente a vinculação entre educação e sociedade. Enquanto no primeiro caso professor e alunos são sempre considerados em termos individuais, no segundo caso, professor e alunos são tomados como agentes sociais. (SAVIANI, 1999, p. 79).

Saviani (1999) nos apresenta que a educação e todo conhecimento adquirido na escola devem ser voltados para atender as demandas da sociedade, sem deixar de se levar em consideração todo o movimento histórico por trás de cada conteúdo. Ao criticar tais métodos, Saviani (1999) propõe um método que contém cinco passos que são:

A Prática social inicial

Na Pedagogia Histórico-Crítica, consideramos que todo sujeito já possui uma carga histórica e social. E para começar os trabalhos, devemos considerar tal carga para que exista um ponto de partida da construção deste conhecimento, pois é: “a partir da explicitação da Prática Social Inicial, que o professor toma conhecimento do ponto de onde deve iniciar sua ação” (GASPARIN, 2007, p. 20). Conversar com os alunos e descobrir o que eles já possuem de conhecimento, relacionando-os com elementos do seu dia a dia e de sua história, para que isso seja agregado ao conteúdo a ser ministrado pelo professor, é o que chamamos aqui de prática social inicial. O professor, neste caso, irá viabilizar aos alunos as



condições necessárias do objeto a ser estudado para que este possa gerar o pensamento.

A Problematização

Esta é a etapa que une a prática social inicial com a instrumentalização, uma vez que neste momento é necessário: “detectar que questões precisam ser resolvidas no âmbito da prática social e, em consequência, que conhecimento é necessário dominar” (SAVIANI, 1999, p. 80). Neste passo, o professor irá definir as dimensões do que será abordado nos conteúdos e os alunos saberão quais respostas buscarem em tais temáticas.

A Instrumentalização

Aqui acontece a instrumentalização do conhecimento através da dialética e das ações didático-pedagógicas, ou seja: “trata-se de se apropriar dos instrumentos teóricos e práticos necessários ao equacionamento dos problemas detectados na prática social.” (SAVIANI, 1999, p. 81). Com isso, o conhecimento parte do abstrato para algo concreto, por meio da tomada dos conhecimentos científico, histórico e social necessários, o aluno terá condições de utilizar esses saberes para uma futura transformação social.

A Catarse

Neste momento, o aluno é capaz de estruturar seu pensamento sobre aquilo que foi estudado. Esse momento é: “considerado como o ponto culminante do processo educativo, já que é aí que se realiza pela mediação da análise levada a cabo no processo de ensino, a passagem da síntese à síntese” (SAVIANI, 1999, p.80- 81). Mediante este cenário, acontecerá a materialização do conhecimento e o aluno será capaz de relacionar o que aprendeu com a sua realidade.

Prática social final

Neste ponto acontece a transformação social, porquanto é nesta etapa que o aluno utiliza o que aprendeu para modificar a sua realidade e a sua história, já com uma visão mais ampla e complexa. É nesse momento que acontece uma ação consciente por parte do estudante que: “se alterou qualitativamente pela mediação da ação pedagógica...” (SAVIANI, 1999, p. 82).



Esta proposta pedagógica se desenvolve em ciclos e esse método elaborado por Demerval Saviani é contemplado em todas elas. Em razão disso, mesmo que algum ciclo deixe de ser trabalhado por você, não se preocupe! Apenas procure ter consciência que você é o(a) mediador(a) do processo de conhecimento destes alunos. E que para que o conteúdo aprendido tenha sentido e significados relevantes na vida dos estudantes é necessário ter um método, uma teoria para fundamentar o seu trabalho pedagógico.



O PROFESSOR MEDIADOR DA EXPERIÊNCIA ESTÉTICA DO ALUNO

Nesta proposta pedagógica, a principal função do professor é mediar e oferecer diferentes caminhos para que os próprios alunos percebam a sua realidade e, desta forma, possam utilizá-la para desenvolver suas produções artísticas de maneira transformadora. Um dos meios para que isto ocorra é através da experiência estética.

Para que o processo criativo dos alunos seja transformador, será necessário que o professor disponibilize diferentes experiências estéticas relacionadas ao audiovisual. A experiência estética, grosso modo, segundo Lukács (1970) é um conjunto de informações, vivências visuais, poéticas e dos fenômenos que fazem o indivíduo sentir e compreender o seu mundo. Portanto, o acúmulo de experiências pode colaborar consideravelmente no processo criativo dos alunos.

É preciso levar em consideração, outrossim, o tempo e a quantidade de experiências de vida que cada indivíduo possui, pois, tais fenômenos refletirão em suas produções. Desde a infância, o processo criativo de cada sujeito é modificado de acordo com suas experiências estéticas e, justamente por este motivo, é preciso diferenciar e compreender que há distinções entre o processo criativo de crianças e adultos, pois: “a arte não desempenha na criança aquelas mesmas funções que desempenha no comportamento adulto” (VIGOTSKI, 1999,



p.326). A criança produz a partir de suas fantasias e imaginações, do mundo real. Vigotski enxerga na infância um enorme potencial criador, mas o considera limitado em relação ao adulto, que produz a partir de suas experiências e vivências, e que por isso, torna a sua capacidade de criação maior.

Essa lei pode formular-se do seguinte modo: a atividade criadora da imaginação está relacionada diretamente com a riqueza e variedade da experiência acumulada pelo homem, uma vez que essa experiência é a matéria-prima a partir da qual se elaboram as construções da fantasia. Quanto mais rica for a experiência humana, mais abundante será o material disponível para a imaginação. É essa a razão pela qual a imaginação da criança é mais pobre do que a do adulto, por ser menor a sua experiência. (VIGOTSKI, 2014, p.11).

Compreende-se então que, ao materializar a sua imaginação, a criança passou por diversos fatores importantes e imaginativos, no qual unem a sua produção artística à sua realidade. Esses processos que ligam a imaginação e realidade, não são únicos da criança. Do mesmo modo, Salles (1998) reflete a respeito da singularidade do criador de arte em seu contexto social, ao dizer que o artista é influenciado pelo seu meio por meio de seus: "gostos e crenças que regem seu modo de ação: um projeto pessoal, singular e único" (p.37).

Assim, se considera que todo ato criador e toda experiência estética ocorre na individualidade de cada ser e o transforma individualmente elevando suas competências estéticas e expandindo o sujeito com capacidades ontológicas de criação.

O papel do professor de arte, enquanto mediador da construção do conhecimento, é oferecer aos alunos diversas vivências estéticas e artísticas para que o processo criativo do aluno seja enriquecido; na expectativa de que o discente avulte condições de desenvolver o seu conhecimento de forma sensível e crítica. Pensando nisso, este trabalho, divide-se em sete ciclos que irão oferecer formas diferentes de vivências estéticas de modo a contribuir no desenvolvimento cultural e social dos alunos.





APRESENTAÇÃO DOS CICLOS

Esta proposta foi dividida em sete ciclos para possibilitar que o trabalho pudesse ser feito com eles de forma isolada e efetiva, dando margem para que um ciclo se encaixe no outro de maneira não linear e da forma que o professor considerar necessário para que gere mais resultados. Apenas o primeiro e último ciclo deverão permanecer em suas respectivas ordens, pois o primeiro é apresentação do que será trabalhado, da prática social inicial; e o último corresponde à autoavaliação e à avaliação final do trabalho.

Os sete ciclos desta proposta trabalham com a linguagem da sétima arte, porém, nem sempre o cinema foi uma linguagem. Segundo Stan (2003) a linguagem se dá a partir da comunicação construída através de seus códigos imagéticos e técnicos. Mas o conceito de linguagem audiovisual abrange também o amplo conceito da linguagem na perspectiva de Vigotski e na visão do autor (2009), a linguagem é um instrumento simbólico que está aliada ao pensamento, sendo assim, de grande importância no desenvolvimento mental.

Na arte cinematográfica é importante ressaltar que tais códigos de sua linguagem servem como ferramentas de produção. Assim como a utilização de um plano cinematográfico está para uma cena a ser produzida, a tinta em tubo está para uma tela a ser pintada. Os recursos utilizados em ambos os casos, resultarão em um processo de criação importante que ganhará seu sentido social e artístico ao tomar forma. Contudo, para ter o sentido social em sua obra, o artista utiliza muito mais do que suas ferramentas, ele transfere para a tela o seu sentimento resultante de sua vivência social.

Sendo assim, é preciso ter a consciência de que, apesar de uma produção audiovisual necessitar da técnica, a arte só acontece a partir da construção da poética. Para o professor, o mais importante não é o resultado em si, mas o processo criativo em que foi construído ao longo de todo o trabalho; capaz de



oferecer ao aluno experiências estéticas que o capacitem a criar, com base em sua realidade, e a ver o mundo de forma diferente e crítica.

No caso do cinema, há ainda duas questões importantes a serem levadas em consideração: a sua produção para a grande massa, voltada ao capitalismo, e a sua produção puramente artística, voltada à poética, na qual esta proposta pedagógica está focada.

Os sete ciclos a seguir, são sugestões e sequências de um trabalho que valoriza o processo criativo dos alunos por meio da abordagem Pedagógica Histórico-Crítica e com diversas experiências estéticas por intermédio de filmes. Por isso, o resultado do produto artístico será o resultado de todo o processo pedagógico.

Na escola pública, cujos ciclos listados nesta proposta foram trabalhados, são oferecidas disciplinas e metodologias que se aproximam da realidade do aluno, de forma interdisciplinar e transdisciplinar, visando o aprofundamento em diferentes áreas do conhecimento. Por isso, não se prenda exclusivamente aos ciclos aqui sugeridos! Elabore seu planejamento com calma e de acordo com a sua realidade escolar, cuidando das especificidades e do tempo de produção de suas turmas, conforme for possível.



CICLOS DE TRABALHO:

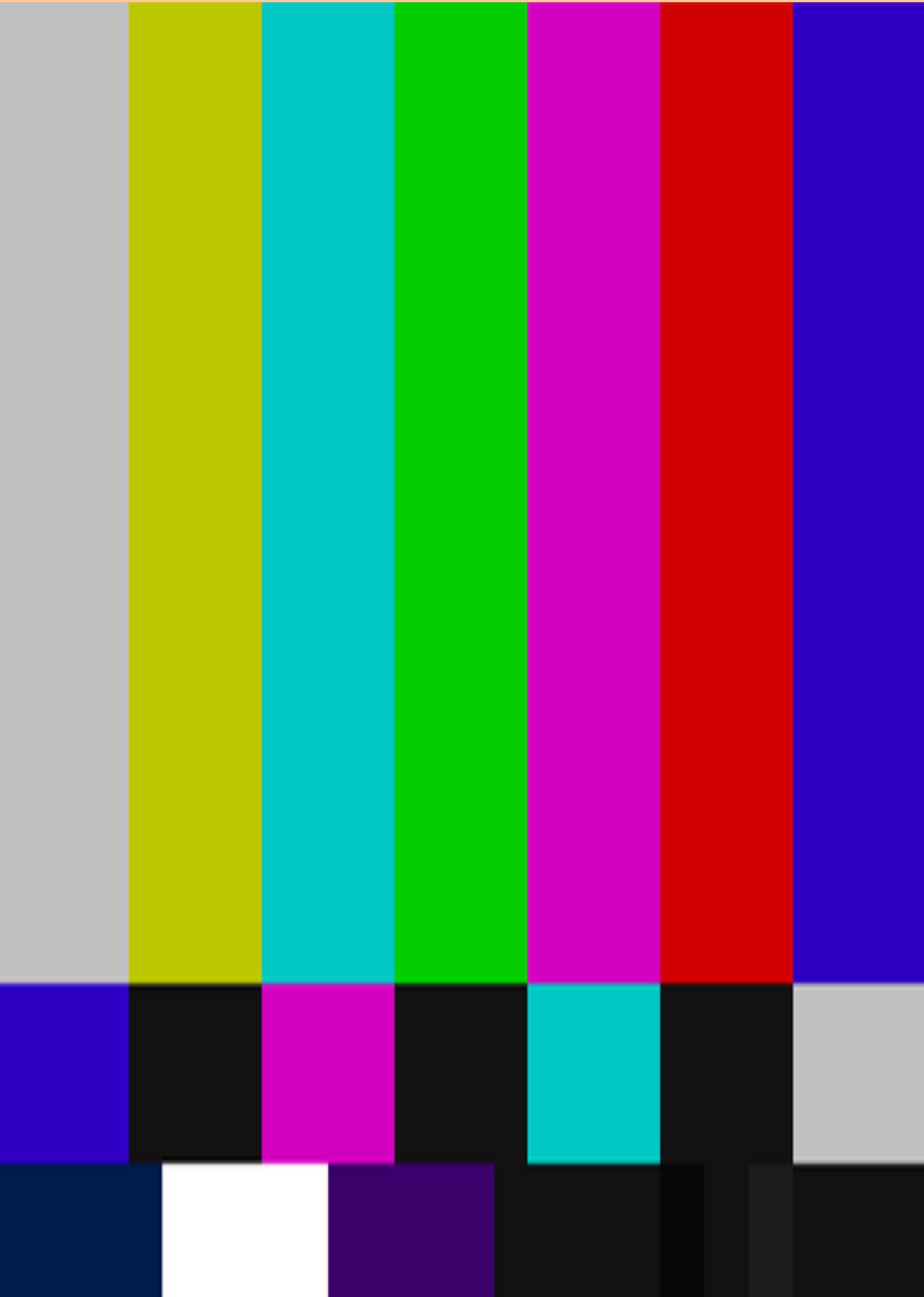
1	<ul style="list-style-type: none">• Apresentar o projeto e os ciclos que serão trabalhados;• Compartilhar experiências e conhecimento acumulados sobre o audiovisual;• Compreender o cinema como arte.
2	<ul style="list-style-type: none">• Clássicos da literatura brasileira;• Leitura literária;• Compartilhar percepções das leituras;• Preparação para roteiro; releitura literária.
3	<ul style="list-style-type: none">• Origem do cinema• A linguagem audiovisual;• Gêneros e escolas de cinema;• Cinema no Brasil.
4	<ul style="list-style-type: none">• Apresentar aos alunos os planos, enquadramentos e movimentos de câmera cinematográficos e as intenções de cada técnica de gravação/filmagem;• Utilizar filmes, clipes, ou cenas de vídeos diversos para que os alunos identifiquem os enquadramentos, planos e movimentos de câmera;• Fazer experimentos em grupos com os alunos utilizando os enquadramentos, planos e a movimentação de câmera por meio de aparelhos celulares;• Composição da equipe técnica de produção no cinema;
5	<ul style="list-style-type: none">• Construção de roteiro;• Adaptação de roteiro para gravação/filmagem de cenas;• Organização do set de filmagem e como gravar/filmar cenas com espaços para corte;• Organização do tempo de gravação/filmagem;• Mãos à obra: gravar/filmar cenas.
6	<ul style="list-style-type: none">• A importância de importar gravações/filmagens para uma nuvem;• Separar cenas gravadas/filmadas para iniciar edições;• Apresentar aplicativos e softwares para edição de vídeo;• Editar;• Revisar e reeditar o que precisar.
7	<ul style="list-style-type: none">• Culminância: montar uma sessão de cinema para apresentar aos demais alunos;• Autoavaliação e análise de todo o trabalho;• Possibilidades de expandir a exibição por meio de sites e festivais;• Distribuir o arquivo dos curtas-metragens entre os participantes do projeto.



CICLO 1

- Apresentação da proposta pedagógica e os ciclos que serão trabalhados;
- Compartilhar experiências e conhecimentos acumulado sobre o audiovisual;
- Compreender o cinema como arte.







APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA

Neste primeiro momento, temos em destaque a prática social inicial da Pedagogia Histórico-Crítica. Será o primeiro contato do aluno com o que será trabalhado e da percepção daquilo que ele já conhece. Os alunos devem estar a parte do que será trilhado ao longo do semestre, é importante para que eles conheçam cada ciclo, cada aula e possam compreender que há um prazo para que possam desenvolver todas as atividades propostas. Visto que, ao visualizarem tudo o que será desenvolvido, eles poderão se preparar.

Primeiros diálogos e conhecimentos prévios a respeito do audiovisual

Quem nunca assistiu a um filme? Quem nunca assistiu à uma cena de telenovela ou até mesmo as cenas e histórias contadas nos games? Essas são algumas perguntas que devem ser feitas neste início de conversa. Todos os alunos, em algum momento, já tiveram diversas experiências com o audiovisual; seja por meio da televisão, seja no cinema ou até mesmo por meio da internet e das redes sociais. E, neste primeiro ciclo de trabalho, é importante que o professor de arte desenvolva um planejamento que contemple a troca de experiências entre os alunos, assim como oferecer ao estudante a percepção desse contato com o audiovisual em seu cotidiano.

É interessante fazer relações de cenas, cores e luz de filmes, conversar sobre as sensações que certos filmes causam etc. Por exemplo: em um filme de terror, as cores utilizadas são frias, há falta de iluminação, há planos distorcidos ou muito fechados na expressão da personagem etc., enquanto, em um filme de comédia, há muitas cores, as cenas têm uma iluminação completa e até os efeitos sonoros são voltados para causar tais sentimentos e reações. Após tais relações, o professor deverá elaborar um questionário de acordo com a sua turma para poder ampliar os horizontes desta conversa. É importante que haja uma aula expositiva com imagens ou trechos de filmes para que os alunos percebam os elementos narrativos do cinema.



SUGESTÃO

Neste momento é importante que o professor escolha trechos de algum filme para que os alunos analisem as funções técnicas e estéticas das cenas e quais sentimentos nós percebemos de acordo com a cena apresentada. Por exemplo:

Na obra cinematográfica francesa “O Fabuloso destino de Amélie Poulain”, com direção de Jean-Pierre Jeunet, lançado em 2001, podemos perceber como a linguagem audiovisual tem sua própria gramática, além de estar cheia de códigos que nos ajudam a interpretar e a compreender cena a cena. A história envolve uma personagem que camufla seus problemas em boas ações, até que um dia a personagem Amélie encontra uma caixa cheia de lembranças e resolve procurar por seu dono, um jovem chamado Nino, por quem ela se apaixona e a trama toda nos revela por intermédio de inúmeros signos inseridos na gramática cinematográfica seus sentimentos e ações. A obra supracitada é considerada um clássico pela riqueza de significados e pela técnica de enorme valor. Em apenas um minuto de filme podemos perceber tal riqueza.

Na cena em que Amélie (Audrey Tautou) procura por Nino (Mathieu Kassovitz) no parque de diversões (time:01:07:00), a personagem pergunta à vendedora da bilheteria se o funcionário Nino está no parque. A vendedora responde que sim, mas que só existia uma maneira de ela vê-lo, o que consistia em comprar um bilhete para o brinquedo chamado “trem fantasma”. Nessa cena, observamos um plano médio, que enquadra metade do corpo das duas personagens na bilheteria e ao final da cena, enfatizando uma certa tensão, a câmera realiza um travelling in, o que corresponde a uma aproximação da personagem de forma lenta. Na cena seguinte, Amélie aparece já sentada no “trem fantasma” que sai lentamente seguindo para frente. Nesse momento, o movimento de câmera acompanha a protagonista, de forma como se seguissemos a personagem que não está nada confortável e que aparentemente quer sair do trem, mas que ainda assim nos leva junto com ela por meio da movimentação de câmera (time:01:07:12).

A câmera perde a personagem de vista quando ela adentra o brinquedo. Então, a câmera volta para a posição inicial do plano geral, nos possibilitando ver o cenário assustador, no qual a personagem adentra com o trem (time:01:07:24). Nas cenas seguintes a iluminação é baixa, o som nos remete a gritos e sussurros e todo movimento de câmera mostra o medo e a ansiedade da personagem que procura por Nino. Ao final de toda a cena, o personagem aparece fantasiado de esqueleto humano e vários planos close up, que focam no rosto da personagem, como também, planos detalhes que mostram Nino fantasiado tocando o rosto de Amélie, com a intenção de assustá-la, porém percebe-se um deleite de Amélie sentindo cada toque como se fossem carinhos enquanto os planos close up mostram suas sensações e nos faz compreender a narrativa de forma poética.

Com todo esse jogo de imagem, iluminação e som, o filme nos leva a interpretar o significado metafórico da cena que transcende todo o acontecimento. A personagem embarca rumo ao que mais teme: o amor e sua relação com o masculino. E quando encontra o amor de sua vida vestido de algo assustador, consegue aproveitar o momento, apesar de toda a tensão. Quando isso acontece, o brinquedo termina o percurso.

Como é possível observar, a linguagem audiovisual é repleta de signos que são construídos por meio de técnicas, códigos visuais e sonoros que nos levam a diferentes leituras. É possível que haja outras interpretações, ou que nada desses códigos faça diferença na interpretação do espectador. Tudo vai depender da capacidade visual, que aqui chamamos de competência visual. Tal competência visual se constrói a partir do momento que o espectador tem o conhecimento sobre a produção audiovisual e sobre diversas experiências.



Cinema, a sétima arte

Após essa primeira conversa os alunos devem ser conduzidos a um diálogo a respeito de como eles conceituam o que é arte e o porquê de o cinema ser considerado uma arte. A partir das respostas, deve-se abordar sobre as questões da reprodutibilidade técnica do cinema e de como o cinema passou a ser considerado uma arte.

Um dos autores que muito discute esse tema, é Walter Benjamin. O autor escreve sobre cinema e fotografia como novas técnicas de produção artística e como isso modifica as questões da aura da obra de arte que se caracterizava pela sua autenticidade e unicidade.

No momento, porém, em que o critério da autenticidade fracassa na produção artística, a totalidade da função social da arte é transformada. No lugar de sua fundação sobre o ritual, esta deve fundar-se em outra práxis, a saber: a política. (BENJAMIN, 1994, p. 171).

Para o autor, por mais que tenhamos cópias, ou seja, reproduções perfeitas de alguma obra, jamais essa estará acompanhada da aura da obra original, do "aqui agora", da história, do processo da qual tal obra surgiu e suas mais delicadas características. Mas, ao analisar as novas técnicas de produção artística que são criadas para serem reproduzidas, o autor supera o significado da obra de arte e a compreende como uma mudança política e histórica de seu criador.

O problema, segundo Benjamin, é que nesse novo contexto, a obra de arte perderia sua autenticidade a partir do momento em que servisse às exigências da grande massa e da exploração mercadológica. (BENJAMIN, 1994, p. 185).

TEXTO DE APOIO

O cinema como arte

O cinema é um sistema de formas, e o interessante nele não é como nas abordagens "realistas" que acabamos de citar o fato de ele reproduzir fielmente o real, e sim, ao contrário, o fato de ele se distanciar dessa reprodução (Arnheim: os "fatores de diferenciação"). É a partir dessa capacidade do cinema em criar formas que lhe são próprias (e que não reproduzem formas reais) que ele pode ser considerado uma arte; essa atitude formalista foi reativada por Noel Burch (1969), David Bordwell e Thompson que estudaram a história do cinema como história de normas formais e por Dudley Andrew, o qual procurou evidenciar fenômenos figurais considerados por ele a essência da arte. (AUMONT, 2006, p.289)

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário teórico e crítico de cinema. Campinas, SP: Papyrus, 2006.



Nessa conversa o professor deve fomentar a discussão a respeito de como a grande massa determina o que vai ser produzido. Isso será feito a partir das observações de exibições de filmes brasileiros e estrangeiros que mais agradam a população e sobre os filmes que foram censurados por tratarem de temas políticos e religiosos.

Outro fator importante a ser conversado em sala para que o cinema seja compreendido como arte, é a sua linguagem e a sua estética que ultrapassam as barreiras do gosto e do Belo. Nesse sentido, Brandão explica que o cinema só passou a ser considerado arte quando o intelectual italiano Rioccitto Canudo escreveu o Manifesto das Sete Artes em 1923, no qual: “conferindo-lhe um carácter estético, reconhece o Cinema enquanto linguagem capaz de renovar, transformar e difundir as outras Artes, num projeto de Arte Total”. (BRANDÃO, 2008, p. 7).

Nesta aula os alunos devem ficar cientes de que a arte cinematográfica tem um carácter histórico, social e que é uma linguagem cheia de códigos que serão explorados nas próximas aulas. Um último ponto a ser considerado neste encontro é reconhecer a importância de que o cinema tem forte reação com a sensibilidade.

TEXTO DE APOIO

O cinema como produção de afetos e simbolização do desejo.

O cinema surgiu mais ou menos ao mesmo tempo que a psicanálise, e as relações entre os dois foram frequentemente observadas (Metz, entre outros). O cinema narrativo foi com frequência analisado, nos últimos 50 anos, como uma representação bem rica e realista de fantasias, de neuroses, em geral da psicologia humana (ao menos, da psicologia dos habitantes dos países ricos). Quanto às formas de cinema que cultivam mais a imagem (cinema experimental, filmes de gêneros fundados na ação), eles procedem da produção ou da reprodução de afetos (mas existem poucas teorias utilizáveis do afeto). Tais categorias não são estanques, e muitos teóricos circularam entre esses problemas (e alguns outros, notadamente de inspiração sociológica) sem jamais fazer uma síntese convincente. As obras que tentaram fazer isso (Mitry 1965) são mais antologias ou panoramas do que verdadeiras sínteses. (AUMONT, 2006, p.290)

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário teórico e crítico de cinema. Campinas, SP: Papyrus, 2006.



O cinema é uma obra social, que interage com o espectador. Ao assistir a um filme, a imaginação e a realidade são exploradas de diferentes formas, podendo, muitas vezes, levar o espectador a reflexões críticas ou mudança de conceitos. Porém, para que o cinema possa atingir a sensibilidade de uma pessoa, de modo a colaborar em seu processo criativo, é necessário adquirir experiência. Segundo Fresquet:

A proposta de produzir espectadores criadores consiste em favorecer as condições para que as obras a que se assistem consigam ecoar e se revelar em cada um, segundo a sua sensibilidade. Para que o espectador se torne realmente criativo, ele terá que tornar-se um “revisitador” de filmes. (2013, p. 52).

Por este motivo, peça aos alunos que comecem a assistir mais filmes em casa e para que percebam a estética dos filmes, suas percepções e sentimentos que surjam durante as exhibições. Além disso, nesta proposta estão listados filmes que colaboram na compreensão do conteúdo disposto nos ciclos. O professor pode exhibir os filmes, ou partes deles aos alunos antes de começar um assunto ou ciclo ou ainda ao final de cada etapa.

Lembre-se: quanto maior a experiência estética assistindo aos filmes, mais material criativo o aluno terá para produzir artisticamente!

Durante essa conversa, é comum que os alunos percebam outras formas de linguagem como a arte de rua e a música, por exemplo; possibilitando que a conversa possa tomar vários rumos, tornando-a mais interessante e atrativa. Porém é importante que a mediação dos diversos assuntos se ligue ao tema para a compreensão do cinema na qualidade de arte. De todo modo, este primeiro momento é muito importante para começar o desenvolvimento do trabalho.



FILME DISPARADOR DO CICLO 1



O filme "Rebobine, por favor", de Michel Gondry, narra a história de uma locadora de vídeos cassetes que está à beira da falência com o advento dos filmes em formato DVD. Além disso, o dono da videolocadora possui dívidas e está prestes a perder o prédio de seu empreendimento.



Frame do filme "Rebobine, por favor" (2008) de Michel Gondry.

Enquanto o dono da locadora de vídeos viaja em busca de tentar melhorar a sua renda, além de tentar se adaptar ao mercado, o seu empreendimento fica aos cuidados de Mike, que tem como amigo o jovem Jerry. Jerry acaba sofrendo um acidente no ferro velho em que trabalha e fica magnetizado e quando vai até a locadora de vídeos pedir ajuda ao amigo Mike, acaba apagando todas as fitas VHF. A partir daí eles resolvem recriar, de forma muito criativa e dinâmica, os filmes clássicos*, que bateram recorde de bilheterias e premiações como "Hora do Rush", "Caça-Fantasmas", "Conduzindo Miss Daisy", "O Rei Leão", "Quando Éramos Reis", "De Volta para o Futuro", "Robocop" etc. Além disso, o filme aborda temas como alienação, capitalismo, mercado versus cultura entre outros assuntos que podem ser conversados em sala de aula.

PARA SABER MAIS

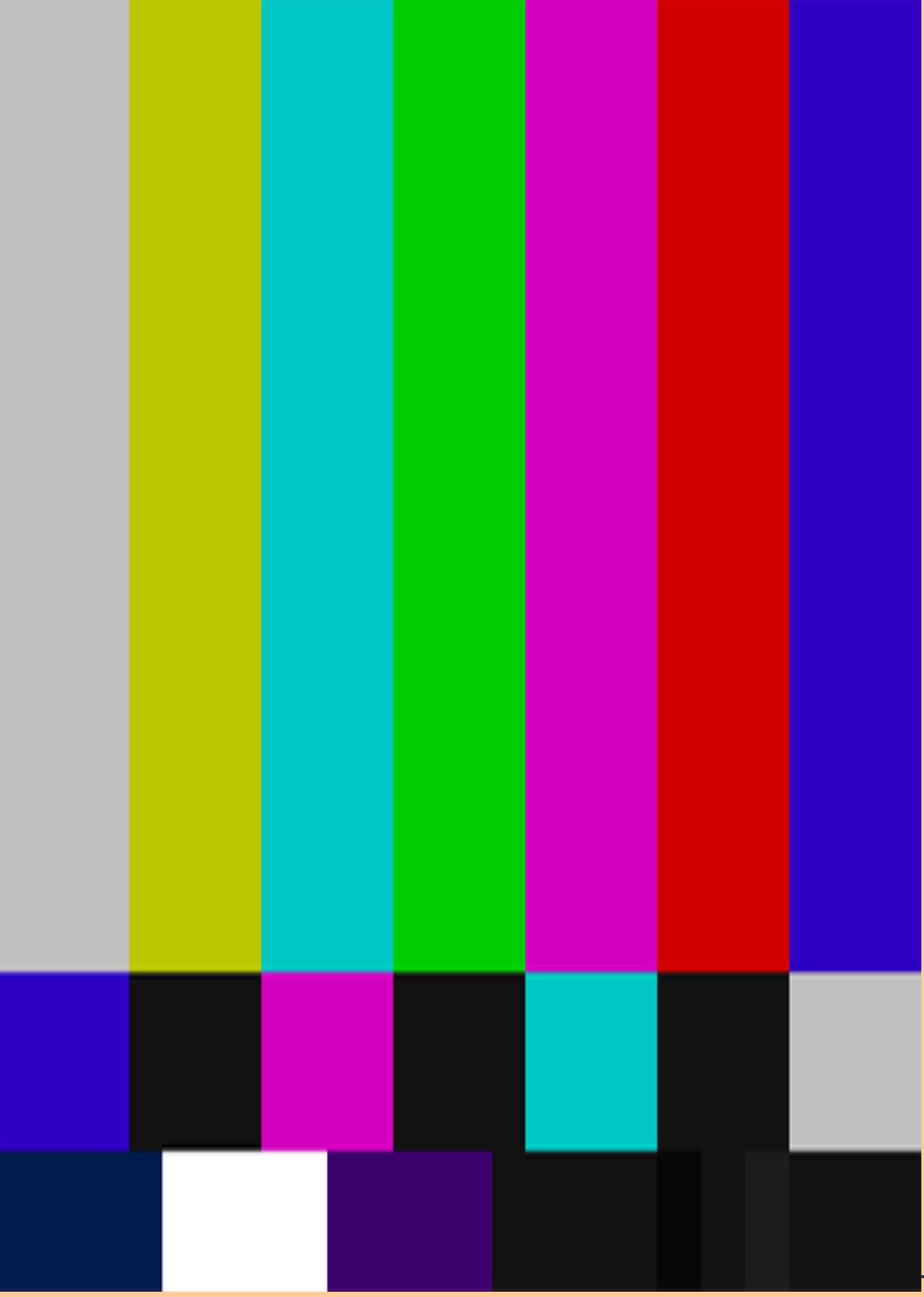
Segundo Saviani (1999, p. 13) na pedagogia histórico-crítica o conceito de clássico não é referente ao conhecimento tradicional, mas é sobre o conhecimento essencial que se firmou como fundamental. Assim, conhecer clássicos do cinema referidos no filme apresentado é de grande contribuição na experiência estética dos alunos "já que suas formulações, embora radicadas numa época determinada, extrapolam os limites dessa época, mantendo o seu interesse mesmo nas épocas ulteriores." (VÁZQUEZ apud SAVIANI, 1999, p.82).



CICLO 2

- Clássicos da literatura brasileira;
- Leitura literária;
- Compartilhar as percepções das leituras;
- Preparar o roteiro - releitura literária.







LEITURA DOS CLÁSSICOS DA LITERATURA BRASILEIRA.

É nesse ciclo que será iniciado o projeto e que envolverá os alunos com as literaturas clássicas do Brasil. Outros professores de diferentes componentes curriculares como História e Literatura, por exemplo, podem ser convidados a colaborar para uma melhor compreensão do contexto histórico e literário referente às obras escolhidas.

A riqueza de possibilidades desse projeto é tão grande que podem ser trabalhados temas transversais de acordo com o planejamento e a problemática. Por exemplo: a cidadania e o civismo, a economia, a saúde, o meio ambiente, o multiculturalismo, a ciência e a tecnologia.

No início deste ciclo, é necessário que o professor faça um levantamento no acervo ou na biblioteca da escola para saber se há exemplares

literários suficientes para que os alunos façam a sua leitura. De acordo com a quantidade de livros, os alunos devem ser divididos em grupos, conforme o interesse pelas obras, para que depois eles possam lê-las, a fim de comentarem suas leituras com a turma.

Quando há participação de outros professores das áreas de humanas, é interessante trabalhar o contexto histórico da obra escolhida. Além disso, quando há colaboração de um professor da área de literatura, as leituras e as conversas sobre as obras, sobre o contexto histórico, assim como a divisão e a organização da leitura, poderão ser feitas nas aulas deste professor, deixando os compartilhamentos e as resenhas orais para as respectivas aulas do projeto.

Obras da literatura clássica brasileira:

Capitães da Areia (1937). Jorge Amado

Dom Casmurro (1899). Machado de Assis

Iracema (1865). José de Alencar

Memórias de um Sargento de Milícias (1854). Manuel Antônio de Almeida

Memórias Póstumas de Brás Cubas (1881). Machado de Assis

Morte e Vida Severina (1955). João Cabral de Melo Neto

O Cortiço (1890). Aluísio Azevedo

Os Lusíadas (1572). Luís Vaz de Camões

O Primo Basílio (1878). Eça de Queiroz

O triste fim de Policarpo Quaresma (1915). Lima Barreto

Senhora (1874). José de Alencar

Vidas Secas (1938). Graciliano Ramos



Sem a participação de outros componentes curriculares, todo o trabalho de leitura e de comentário sobre as obras deverão ser realizados durante as aulas.

SUGESTÃO

Nesse momento podem ser escolhidos vários títulos de obras literárias, sendo uma para cada aluno ler ou apenas um título distribuído entre todos os alunos. Havendo a possibilidade, ofereça aos alunos a versão digital das obras literárias selecionadas.

Conversando sobre as obras literárias

Na perspectiva histórico-crítica de Saviani, neste momento ocorre a problematização, pois será nesta hora que os alunos irão perceber e questionar acerca dos aspectos da realidade social percebidas durante as leituras. Logo após perceberem tais aspectos, a busca tanto do professor quanto do aluno, será pautada na resolução destes problemas.

Posteriormente, no que concerne à leitura das obras, os alunos devem escolher, por meio de conversas orientadas, qual ou quais obras literárias mais lhes chamaram a atenção. Sobre este aspecto, estabeleça com os alunos alguns critérios de escolha, tais como:

- Identificação: *porque o aluno escolheu determinada obra e como ele se identifica com ela;*
- Problemáticas: *quais problemas da sociedade, das personagens e da história que mais gerou incômodo no aluno;*
- Possibilidades de adaptação: *é possível readaptar a obra por meio de uma nova leitura? Em caso afirmativo, de qual forma?;*
- Possibilidade de contextualização: *Como você imagina esta história acontecendo nos dias de hoje? Como e com quem as personagens e o enredo do livro se pareceria se acontecesse na contemporaneidade?;*
- Fomento criativo: *a história do livro te inspira de forma criativa? Como?.*

Tais critérios serão percebidos pelos próprios alunos durante as aulas em que irão comentar suas leituras e suas percepções sobre as obras lidas. Será a partir destes encontros que poderão surgir críticas e observações a respeito de



PARA SABER MAIS

O CINEMA COMO MODO DE PENSAMENTO

A ideia de que as imagens são um dos meios do pensamento humano não é recente (ela remonta ao menos à Renascença). A propósito do cinema, os primeiros que a levaram a sério sistematicamente foram Eisenstein, que continuou nesse sentido suas considerações sobre o hieróglifo cinematográfico, e Epstein, que fez do cinema a personificação mais ou menos mítica de um filósofo singular (em particular, de um filósofo do Tempo). Essa ideia está também na base dos trabalhos de Gilles Deleuze (1983, 1985), que vê na história das formas cinematográficas a colocação em prática sucessiva de grandes funções mentais - o imaginário, a memória -, em um modo absolutamente diferente daquele de nosso psiquismo, descrevendo o cinema, portanto, como uma máquina de pensar. (AUMONT, 2006, p.290)

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário teórico e crítico de cinema. Campinas, SP: Papirus, 2006.

os conflitos culturais e histórico das obras literárias. O professor, então, deverá mediar e fomentar esse debate para que os alunos possam perceber as problemáticas e a historicidade dos fatos por meio da verossimilhança dos livros lidos. Após a leitura e conversas no tocante às obras, que podem variar entre duas ou quatro semanas, é chegada a hora de selecionar a obra. E para uma

educação emancipatória, este é um momento muito necessário!



REESCREVER, TRANSCREVER, RECRIAR, CRIAR!

É interessante que nesse momento o professor arranje a turma de acordo com a quantidade de alunos. Cada grupo pode conter de 10 a 20 alunos no máximo, para que seja possível envolver a todos os discentes. Dessarte, em uma sala de aula contendo 30 alunos, por exemplo, o ideal seria que estes estudantes fossem separados em dois grupos. Dessa forma, cada grupo escolheria uma obra literária para fazer o seu trabalho. Porém, é possível que seja escolhida apenas uma obra para a turma toda realizar as suas próprias criações.

Obra escolhida! Chegou a hora de recriar a história, ou seja, fazer uma releitura sintetizada da obra selecionada pelo grupo. Este será um dos momentos mais importantes do projeto, pois os alunos deverão socializar suas ideias no coletivo, tendo que construir uma nova história baseada em suas experiências e culturas. Lembre-se: o intuito é criar uma releitura abordando criticamente as



problemáticas sociais e históricas das obras e cotejadas à realidade individual dos alunos.

Assim como se faz a releitura de uma obra artística, em que se realiza uma nova interpretação acrescentando algo novo e original ao trabalho artístico, os alunos terão que recontar a história da literatura escolhida por meio de uma perspectiva contextualizada, na qual as personagens se assemelhem a eles mesmos e que estejam, atualmente, inseridas.

Para que o trabalho possa se tornar mais desafiador, o professor poderá lançar um desafio que consistira em envolver uma problemática específica para mediar os alunos na construção da nova história. Deste modo, deixar com que os alunos busquem discutir problemáticas ligadas aos assuntos do momento, além de compará-las com os fatos do tempo em que aconteceram as histórias lidas por eles.

Por exemplo, os alunos ao recriarem o enredo do romance naturalista “o Cortiço”, na qual uma das personagens da obra de Aluísio Azevedo, o ganancioso e explorador João Romão, durante a releitura fílmica, poderá ser compreendida como um homem machista do século XXI. Na nova leitura, a personagem Bertoleza, escrava alforriada, poderá ser percebida como uma mulher feminista, que diferente da obra original, em que é assassinada por João, a personagem ganha um final feliz por conseguir sua emancipação social enquanto mulher. As falas no enredo criado pelos alunos, assim como a forma em que as cenas serão retratadas, devem ser resultantes de uma reflexão crítica, baseadas na vivência dos próprios alunos.

Com a realidade dos próprios discentes envolvida na criação do novo enredo, as significações envolvem mais profundamente os alunos criadores em seus processos, pois, segundo Vigotski (1999), a arte é resposta do que a humanidade vive, o principal material da produção artística é aquilo que se encontra mais próximo do artista, ou seja, sua realidade imediata. Diante disso, o autor cita o exemplo do poeta que utiliza como material aquilo que viveu:

[...] devemos entender por material tudo o que o poeta usou como já pronto – relações do dia-a-dia, histórias, casos, o ambiente, os caracteres, tudo o que existia antes da narração e pode existir fora e independente dela, caso alguém narre usando suas próprias palavras



para reproduzi-lo de modo inteligível e coerente. (VIGOTSKI, 1999, p.177)

Destarte, compreende-se que nesse segundo ciclo, o principal material a ser utilizado pelos alunos serão seus próprios contextos culturais e sociais. E o papel do professor é fazer a mediação do processo de criação para que os alunos consigam expressar e comunicar suas reflexões dentro da nova narrativa.

Este trabalho de mediação, para que o aluno possa escrever a partir de sua realidade de modo crítico e reflexivo, potencializa a chance de torná-lo um ser ontológico, além de desenvolver a capacidade de manifestar a sua identidade artística na produção. Lukács (1970) reconhece como uma das primeiras qualidades do gênio a originalidade, ou seja, sua identidade presente em suas produções. Sendo assim, a atividade criadora carregará um caráter personológico durante o processo de construção e que "sua essência se apoia na consideração do desenvolvimento e da educação da criatividade como expressão do desenvolvimento da educação da personalidade, especificamente dos recursos personológicos [...]" (MITJÁS MARTÍNEZ, 1997, p.142).

Aproveite para explorar ao máximo a percepção da identidade individual e coletiva dos alunos, estimulando-os a compreender os seus próprios enredos para utilizá-los durante a criação da escrita de modo crítico e reflexivo.

Como clara em neve...

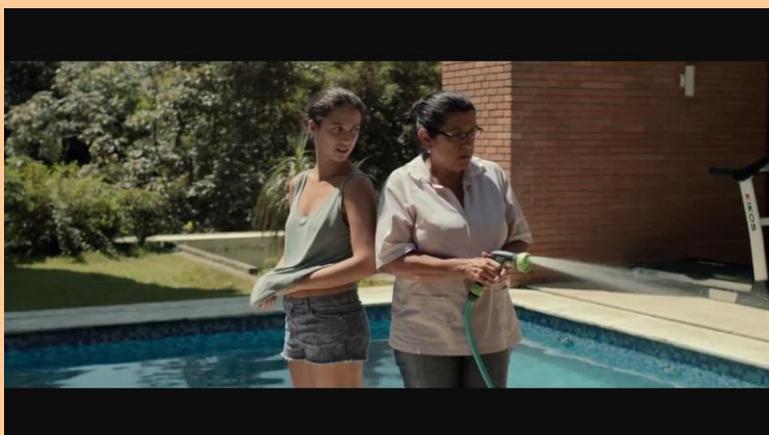
O ingrediente mais importante para que um bolo seja muito fofo e delicioso é acrescentar a clara em neve. Para isso, bate-se a clara no começo e a reserve para colocá-la ao final da receita. Aqui, será feito a mesma coisa com essa história criada pelos alunos. É preciso preparar a massa para que, futuramente, possa ser acrescentada a clara. Ou seja, no contexto desta proposta pedagógica, será preciso compreender a linguagem audiovisual, com o propósito de que ao final seja encaixada nas criações dos alunos, resultando em um excelente produto artístico.



FILME DISPARADOR DO CICLO 2



Neste ciclo, apresente o filme “Que horas ela volta?” (2015), de Anna Muylaert. O longa narra a história de uma empregada doméstica que criou o filho do patrão e que não pôde criar e ver sua filha crescer, aceitando passivamente a sua posição inferior por ser pobre. Até que sua filha, já adulta, com ambições e não conformada com o seu lugar, faz a mãe refletir sobre como é tratada e se realmente ela deve aceitar tudo aquilo. O filme é uma forte crítica à desigualdade social brasileira. Por isso, apresentar o filme aos alunos, neste momento, amplia as possibilidades de reflexão sobre produzir algo que leve o espectador a refletir e a mudar a sua própria realidade diante de assuntos que, muitas vezes, parecem desinteressantes ao serem trabalhados em uma atividade de artes em sala de aula. Como a proposta da produção cinematográfica também foca em debater temas da realidade, e possíveis reflexões acerca de mudanças, o filme sugerido é um rico material para criar diversas inquições e inspirações.



Frame do filme “Que horas ela volta?” (2015) de Anna Muylaert.



CICLO 3

- Origem do cinema;
- A linguagem audiovisual;
- Compreender o cinema como arte;
- Gêneros e escolas de cinema;
- Cinema dono Brasil.





Este é um ciclo de aprendizado, momento de agregar conhecimentos sobre os conteúdos. Neste território ocorrerá a instrumentalização, segundo Saviani (2012). Os conteúdos irão ajudar os alunos e professores a resolverem as questões que permeiam a construção do cinema e de sua linguagem para que isso seja utilizado mais à frente.



SUGESTÃO

As aulas deste ciclo podem ser trabalhadas de forma expositiva pelo professor ou utilizando metodologias diversificadas como por exemplo: pesquisa realizada pelos próprios alunos e a sala de aula invertida, na qual eles apresentam uma aula para o restante da turma. As pesquisas podem seguir com os seguintes temas:

- História do cinema;
- Da fotografia ao cinema;
- Quando o cinema virou linguagem;
- Gêneros e escolas de cinema;
- Cinema brasileiro.

CONHECER A HISTÓRIA DE COMO COMEÇOU O CINEMA

Na Grécia antiga, um sábio era chamado de *hístor* e assim chamavam de *historía* o ato de aprender por meio dos relatos desse sábio, ou seja, uma filosofia aprendida com exemplos². O cinema traz em sua origem não só uma história rica e cheia de detalhes como também nasce com a função de contar histórias.

Esse ciclo exige muita pesquisa, seja em livros ou na *internet*, por parte dos alunos para conhecer melhor a história do cinema. Primeiramente, o professor deverá orientar os alunos para que pesquisem como a fotografia virou filme. A história da fotografia é bem importante, mas é interessante pontuar que as cenas do cinema nada mais são do que fotografias passadas rapidamente. Diante disso, é possível desenvolver atividades em que os alunos criem *stopmotions*, ou façam desenhos animados utilizando bloquinhos (*flipbook*) para compreenderem como acontece a cena no cinema.

Para as aulas que envolvam a pesquisa, acerca de os próprios temas das pesquisas, opte por distribuí-los separadamente aos grupos de alunos, com a intenção de que possam pesquisar a história do cinema, a história da fotografia,

² <http://www.fn.de.gov.br/index.php/acessibilidade/item/4099-hist%C3%B3ria>. Acesso em: 24 de fev de 2023.



primeiras imagens em movimento, primeiros filmes, descobertas de novas técnicas, evolução dos tipos de filmes, a chegada do som, vídeo arte etc.

Ao final das pesquisas, os alunos poderão compartilhar o que descobriram por meio de seminários. O professor deverá complementar as informações, caso seja necessário.

PARA SABER MAIS

Após a invenção da fotografia, os irmãos Louis e Auguste Lumière perceberam que poderiam fazer registros da realidade através das imagens fotográficas que poderiam gerar a impressão de movimento se passadas rapidamente. Assim, em 1895 projetam pela primeira vez, em Paris, um pequeno filme de cenas simples: a chegada do trem na estação Ciotat. Dizem, que na época, a cena do trem vindo em direção à câmera assustou os espectadores que acharam que o trem atravessaria a tela. Os Lumière, apenas registravam a realidade, até que Georges Méliès, um ilusionista, percebeu sem querer, após sua câmera travar, que poderia também transformar sua imaginação em realidade através do cinema. E assim começou a manipular imagens, cortá-las para causar efeitos de ilusão de coisas que apareciam e desapareciam, por exemplo. Os filmes do início do século XX eram parecidos com teatro, afinal, era única referência existente até então. E colocava uma câmera filmando e ali a cena acontecia de forma estática. Alguns anos depois, surgem as primeiras ideias de planos, passaram a movimentar a câmera, que acompanhava os atores. Mais tarde começaram a focar nas ações, as vezes perto, as vezes afastada de acordo com a necessidade do momento. Foi então que o cineasta norte americano D.W. Griffith definiu de fato a ideia da montagem com diferentes planos. Depois disso, outros aspectos começaram a ganhar importância: som, a cor, o cinemascope, o som estéreo, as experiências com terceira dimensão e até hoje vemos mudanças que têm feito com que tenhamos uma imersão nas cenas, com uma noção de realidade que acontece mesmo quando há cenas de fantasia. É preciso lembrar que o cinema também se abriu para ideias de filmes e vídeos mais conceituais também como a vídeoarte. Vale a pena pesquisar mais!

ARAUJO, Inácio. **Cinema: o mundo em movimento**. Ed. Scipione. São Paulo. 1995



A LINGUAGEM AUDIOVISUAL

Após as aulas sobre a história do cinema, será preciso que os alunos compreendam o cinema como linguagem. O professor explicará sobre como o cinema virou uma linguagem e para isso é necessário que o docente tenha se apropriado do conceito de linguagem audiovisual.

A linguagem é todo sistema de comunicação que utiliza códigos e signos específicos de acordo com a sua área. No caso do cinema, os códigos de



construção dessa linguagem envolvem o som, a imagem, a iluminação, os cortes, os planos, os movimentos de câmera e a linguagem verbal e não verbal.

A Arte é a forma de criação de linguagens – a linguagem visual, a linguagem musical, a linguagem cênica, a linguagem da dança e a linguagem cinematográfica, entre outras. Toda linguagem artística é um modo singular de o homem refletir – reflexão/reflexo -seu estar no mundo. Quando o homem trabalha nessa linguagem, seu coração e sua mente atuam juntos em poética e intimidade. (MARTINS, 1998, p. 41)

Essa compreensão será importante durante o processo criativo dos alunos, pois a produção deles irá utilizar dos códigos e das técnicas do cinema para que consigam se expressar. Por isso, é necessário que se explore o conceito de linguagem a fim de que os alunos tenham domínio das ferramentas de construção de um curta-metragem, pois quanto mais ferramentas para criação de suas narrativas eles tiverem, mais domínio sobre suas criações eles terão.

Para entender melhor a linguagem audiovisual:

A linguagem audiovisual abrange uma grande gama de expressões visuais como, por exemplo, vídeo documentário, videoclipes, televisão e tudo que envolve elementos visuais e sonoros. Porém, o foco desse artigo é o cinema, escolhido por sua popularidade e uso frequente no contexto escolar e ensino das artes.

Segundo Rosália Duarte (2009), ao parafrasear Pierre Bourdieu (1979), diz que o cinema desenvolve nas pessoas “competência para ver”, mas que tal competência não é elevada apenas assistindo a filmes, porém compreendendo que o meio sociocultural é um fator determinante para desenvolver uma sensibilidade e até “gosto” pela linguagem audiovisual. Desse modo, considerando que as experiências que cada indivíduo vive em seu contexto social o influencia, chega-se à conclusão de que: “o gosto pelo cinema, enquanto sistema de preferências, está ligado à origem social e familiar das pessoas e à prática de ver filmes” (DUARTE, 2009, p. 7).

A linguagem audiovisual é uma das mais completas e que nos fascina pela verossimilhança. Antonio Costa (1987), em seu livro “Compreender o Cinema”,



aborda de forma detalhada uma análise de alguns diálogos do cinema da década de 1970, baseados em obras literárias da década de 1940. O exemplo cinematográfico que Costa trata, nesse caso, é o longa-metragem “O último Magnata” (1976) de Elia Kazan, extraído do romance póstumo (1941) de F. Scott Fitzgerald (1987, p. 21). Ao analisar tais diálogos, Costa narra como a cena se tornou convincente à impressão de realidade ao espectador, mesmo o texto fílmico partindo de um texto literário sem informações de como os atores deveriam atuar.

Diante disso, fica claro que a linguagem audiovisual, a organização dos espaços e dos papéis dirigidos pelo cineasta formam todo o dispositivo de representação que se dá através da imagem em movimento; elas fazem com que o espectador passe a crer na realidade apresentada no vídeo. Visto que o desejo, atrelado ao imaginário e ao simbólico que o cinema traduz em ficção, age por meio de mecanismos que interagem com a psiquê e o inconsciente humano, desenvolvendo a verossimilhança. As imagens cinematográficas dão ao espectador um prazer, como se fosse algo onírico, ao se assemelhar com o que de fato é realidade.

Uma vez que os poderes da instituição cinematográfica, que se reforçam justamente desse modo, “produzem desejos que, no espectador, não são superficiais nem momentâneos”, vivemos cada situação que o filme nos apresenta como um estabelecimento de compromisso entre um certo grau de satisfação das pulsões e um certo grau de conservação das defesas, portanto de afastamento da angústia. (METZ, *apud* COSTA 1987, p. 26)

Costa (1987) descreve em seu estudo de linguagem os diversos planos da cena que o roteirista e o diretor elaboram para que o espectador tenha várias visões sobre a narrativa do filme. Alguns diálogos são utilizados como exemplos e depois as ações cênicas e as modalidades de filmagem são descritas. A capacidade de descrição das cenas nos mostra que o cineasta e o roteirista não trabalham apenas o texto literário para dar a impressão de realidade ao espectador, mas também os jogos de cena e os “materiais de expressão” são estudados minuciosamente.

Metz (2004) levanta a questão sobre o cinema ser uma língua ou linguagem baseando-se em uma problemática que utiliza os materiais de



expressão do cinema, como os planos e enquadramentos, por exemplo, comparando-os com palavras por se comunicarem com o espectador.

Stan (2006), sem aprofundar, também utiliza o exemplo da linguagem literária, cujo material de expressão seria a forma escrita. No cinema, o autor considera que os materiais de expressão são um conjunto de cinco “pistas” ou “canais”: a imagem fotográfica em movimento, os sons fonéticos gravados, os ruídos gravados, o som musical gravado e a escrita, incluindo tudo o que está escrito no interior do plano. (STAN, 2006, p. 132) Entende-se então que o cinema, assim como qualquer linguagem, tem seus códigos e subcódigos para que seja interpretado como um todo.

A linguagem cinematográfica é a totalidade dos códigos e subcódigos cinematográficos, desconsiderando-se, por ora, as diferenças que separam esses vários códigos, a fim de tratar o conjunto como sistema unitário. (STAM, 2006, p. 140)

Segundo Rosália Duarte (2009), o significado do filme é um todo que, por meio da articulação dos códigos e elementos distintos, torna-se uma linguagem profundamente rica. As imagens, a luz, o som, a fala, a música e os textos escritos, fixados em planos em movimento, são os formadores de infinitos significados diante da montagem cinematográfica proposta pelo cineasta.

Para Marcel Martin (2005), o cinema vai além de sua natureza meramente estética. Para ele o cinema: “é uma linguagem que necessita ser decifrada e que muitos espectadores, glutões óticos e passivos, nunca conseguem digerir o sentido das imagens” (p. 35). Isso porque a grande parte dos espectadores se deixam envolver apenas pelo enredo do filme, contentando-se apenas com um bom roteiro e a atuação dos artistas. Nesse caso, a questão da linguagem fica pouco aproveitada.



PARA SABER MAIS

Que história é essa?

Raou Walsh, que mais tarde se tornou um dos grandes diretores do cinema americano, foi ator nos primeiros faroestes, e relatou como as inexactidões eram enormes. Certa vez, um diretor lhe pediu para cavalgar ao lado de uma linha de estrada de ferro. Walsh lembrou-lhe que, na época em o filme era ambientado, ainda não existiam estradas de ferro. O diretor não se apertou: disse que ele é que mandava ali e, portanto, existiam estradas de ferro, sim.

E fez Walsh correr, montado em seu cavalo, não mais ao lado dos trilhos, mas sobre os dormentes (Walsh era um hábil cavaleiro e garantiu que essa é a situação mais ingrata para se andar a cavalo). Raou Walsh, como ator, fazia filmes tão ruins que um dia pensou: "É impossível que eu faça pior. Portanto, também posso ser diretor".

E nessa decisão e um pouco de sorte o levaram a trabalhar com o norte-americano D. W. Griffith, a quem devemos grande parte da evolução do cinema. Ex ator de teatro, Griffith realizou seu primeiro filme em 1908, na companhia Biograph, e sua principal contribuição consistiu, justamente em distingui cinema e teatro. Ele escreveu:

Quando entrei para a Biograph, no número 11 da Rua 14, em Nova York, a projeção de um filme não passava de uma representação teatral fotografada. Ao mesmo tempo, atrativo dessa última forma de espetáculo, os diálogos, não existiam. A câmera, conforme o costume da época, parecia estar pregada no chão (...). A iluminação era fornecida ora pela luz natural, ora por lâmpadas de mercúrio dispostas parcimoniosamente no palco. (...) Todas as cenas eram filmadas, do começo ao fim, de um único ângulo. Não existia nenhuma forma de transição para ligar as sequencias.

Griffith escolhe como parceiro de aventura, na Biograph, o fotógrafo Billy Bitzer, o único que parecia inconformado com a falta de ambição de seus colegas para explorar o novo meio. É Griffith que, pela primeira vez, decide colocar a câmera próxima aos rostos dos atores.

Mas os atores reclamaram. Levou-os para ver as projeções e mostrou-lhes como um plano mais próximo do rosto não era uma mutilação do corpo, mas, ao contrário, realçava a intenção dramática da cena. Além disso, a luz de Billy Bitzer e a maquiagem especialmente concebida para as filmagens, diferente da maquiagem teatral usada até ali, salientavam ainda mais sus interpretações.

Graças à nova luz, aos planos aproximados e às novas técnicas de maquiagem, mudou também a interpretação dos atores, que passaram a gesticular menos exageradamente.

Mas a ambição de Griffith ia mais longe: ele pretendia fazer do cinema um espetáculo autônomo, em que o espectador não assistisse apenas o drama representado, mas se sentisse dentro dele. Griffith desenvolveu a técnica da montagem paralela – na qual duas ações que se desenvolvem ao mesmo tempo alteram-se na tela – e foi um dos primeiros a usar o travelling – realizar uma cena com a câmera em movimento.

Griffith juntou todas as suas invenções em um só filme, O nascimento de uma nação, e assim surgia o que chamamos de linguagem audiovisual, mais ou menos como a conhecemos hoje. Ao contrário dos filmes anteriores, este era, além do mais, um longa-metragem.

Explicava-se: o velho teatro filmado podia ser suportável durante alguns minutos. Mas, para prender a atenção do espectador na sala durante noventa ou cento e vinte minutos, a fórmula de Griffith era indispensável.

ARAUJO, Inácio. Cinema: o mundo em movimento. Ed. Scipione. São Paulo. 1995. Pág.36-40.



TEXTO DE APOIO

O que é linguagem audiovisual?

Stan (2006), ao definir o conceito de linguagem, utiliza o exemplo da linguagem literária cujo seu material de expressão seria a forma escrita. No cinema, Stan considera que os materiais de expressão são um conjunto de cinco “pistas” ou “canais”. Sendo elas: a imagem fotográfica em movimento, os sons fonéticos gravados, os ruídos gravados, o som musical gravado e a escrita, incluindo tudo o que está escrito no interior do plano. (STAN, 2006, p.132) Entende-se com isso, que a linguagem audiovisual, assim como qualquer linguagem tem seus códigos e subcódigos para que seja interpretada como um todo.

A linguagem cinematográfica é a totalidade dos códigos e subcódigos cinematográficos, desconsiderando-se, por ora, as diferenças que separam esses vários códigos, a fim de tratar o conjunto como sistema unitário. (STAN, 2006, p.140)

Segundo Rosália Duarte (2009), o significado do filme é um todo que, através da articulação dos códigos e elementos distintos, torna-se uma linguagem profundamente rica. As imagens, a luz, o som, a fala, a música, os textos escritos fixados em planos em movimento, são os formadores de infinitos significados diante da montagem cinematográfica, proposta pelo cineasta.

Para Marcel Martin (2005), o cinema vai além de sua natureza meramente estética, “é uma linguagem que necessita ser decifrada e que muitos espectadores, glutões óticos e passivos, nunca conseguem digerir o sentido das imagens” (MARTIN, 2005, p.35). Isso porque a grande parte dos espectadores se deixam envolver apenas pelo enredo do filme, contentando-se apenas como um bom roteiro e atuação dos artistas. Nesse caso, a questão da linguagem fica empobrecida e pouco é aproveitada.

Fragmento do artigo “Cinemação: o audiovisual como instrumento de criação artística”.



GÊNEROS E ESCOLAS DO CINEMA

Nessa etapa do trabalho, espera-se que os estudantes explorem e conheçam sobre os gêneros e escolas do cinema. O professor pode optar por uma aula interativa fazendo usos de vídeos, imagens, pequenos fragmentos ou cortes de filmes para exemplificar os principais gêneros e escolas de cinema.



Principais Gêneros a serem apresentados:

- Comédia;
- Drama;
- Policial;
- Aventura;
- Faroeste;
- Filme histórico;
- Musical;
- Fantástico;
- Horror;
- Documentário.

Principais escolas ou movimentos a serem apresentados:

- Neorealismo;
- Expressionismo;
- Cinema novo (Brasil);
- Nouvelle vague;
- *Avant-garde*;
- Classicismo;
- Experimentalismo soviético.

Cinema Brasileiro

Ao iniciar os estudos sobre a história do cinema no Brasil, faz-se o movimento de problematização e da instrumentalização da Pedagogia Histórico-Crítica. Converse com a turma a respeito de suas opiniões e críticas sobre o cinema brasileiro e a respeito do que conhecem desta história. Pergunte à turma quais são os filmes brasileiros que mais gostam, quais filmes já assistiram e acerca do que conhecem a respeito da indústria cinematográfica brasileira. Pergunte também se os alunos fazem comparações, e como cotejam as produções brasileiras com as estrangeiras. Em seguida, apresente uma aula que trace um panorama histórico do cinema brasileiro.

Após a aula sobre a história do cinema no Brasil, tenha um novo diálogo a respeito das novas percepções desenvolvidas a partir do que conheceram desta história. Isso porque, de um modo geral, espera-se que os alunos mudem ou repensem as suas opiniões negativas ao perceberem que o cinema brasileiro começou com quase nenhum recurso, enfrentou problemas com baixos orçamentos e, mesmo assim, conseguiu se destacar com suas produções criativas



SUGESTÃO

que exaltam a cultura nacional. Tal percepção faz com que os alunos se interessem mais por filmes nacionais e criem percepções e críticas no que se refere ao cinema brasileiro.

Até porque as obras cinematográficas mais conhecidas no Brasil fazem parte de

produções populares ligadas a redes televisivas de massa e são fomentadas pelo mercado. Enquanto outras obras cinematográficas, de grande valor cultural, acabam não sendo distribuídas em grandes cinemas ou não exibidas em canais de TV populares, mas em meios culturais de festivais de cinema nacional, internacionais e canais de TV pagos.

Ao final deste momento, retome o diálogo com a turma e instigue-os a refletir e a falar sobre quais formas poderíamos fomentar o gosto pelas produções cinematográficas nacionais; além de pensar de que forma podemos colaborar para que as produções do cinema brasileiro continuem a crescer e a se destacar para além dos meios culturais, festivais e outros, com intenção de alcançarem o público de maneira geral.

O site da academia internacional de cinema, traz um conteúdo completo que pode contribuir na construção de sua aula. No site é contada toda a história do cinema e os principais estilos que surgiram ao longo dos anos. Acesse o site e confira:
<https://www.aicinema.com.br/a-historia-do-cinema-brasileiro/>

Tópicos importantes para serem abordados na aula para conhecer melhor a história e percurso do cinema brasileiro:

- Estreia cinematográfica no país;
- Primeiros cineastas;
- Primeira sala de cinema no Brasil;
- Século XX e a Expansão do Cinema no Brasil;
- A Atlântida e as Chanchadas;
- Criação da Vera Cruz;
- Cinema Novo;
- Cinema Marginal ou "Udigrudi";



- Criação da Embrafilme;
- A Boca do Lixo e as Pornochanchadas;
- Crise do Cinema Brasileiro;
- Cinema de Retomada;
- Século XXI e a Pós-Retomada do Cinema.

Sugestões de pesquisa para professor e aluno:

1- Os temas listados podem ser encontrados no livro “Cinema Brasileiro: pra começo de conversa” que faz uma retrospectiva histórica e crítica a respeito da arte cinematográfica no Brasil, ao abordar os tópicos sugeridos além da análise de filmes nacionais históricos.

SIRINO, Salete Paulina Machado; PINHEIRO, Fabio Luciano Francener (org.). Cinema brasileiro na escola: pra começo de conversa. Curitiba: UNESPAR, 2014.

2- No site Toda Matéria é possível conhecer melhor o assunto que é escrito de forma resumida em um artigo de Laura Aidar que é fotógrafa, artista visual e arte-educadora formada pela UNESP.

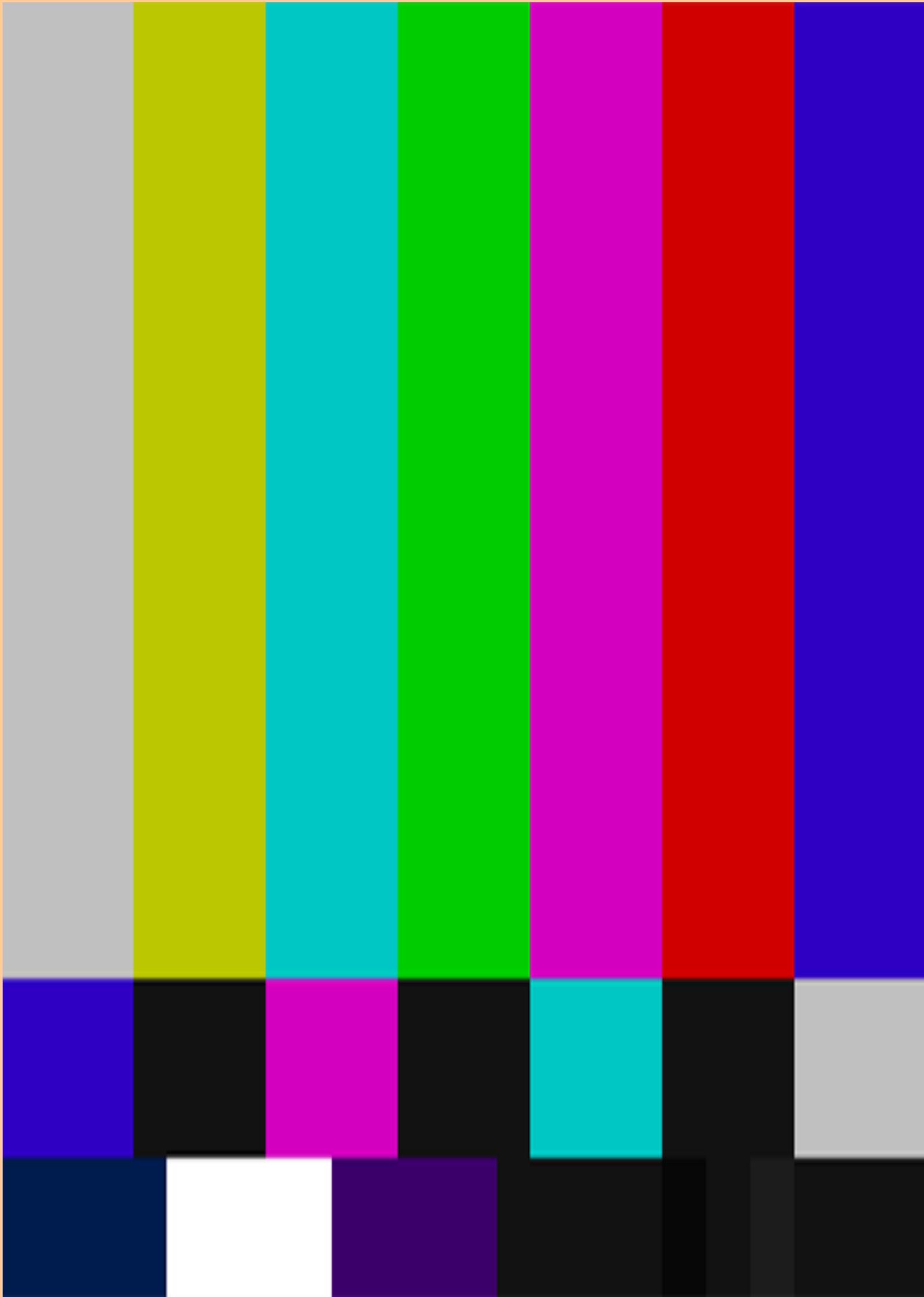
Aidar, Laura. **História do cinema Brasileiro**. Toda Matéria, 2019. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/historia-do-cinema-brasileiro/>. Acesso em: 25 set. 2022.



CICLO 4

- Apresentação dos planos, enquadramentos e movimentos de câmera e intenções das técnicas cinematográficas;
- Experiências com filmes, clipes e outras para identificar elementos narrativos do cinema.
- experimentação com curta-metragem;
- equipe técnica e produção cinematográfica.





Este ciclo é o momento de oferecer aos alunos todo conhecimento do material que será utilizado para a criação artística dos curtas, ou seja, aprender e compreender o básico do conhecimento técnico da linguagem audiovisual para que eles possam criar os curtas e os seus experimentos em vídeos; agora é o momento de instrumentalização.

Como as aulas são elaboradas para que se adquira uma base técnicas, em outras palavras, conhecer os elementos narrativos do cinema, é necessário que sejam expositivas. Estas aulas ficam mais dinâmicas quando o professor tem a possibilidade de convidar um profissional ligado ao audiovisual para explicar aos alunos assuntos vinculados às questões técnicas e de linguagem. De todo modo, é necessário que o professor e o aluno se apropriem das ferramentas que constroem a linguagem audiovisual, pois a importância de se compreender cinema de forma pedagógica colabora no processo criativo, além de envolver-se na atuação social do aluno como sujeito.

Saber como o cinema atua nos leva a admitir que a transmissão/produção de saberes e conhecimentos é prerrogativa exclusiva da escola (embora ela tenha um importante papel a desempenhar nesse processo), mas que acontece também em outras instâncias de socialização. Pensar o cinema como uma importante instância “pedagógica” nos leva a querer entender melhor o papel que ele desempenha junto aquele com os quais nós também lidamos, só que em ambientes escolares e acadêmicos. (DUARTE, 2009, p. 67)

Ensinar a “ver o cinema”, fomenta o olhar crítico sobre o que se consome no meio audiovisual, incentiva o consumo e a busca por obras cinematográficas, além de favorecer a utilização dos meios tecnológicos no contexto artístico e pedagógico.

Compreender a técnica e narrativas cinematográficas, mesmo que não profissionalmente, colabora tanto na execução do trabalho quanto na elevação cultural e do gosto artístico do aluno. Por isso, mesmo neste ciclo, é importante que todo o conhecimento e as aulas sejam amparadas e fundamentadas em autores que desenvolveram e estudaram os diversos elementos narrativos do cinema. As aulas serão mais bem compreendidas se forem ilustradas com cortes



e trechos de filmes, com exemplos práticos e experimentações que colaborarão para que os alunos estejam com o olhar afinado com a realização da criação artística.

PARA SABER MAIS

O que significa?

Abaixo estão algumas palavras e siglas muito utilizadas como indicações e códigos na produção cinematográfica para lhe ajudar a compreender os próximos ciclos.

SET: Local onde acontecem as gravações das cenas.

Take/tomada: Ato de registrar uma cena com a câmera de forma interrupta.

INT: sigla de ambiente interno. Utilizada no roteiro para indicar o lugar onde será gravada a cena.

EXT: sigla de ambiente externo. Utilizada no roteiro para indicar lugar onde será gravada a cena.

OFF ou V.O: sigla de voice over. Utilizada no roteiro para indicar vozes ou sons presentes na cena, sem ser mostrada a fonte emissora, ou seja, quem os emitiu.

O.S.: Sigla de over the shoulder. É utilizada para indicar como deve ser gravada uma cena em que a câmera enquadra a parte de trás da cabeça e o ombro do ator.

P.O.V.: sigla de point of view. Utiliza-se para indicar que a cena é feita com base no ponto de vista de determinado personagem.

MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. 3ª edição. Brasiliense. São Paulo, 2005



ELEMENTOS NARRATIVOS DO CINEMA

Desde que o cinema virou linguagem, a câmera que antes era estática, ganhou técnicas de enquadramentos e movimentos que valorizam a narrativa da história e envolvem melhor o espectador nas apresentações das cenas. Além disso, conhecer os enquadramentos, e a função de cada tipo de elemento narrativo, é conhecer as ferramentas para realizar um bom trabalho.

As classificações dos enquadramentos podem mudar de nome de acordo com autores e países. As classificações mais populares são de Antônio Costa (1987), Leighton David Cage (1991), Cláudio Meyer (1991), David Bordwell (1993) e Kristin Thompson (1993).



Enquadramentos

Segundo Costa (1987), enquadrar é emoldurar uma cena. Os distintos enquadramentos são chamados de planos e cada plano é nomeado de acordo com as suas características. Os planos podem variar em uma única cena. Por exemplo: em uma cena que irá apresentar dois personagens conversando, a câmera pode primeiro filmar o local da cena, em seguida, a câmera pode enquadrar as duas personagens ao mesmo tempo. Em um outro momento a câmera pode gravar apenas os rostos de cada personagem por vez; isso tudo será gravado em várias tomadas/*takes* ou com várias câmeras em posições diferentes.

Os enquadramentos podem causar sensações também, cito: uma câmera que filma a personagem como se a visão estivesse de baixo para cima, torna a personagem grande, transmite a sensação de poder. Enquanto a câmera que enquadra a personagem de cima para baixo, torna-a vulnerável e pequena. Há várias possibilidades e efeitos de acordo com o enquadramento utilizado.

Principais enquadramentos:

PLANO DETALHE (PD): apresenta detalhes que passariam despercebidos em cenas com planos amplos. Os detalhes podem ser objetos, ações da personagem ou detalhes dela. O tempo deste plano é de curta duração.

PRIMEIRÍSSIMO PLANO (PPP): mostra o rosto da personagem. Este plano também serve para enfatizar as emoções e expressões dela.

PRIMEIRO PLANO (PP) OU CLOSE-UP: é um plano muito aproximado do rosto que enfatiza emoções e expressões da personagem de forma mais dramática. Também pode sugerir ao espectador os pensamentos e consciência do personagem.

PLANO MÉDIO (PM): mostra a personagem da cintura para cima. Este plano tem a função de apresentá-la em uma ação mais detalhada.

PLANO AMERICANO (PA): apresenta-a dos joelhos para cima. Este plano é uma variação do plano médio e assim como o plano médio, tem a função narrativa de mostrar as suas ações.

PLANO INTEIRO (PI): Apresenta a personagem de corpo inteiro. Sua função pode variar em mostrá-la em alguma ação ou pode ter função narrativa.



PLANO CONJUNTO (PC): mostra um grupo de personagens. Geralmente tem a função de mostrar as interações entre elas.

PLANO GERAL (PG): apresenta o cenário em que a personagem está inserida. Geralmente é utilizado para apresentá-la em alguma ação, situar o espectador no local onde se encontra a personagem e ambientar a cena.

GRANDE PLANO GERAL (GPG): Apresenta o cenário onde irá ocorrer a cena. É um plano que engloba muito mais elementos que o plano geral. Este plano serve para localizar onde a cena irá ocorrer, o que pode ser uma visão aérea de uma cidade, a visão de uma paisagem em uma distância muito grande etc.

Movimentos de Câmera

Movimentos de câmera são enquadramentos móveis. Surgiram como mais um elemento expressivo para o cinema. Marcel Martin (2005), afirma que o movimento de câmera adquire uma posição psicológica capaz de representar a máxima irrealidade com o máximo de realismo. E da mesma forma que os enquadramentos estáticos possuem significados e efeitos, o movimento da câmera também pode sugerir sensações. Por exemplo: uma câmera que se afasta da personagem ou vice-versa, durante a cena, pode causar sensação de solidão. Uma cena gravada continuamente, com enquadramentos tortos, pode causar agitação e transmitir o movimento da personagem ou até mesmo a sua visão.

Há inúmeras formas e intenções ao movimentar uma câmera durante uma cena. Abaixo os movimentos de câmera mais conhecidos e utilizados, segundo Martin (2005), estarão contemplados:

Panorâmica: a câmera gira mostrando um ângulo de visão maior, movimentando em seu próprio eixo. Tem a função de mostrar o maior espaço possível ou até mesmo o deslocamento de uma personagem. Existem algumas variações desta movimentação em que a câmera faz o movimento na vertical ou invertendo o eixo.

Travelling (carrinho): a câmera é apoiada em um suporte móvel executando um movimento com a câmera para trás (*travelling out*), ou para frente (*travelling in*), ou para cima e para baixo, em uma linha vertical ou horizontal, buscando a



aproximação ou o afastamento do objeto enquadrado. Não se pode confundir o *Travelling out/in* com *ZOOM out/in*. Embora ambos aproximam ou afastam a imagem do objeto da cena, o *travelling* é realizado a partir do movimento da câmera, enquanto o *ZOOM* é feito apenas com o manuseio da lente da câmera.

O Som! Não esqueça do som!

Um dos elementos mais importantes, porém, mais ignorados quando relacionado ao campo do vídeo é o som. Você, por um acaso, já assistiu a um filme com o áudio sem sincronia? Caso sua resposta seja afirmativa, você sabe o quanto isso atrapalha. No entanto, quando se fala de som, na verdade, está se falando também dos efeitos sonoros e elementos que enriquecem a cena, aproximando o espectador da narrativa a ser apresentada. Segundo BORDWELL e THOMPSON (2013), os efeitos sonoros e as trilhas sonoras são capazes de instruir o espectador a ter sensações e sentimentos, a prever acontecimentos e perceber fatores visuais que só se complementam com o som.

Por exemplo: imagine que em uma cena de suspense, a personagem se move sorrateiramente por um corredor escuro. O silêncio da cena pode criar tensão no espectador; e, caso algum barulho, ou som que não se identifica a origem, seja acrescentado na cena, isso poderá causar espanto ou susto no espectador.

Deve-se planejar o som das cenas, além de perceber como ele influencia o receptor de uma cena durante as experiências e durante os filmes assistidos em sala. É preciso considerar mais um fato importante: a trilha sonora precisa ser licenciada, pois os direitos autorais podem impossibilitar um projeto. Por isso, tenha cautela e escolha trilhas que não necessitam de autorização. Mas nunca esqueça de mencionar a fonte das trilhas escolhidas, mesmo que não possuam direitos autorais.

Explore as possibilidades do som! Ele é um elemento narrativo poderoso!



Equipe técnica do cinema

Você já assistiu a um filme, ou qualquer outro tipo de produção em vídeo, até o último minuto? Você já leu os créditos e percebeu a quantidade de profissionais envolvidos em uma produção audiovisual? Esta pergunta pode ser feita tanto a você professor, quanto aos alunos como forma de problematização do conteúdo. Mas você já pensou em como isso impacta na economia de um país? Essas e outras questões são pertinentes, uma vez que muitos não sabem, ou até mesmo não percebem que o produto artístico, mesmo quando não destinado ao mercado, por ser parte social e cultural, acaba influenciando financeiramente o setor econômico do país. Não é à toa que um estudo³ feito pela Agência Nacional do Cinema (ANCINE), mostrou em dados que entre 2010 e 2019, o setor do audiovisual teve um crescimento econômico significativo gerando milhões de empregos.

Os empregos ligados ao mercado audiovisual estão distribuídos dentro das equipes de direção, de som, de fotografia, de arte, de produção e elenco. E dentro de cada equipe, existem inúmeros trabalhos para técnicos, assistentes e até profissionais com formação acadêmica.

Neste projeto de trabalho pedagógico, não é necessário que se forme uma grande equipe. No ciclo 5, será explicado a melhor forma de organizar uma equipe para a produção do curta. Dependendo do número de alunos, será necessário acrescentar funções de maquiadores, figurinistas, assistentes de câmera etc.

A intenção desta proposta pedagógica não é formar profissionais, mas desenvolver

PARA SABER MAIS

O audiovisual é um setor com grande impacto socioeconômico e potencial de retorno aos cofres públicos. Segundo um estudo recente da *Spicine*, uma empresa de cinema e audiovisual da Prefeitura de São Paulo, para cada R\$ 1 investido na produção de um filme ou série na cidade, o retorno médio é de mais de R\$ 20. [...] Os dados da *Spicine* ajudam a ilustrar essa questão: Anualmente, são mais de 200 mil empregos diretos e quase 300 mil empregos indiretos gerados pelo setor. São R\$ 3 bilhões pagos em salários fixos e mais R\$ 4 bilhões pagos indiretamente em serviços movimentados pelo audiovisual.

TAMMARO, Rodrigo. "Investir no audiovisual é investir na economia brasileira". *Jornal da USP*, São Paulo, 31 de maio de 2022. Disponível em: <https://jornal.usp.br/atualidades/investir-no-audiovisual-e-investir-na-economia-brasileira-avalia-especialista/#:~:text=O%20audiovisual%20C3%A9%20um%20setor,de%20mais%20de%20R%24%2020.>

Acesso em: 15 de outubro de 2022.

³ O estudo citado apresenta informações sobre o perfil do emprego no setor audiovisual entre 2010 e 2019. Ao longo do estudo são apresentadas informações sobre o número de empregos do setor audiovisual, remuneração média, escolaridade, faixa etária, gênero e distribuição geográfica dos trabalhadores, além de dados sobre seus estabelecimentos empregadores. Disponível em: https://www.gov.br/ancine/pt-br/oca/publicacoes/arquivos.pdf/emprego_setor_audiovisual.pdf. Acesso em 15 de outubro de 2022.



pessoas que tenham conhecimento cultural, para que possam compreender a importância da cultura em várias estâncias da sociedade, mais precisamente do cinema.

1...2...3... testando!

É hora de experimentar, testar, experienciar e analisar o que se aprendeu até aqui. Agora é o momento de propor aos alunos que criem curtas de ficção ou de outro tipo de vídeo que dê para explorar a utilização dos elementos narrativos do cinema antes de começarmos a produção principal. Neste ponto é esperado que os alunos tenham atingido o que a Pedagogia Histórico-Crítica, chama de catarse, o momento em que o aluno eleva seus conhecimentos e os utiliza na prática social final.

É necessário que os alunos percebam as suas afinidades dentro do projeto, desta forma será possível que eles possam, de fato, envolver-se em uma área específica no próximo ciclo.

As aulas de experimentação são rápidas e os curtas devem ser de até três minutos. O tema pode ser sobre questões artísticas, fatos históricos, mitologia, lendas brasileiras, críticas sociais, fanfics etc. Há inúmeras possibilidades e, faz-se relevante, que o tema seja escolhido de acordo com o que a turma consegue desenvolver de modo experimental.

Após gravarem os curtas, os alunos devem montar as cenas e enviá-las para um endereço de e-mail coletivo ou privado, no qual o professor tenha acesso, com o intuito de que o docente possa apresentar as produções para que a turma, desta maneira, seja auxiliada na análise acerca dos planos, além de fazer inquirições sobre os aspectos que devam permanecer ou serem melhorados no próximo ciclo.

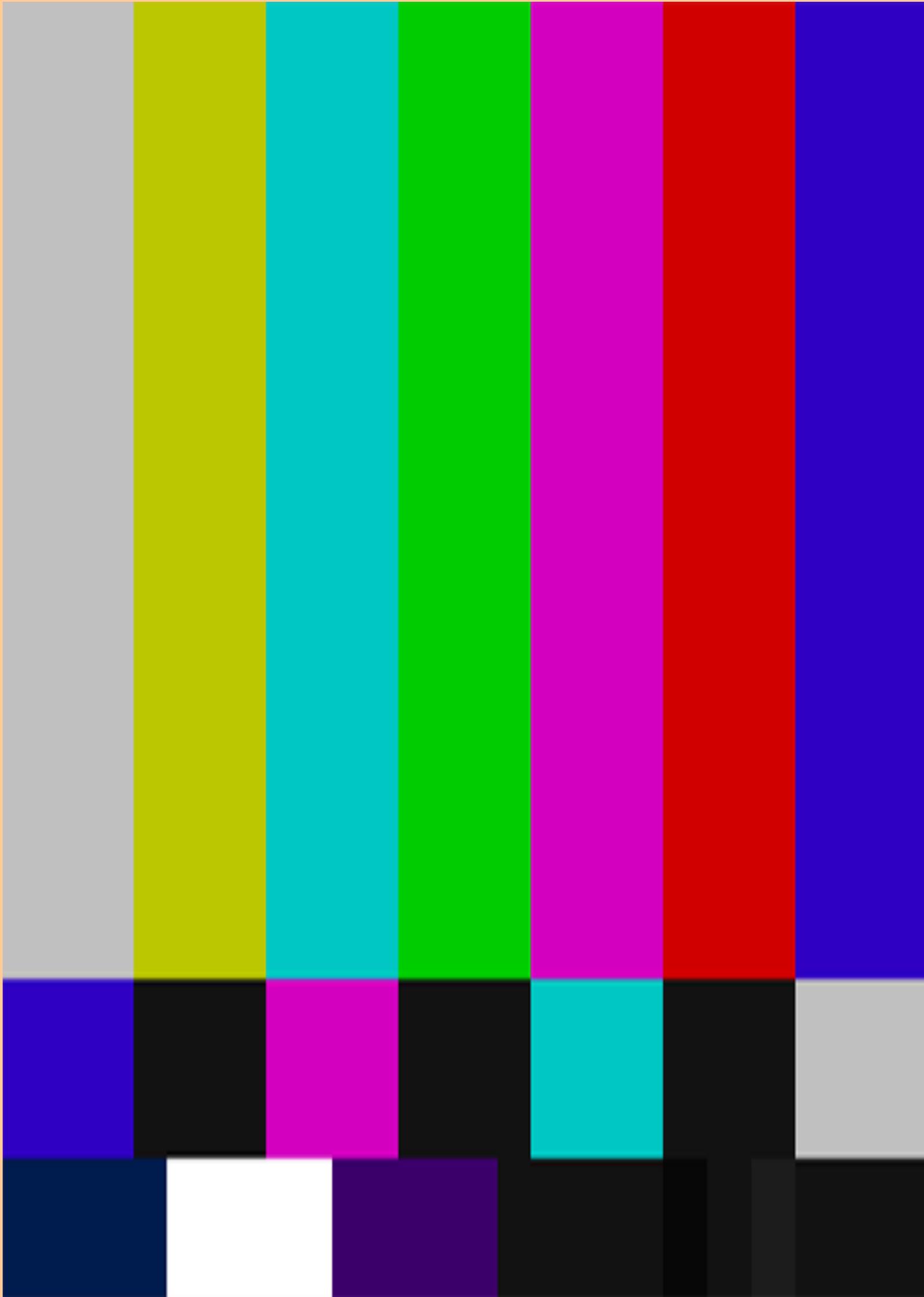




CICLO 5

- Construção de roteiro;
- Adaptação de roteiro para gravação das cenas;
- Organização do *Set* de filmagem e como gravar cenas;
- Organização do tempo de gravação;
- Mãos à obra: gravar cenas!





Este é ciclo de organização e construção. Agora é preciso voltar à receita que estava reservada lá no ciclo 2. Este é um ciclo que pode ter a colaboração do professor de português ou de literatura e adianto que este é um dos ciclos mais trabalhosos e agitados. Toda a separação das funções de cada aluno, leitura e construção do roteiro, será realizada em sala com todos os alunos presentes. Os estudantes são escolhidos de voluntariamente ou por indicação da turma, de acordo com afinidades e experiências acumuladas da seguinte forma:

Aluno roteirista: é escolhido um aluno para escrever as cenas e os diálogos do roteiro. Este aluno, juntamente com sugestões da turma, adapta a releitura literária ao roteiro, com a mediação do professor;

Alunos atores: geralmente são voluntários que agirão de acordo com a afinidade entre as personagens da história. Estes alunos ajudam a construir as suas falas no roteiro, em conjunto com o(s) aluno(s) roteirista(s). Converse com o discente sobre a grande responsabilidade que ele deverá ter com o projeto, pois este terá que ir as aulas e deverá manter a aparência até o final das gravações;

Alunos câmera: são escolhidos entre dois e quatro alunos que ficarão responsáveis por todas as gravações. Cada aluno receberá suas funções como "câmera 1", "câmera 2", assim por diante, de acordo com a quantidade de alunos câmera;

Alunos editores: São escolhidos de dois a três alunos que já possuam algum conhecimento, seja pouco ou muito, acerca da edição. Estes alunos ficarão responsáveis pela montagem das cenas após serem gravadas;

Aluno continuísta: é escolhido um aluno para esta função. Este aluno classifica, descreve cada cena gravada junto com o aluno claquete. Se a cena deu totalmente certo, se deu certo parcialmente ou se precisará ser descartada etc., por exemplo: "*cena da briga - take 1. A cena deu errado no final porque Bernardo riu e a dicção da Vithorya está ruim*". Isso facilitará o trabalho dos alunos que ficarão responsáveis por organizar os arquivos de vídeo e os alunos editores;

Aluno produtor: são escolhidos de três a quatro alunos produtores. Estes alunos são responsáveis por ajudar os alunos câmera, bem como os alunos atores. Além disso, tais estudantes têm a função de preparar e de ajudar na produção das cenas e dos momentos pós-cena;

Aluno claquete: Este aluno é responsável por bater a claquete a cada cena filmada. A função dele é nomear cada cena com o número e título. Por exemplo: "*cena da briga - take 1*". Além de nomear a cena ele também será o responsável por colocar a data. Em



meu projeto não temos uma claquete, porém utilizamos uma folha com as informações da cena que será gravada e o diretor dá a ordem de começo com uma palma para início de cena;

Diretor: o diretor pode ser um aluno ou, de preferência, o próprio professor do projeto que irá gerenciar todo o processo de gravação, escolhendo a data, os espaços, delegando funções e tarefas durante todo o trabalho.

Por não ser um projeto profissional, as funções são reduzidas por conta do quantitativo de alunos participantes e por ser uma produção escolar. Porém, nada impede que o professor do projeto queira delegar maiores funções.



CRIAÇÃO DE ROTEIRO

O roteiro é uma peça informativa que deve se limitar a fornecer dados para a equipe que vai trabalhar no filme e criar a partir desse texto. Roteiro não é produto final, é uma espécie de molde no qual você aplica uma resina, retira o produto e o molde permanece lá.

Marçal Aquino, 2014

Embora o roteirista Marçal Aquino (2014) seja contra um roteiro que apresente indicações de movimentos de câmera e enquadramentos, no contexto escolar tais elementos narrativos estarão descritos no roteiro, pois se trata de uma experiência pedagógica e não profissional.

Neste ciclo, os alunos vão sistematizar toda a releitura literária, elaborada no ciclo 2, utilizando dos elementos técnicos do cinema. Primeiro, é necessário apresentar a definição de roteiro aos alunos.

Compreende-se que o roteiro é uma forma de organização guiada do que, de como e de onde será gravada cada cena da história escrita. Não existem regras para se criar um bom roteiro, mas é importante que ele seja pensado com a intenção de prender o espectador na história, utilizando-se dos elementos técnicos do audiovisual.

PARA SABER MAIS

O roteiro representa um estado transitório, uma forma passageira destinada a desaparecer, como a larva ao se transformar em borboleta. Quando o filme existe, da larva resta apenas uma pele seca, de agora em diante inútil, estritamente condenada à poeira. [...] Pois o roteiro significa a primeira forma de um filme. E quanto mais o próprio filme estiver presente no texto escrito, incrustado, preciso, entrelaçado, pronto para o voo como a borboleta, que já possui todos os órgãos e todas as cores sob a aparência de larva, mais a aliança secreta [...] entre o escrito e o filme terá chances de se mostrar forte e viva. (Carrière; Bonitzer, 1996, p. 11)



Faz-se necessário explicar aos alunos, que assim como um bom texto tem uma introdução, o desenvolvimento e, por fim a conclusão, um bom roteiro tem em suas primeiras cenas a apresentação das personagens, a evolução da história, um clímax e ao final o seu encerramento. No entanto, como toda arte, um bom roteiro só irá surpreender se conseguir fugir daquilo que é conhecido ou do que se espera para um desenvolver de história.

O professor pode optar por desenvolver o roteiro nas aulas de literatura ou de português, mas a indicação dos elementos narrativos, que serão utilizados em cada cena, deverá ser realizada nas aulas do projeto. Apesar de ser explicado em aula sobre siglas e códigos presentes em um roteiro de cinema, no roteiro do curta, a ser desenvolvido, o foco é para que o aluno compreenda a importância de se organizar e de sistematizar uma cena para que o trabalho seja feito com objetivo e sem maiores dificuldades, a fim de que a narrativa seja compreendida pelo espectador. No modelo de roteiro desenvolvido nesta proposta pedagógica, coloca-se data e local da gravação, descrição da cena, cena, plano e enquadramento, personagens/aluno, sons extras e observações. Por exemplo:

DATA/SET	CENA 05		PLANO/ENQUADRAMENTO	ALUNO	SOM	OBS.
12/09 CANTINA EXTERNA DIA	João apresenta o advogado para Bertoleza. Bertoleza se sente grata e fica surpresa com o fato.	Romão João Romão: Bertô, estava pensando em como te dar um "help". E acabei encontrando o 'adevogado' Moreira. Adv. Moreira: Tudo bem, dona Bertoleza? Bertoleza: Nossa, que 'bença', tudo bem?	1° GP mostrando a cantina (3° câmera) 2° PC mostrando os personagens antes de iniciar a conversa (3° câmera) 3°PP dos rostos dos personagens durante os diálogos. (1° e 2° câmera) 3° câmera: PC toda a cena.	(João Romão) João Bernardo (advogado) Moreira) Vithorya Yasmin Ribeiro (Bertoleza)	Som ambiente.	Gravar a cena 17, 21 no mesmo dia.
29/08 BIBLIOTECA (quarto – almofadas e lençol) INTERNA NOITE	João deitado em sua cama assistindo Tv pensa em conseguir material para a construção do cortiço.	Narração: Eu bem que podia economizar mais se roubasse materiais de construção. E eu vou envolver a burra a Bertoleza	PMF com zoom e close-up para enfatizar o sorriso do João Obs. Lanterna celular fazer luz da tv no rosto do João.	(João Romão) João Bernardo	SOM DE TV SOM AMBIENTE	Gravar cena 19,20 e 21.

imagem de parte do roteiro desenvolvido por alunos que participaram do projeto que deu origem a esta proposta pedagógica



As filmagens não precisam ocorrer em ordem cronológica, pois as vezes é mais fácil gravar todas as cenas em um determinado local para reduzir o tempo de preparação do *set* de filmagem, além de aproveitar os alunos/atores que estarão juntos.

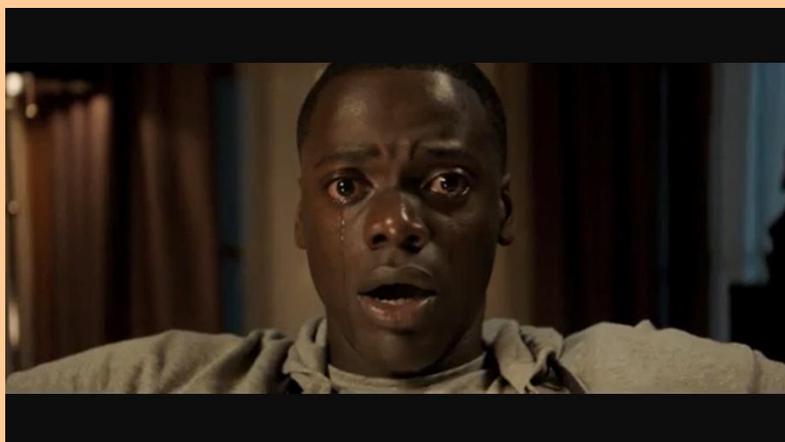
O roteiro aqui proposto é organizado e criado para que todos os participantes da gravação saibam o que devam fazer. Não se parece um roteiro profissional, porém essa organização facilita o trabalho com os alunos, mesmo que um professor responsável não esteja presente.

FILME DISPARADOR DO CICLO 5



É interessante, nesta etapa, assistir com a turma, caso seja possível, o filme "Corra!" (2017), direção de Jordan Peele. O suspense foi agraciado com o Oscar de melhor roteiro original do ano de 2018. A obra cinematográfica surpreende pela forma pela qual desenvolve a história, por causa do tema, que permeia os discursos racistas mascarados, e como este atinge a população negra na sociedade. A história orbita o relacionamento de um homem negro chamado Chris, que acaba de conhecer a família tradicional de sua namorada branca. No desenvolver da trama, situações embaraçosas e tensas começam a acontecer, nas quais nos traz uma reflexão sobre a estrutura do racismo.

Após a exibição do filme, seria interessante que os alunos conversassem a respeito de como se desenvolveu o roteiro do filme assistido, tanto em estrutura quanto na apresentação das ideias apresentadas.



Frame do filme "Corra!" (2017) de Jordan Peele.



1...2...3...Gravando!

Com tudo organizado, o trabalho flui com mais dinâmica e rapidez. Antes de as gravações começarem, a cena deve ser passada e ensaiada enquanto os alunos produtores preparam o cenário. Os alunos câmera também precisam se posicionar de uma forma que não apareçam em reflexos ou na câmera do outro, por forma que consigam se movimentar dentro do espaço da cena. Os alunos atores precisam decorar os seus textos antes das cenas e dos ensaios. Ainda é preciso observar as questões climáticas, dado que influenciam na iluminação ou no *set* das cenas gravadas.

O diretor confere se está tudo posicionado e organizado para começar a gravar a cena e o aluno claquete se posiciona na frente das câmeras com as informações da cena. Logo após estes cuidados, o diretor grita o famoso "gravando!" e o aluno claquete fala em voz alta o título da cena e o número do *take*. Em seguida, o aluno irá batê-la, mas no caso de não haver claquete, bate-se uma palma e a cena começa.

Caso uma cena precise ser gravada cinco vezes, a cada gravação haverá o número do *take* correspondente. Por exemplo: "*cena da briga, take 1*", "*cena da briga, take 2*", e assim por diante. O motivo de gravar várias vezes a mesma cena podem ser diversos: possivelmente a cena tenha que ser interrompida por conta de um erro ou ainda mesmo por alguma mudança de ângulo e, por isso mesmo, precisará de vários *takes* da mesma cena. A batida da claquete ou da palma, serve para a edição e montagem. Vai ajudar, principalmente, o aluno a nivelar o som e a marcar o início da cena.

O aluno continuísta deverá identificar e descrever cada cena a ser gravada, pois deste modo, não precisará assistir cena por cena para saber quais partes do vídeo são boas para a edição e quais partes não serão utilizadas. A cena só para de ser gravada após a ordem de corte do diretor. Antes disso, os alunos câmera devem manter seus aparelhos ligados para não perderem nenhum detalhe. Após cada gravação, os alunos câmera ou diretor devem ouvir o áudio das cenas gravadas, com fones de ouvido, para checar a necessidade de uma nova gravação.

Será desse modo que as cenas sairão do papel do roteiro. No início, sempre é um pouco mais demorado, em contrapartida, logo depois, os alunos



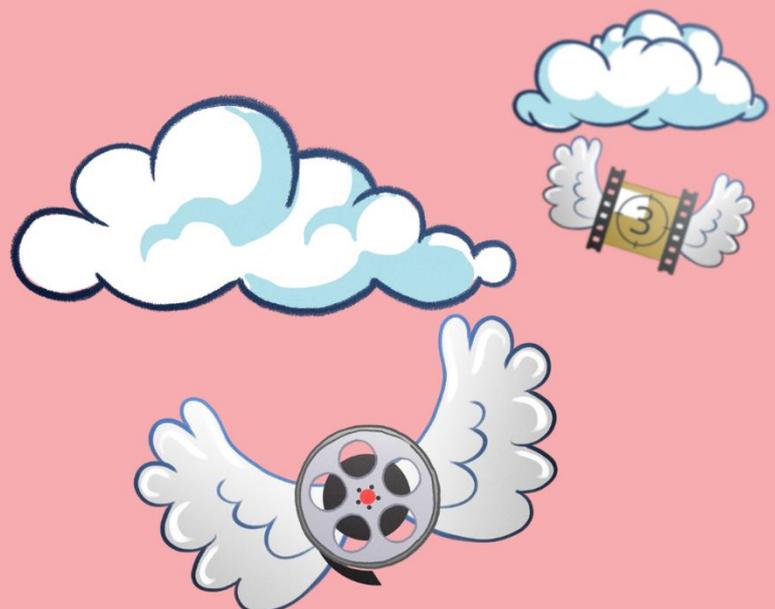
vão se adaptando à rotina do trabalho e a organização do *set* fica mais rápida e dinâmica.

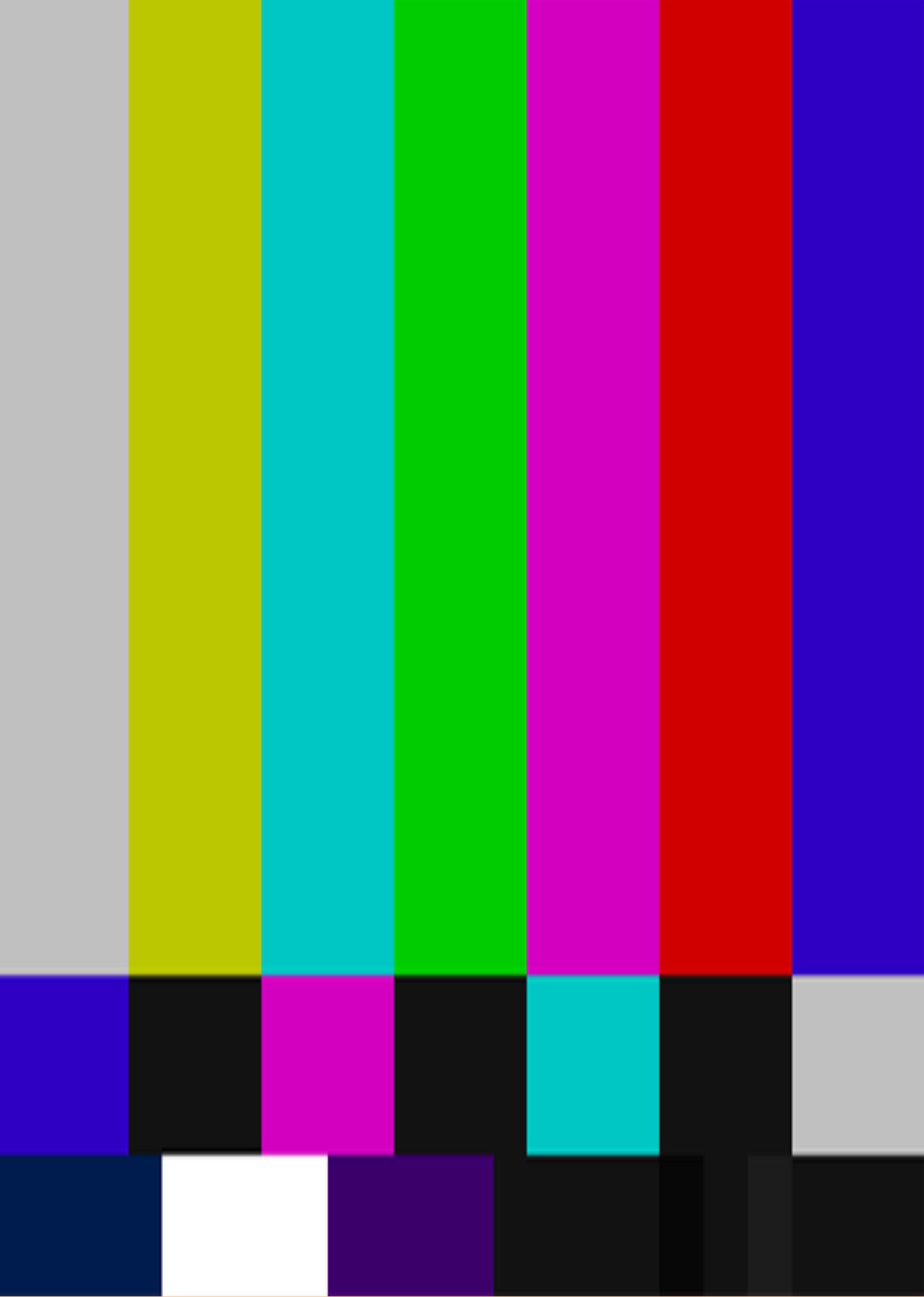
Fique atento ao planejamento das datas de gravação, pois uma simples cena, principalmente, no início, pode demorar até 40 minutos para ser gravada totalmente. Isso porque precisamos contar com a preparação do espaço, da equipe e até daquilo que pode dar errado mesmo que seja uma cena de somente três minutos. Por isso, quando as gravações são planejadas, separa-se de duas ou no máximo três cenas por dia de aula. Além disso, é preciso contar com o tempo no final da aula, para que os alunos produtores e alunos câmeras, enviem as imagens para um arquivo em nuvem e identifiquem cada um destes arquivos. Bem, em relação a isso, explicaremos no próximo ciclo!



CICLO 6

- A importância de importar gravações para uma nuvem;
- Separação de cenas gravadas para edição e montagem;
- Aplicativos e softwares de edição e montagem de vídeos;
- Edição;
- Revisão e reedição do material capturado.





Exemplificativamente, caso esta proposta fosse uma receita culinária de um bolo festivo, neste momento seria a hora de desenformá-lo e confeitá-lo. Mas neste caso, chamamos de pós-gravações, ou seja, é chegada a hora de finalizar o trabalho artístico e prepará-lo para o mundo, enfim, para a sociedade!

Cada receita tem seus ingredientes específicos e, neste bolo cinematográfico, a organização cumpre o papel do fermento que faz o bolo crescer bonito. Antes da edição, após cada dia de gravação. Lembre-se, é importante que os alunos transfiram os arquivos em vídeo para uma nuvem virtual e a sugestão é que seja utilizado o *google drive*, por ser gratuito e de fácil acesso. Será necessário cadastrar cada conta do *gmail* dos alunos que estão gravando, para que eles possam compartilhar os seus vídeos em uma pasta coletiva criada pelo professor. Uma outra possibilidade é de que os vídeos sejam enviados para alguém responsável pelo *drive*, em forma de arquivos por meio do aplicativo *WhatsApp*.

O compartilhamento na nuvem permite que todas as gravações fiquem salvas e seguras em um único local sem risco de perdê-las, além de serem facilmente acessadas posteriormente. Como as gravações são feitas por dois ou mais alunos, imprevistos podem acontecer com os aparelhos celulares utilizados para captação dos vídeos. Para organizar as cenas, que nem sempre serão gravadas em uma sequência temporária, o professor pode se organizar nomeando as pastas com o número das cenas. Por exemplo:



Ilustração da autora



Enquanto as gravações acontecem, dois alunos produtores ficarão responsáveis por renomear as cenas dentro das pastas, além de abrir, dentro de cada pasta, um bloco de notas com as informações escritas pelo aluno continuísta sobre cada *take* gravado, inseridas na pasta. Tal direcionamento é importante, pois quando os vídeos são transferidos para as pastas, eles serão encaminhados com uma numeração que pode confundir os alunos editores. Por isso, os alunos organizadores precisam abrir o vídeo para ver qual *take* foi gravado, a fim de que coloquem o nome do *take*. Por exemplo:



Captura da tela do computador da autora referente a versão do projeto que deu origem a esta proposta pedagógica

Este processo de organização, precisa ser realizado a cada dia de gravação. E caso todos os vídeos necessários para uma cena, já tenham sido coletados, a edição daquela cena poderá começar a ser feita mesmo que o trabalho ainda não tenha sido finalizado.



PROGRAMAS E APLICATIVOS

DE EDIÇÃO E MONTAGEM

O processo de edição precisa ser acompanhado pelo(s) aluno(s) roteirista(s). Pois este(s) aluno(s) guiará(ão) a ideia melhor, por ter(em) sistematizado o roteiro. Os vídeos podem ser montados e editados tanto em computadores quanto em celulares. Em computadores a montagem e edição deve acontecer na sala de informática em um computador que tenha um *software* adequado, ou seja, programas de edição de vídeos e alunos que saibam utilizá-los. Na edição por meio de celulares, considerada a mais simples, há inúmeros aplicativos que executam esta etapa muito bem.



Alguns *softwares* são populares e muitos alunos já utilizam para editar seus vídeos pessoais. O *Windows Movie Maker* é um software de edição de vídeos e de fotos bem antigo e faz parte do pacote da Windows. Pode ser baixado gratuitamente pela internet. Outros *softwares* como *Adobe Premiere Pro*, *Final Cut Pro X*, *DaVinci Resolve*, *Avid Media Composer* e *Sony Vegas Pro* precisam de licença para o uso, ou seja, não são gratuitos. Além disso, esses *softwares* precisam de computadores com um bom desempenho para que funcionem sem travar a máquina.

Aplicativos e recursos de edição de vídeo presentes nas redes sociais e celulares, os alunos conhecem muito mais do que nós professores. Porém abaixo há indicação de alguns dos aplicativos gratuitos que podem ser utilizados neste projeto.

Abaixo estão listados alguns aplicativos de celular gratuitos para edição de vídeos:

InShot – editor de vídeo e foto.

Capcut – editor de vídeos.

Youcut – editor de vídeo.

VídeoShow - editor de vídeo.



1..2...3...EDIÇÃO! OU SERIA MONTAGEM?

Os dois! A edição e a montagem dos vídeos são um dos momentos mais trabalhosos e complexos de todo o trabalho. A edição corresponde ao momento de corrigir os erros, as cores e os efeitos dos *takes*, para que depois de editados, sejam montadas as cenas com os diferentes planos e ângulos, por isso, tem-se o objetivo de mostrar e de apresentar a narrativa de forma mais clara e envolvente ao espectador.

Apesar de complexa, este momento se torna mais rápido desde que haja toda a organização feita na nuvem. Saber os *takes* que deram certo e quais deram errado, além de conhecer as informações sobre cada uma das gravações, s ajudarão neste processo. Escolher o melhor áudio e montar as imagens em



movimento como um quebra-cabeça é desafiante, mas, ao mesmo tempo, uma fábrica de magia. Alguns alunos aprendem sozinhos a colocar os devidos efeitos nas imagens, assim como editar o som e as cores. Além disso, atualmente os aplicativos possuem diversos recursos que podem auxiliar a transformar a imaginação em realidade, através de efeitos, filtros e diversas outras ferramentas de edição e de montagem de vídeos e o mais importante de tudo isso é que há possibilidades gratuitas.

Lembre-se, escolha para serem os alunos editores aqueles que têm maiores afinidades e experiências com as edições e montagens de vídeos. O número de alunos editores poderá ser de até três estudantes, pois, acima desta quantidade, poderá ficar mais confuso e difícil de trabalhar esta etapa. Um dos alunos deverá ser escolhido como editor principal, uma vez que este indivíduo irá fazer a montagem final com todas as cenas já editadas, além de construir as devidas correções juntamente com o(s) aluno(s) roteirista(s). É necessário que os alunos editores utilizem o mesmo aplicativo ou *software* de edição de vídeo, com o intuito de que as imagens fiquem igualmente finalizadas, além de manterem qualidade. Como nesse momento as imagens se encontrarão separadas em pastas já nomeadas por cenas, é realizada uma divisão entre os alunos editores. Um outro aluno sempre ficará responsável pelos erros de gravação; os erros precisam ser colocados ao final do vídeo. O limite corresponderá a no máximo dois minutos do tempo total dentro do curta. Os alunos adoram acompanhar os erros de gravação.



O SOM

É preciso deixar em evidência que assim como os efeitos, os cortes e as colagens de cenas são tão importantes quanto o som. Segundo Bordwell e Thompson (1993, p.410): “em nossa vida cotidiana, o som é, frequentemente, um simples pano de fundo de nossa percepção visual”, do mesmo modo, observa-se que no cinema: “o som pode moldar significativamente a forma como percebemos e interpretamos uma imagem”.



Todos os elementos audiovisuais são importantes para a construção da impressão de verossimilhança que um vídeo é capaz de criar nos espectadores e é importante que esteja em zelo nesta etapa a atenção ao som. O som não pode ser tratado apenas como um acompanhamento da imagem, mas deve ser compreendido como um elemento narrativo que molda a cena cinematográfica. Este efeito no vídeo pode ser manipulado e ser desassociado da imagem. Algumas vezes é necessário inserir áudios que não estavam nas cenas e talvez o áudio de uma cena, ou de alguma outra, precisará ser regravado como se fosse uma dublagem. Neste último caso, será necessário alinhar o áudio à imagem, para que não cause estranhamento no receptor. Por isso, é importante revisar e ouvir com um fone as cenas logo após cada gravação, assim como planejar os sons de fundo, nas quais cada umas das cenas irão precisar no momento da edição.

TEXTO DE APOIO

Montagem

A definição técnica da montagem é simples: trata-se de colar uns após os outros, em uma ordem determinada, fragmentos de filme, os planos, cujo comprimento foi igualmente determinado de antemão. Essa operação é efetuada por um especialista, o montador, sob a responsabilidade do diretor (ou do produtor, conforme o caso). [...] Entretanto, o papel da montagem não é o mesmo em todos os filmes. A maior parte do tempo, ela tem, a princípio, uma função narrativa: a mudança de plano, correspondendo a uma mudança de ponto de vista, tem por objetivo guiar o espectador, permitir-lhe seguir a narrativa facilmente (correndo o risco de inverter essa possibilidade e fazer uma montagem que obscureça nossa compreensão, como ocorre frequentemente com o filme policial, até hoje). No entanto, a montagem pode também produzir outros efeitos:

efeitos sintáticos ou de pontuação, marcando, por exemplo, uma ligação ou uma disjunção;

efeitos figurais, a montagem podendo, por exemplo, estabelecer uma relação de metáfora;

efeitos rítmicos, já que, ao fixar a duração dos planos, a montagem pode induzir ritmos fundados, por exemplo, em uma grande rapidez (como em muitos filmes soviéticos da década de 1920, ou nos trechos virtuosísticos dos filmes "de sabre" de Taiwan), ou, ao contrário, na lentidão se os planos são pouco numerosos e eles mesmos lentos (muitos exemplos em Andrei Tarkovski);

efeitos plásticos (Burch 1969), entre outros.

Segundo as épocas e as escolas, privilegiou-se esta ou aquela função; o cinema clássico hollywoodiano acentuou o valor narrativo da montagem, ao passo que os efeitos metafóricos ou rítmicos, frequentes, são aí secundários.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário teórico e crítico de cinema. Campinas, SP: Papirus, 2006. p. 195-196.



E o restante da turma?

Enquanto alguns alunos editam as cenas gravadas, o restante da turma prepara a exibição. Planeje a mostra dos curtas com os alunos, prepare cartazes como os de cinema, com fotos, com horário e com o local de exibição do curta na escola. Avalie as cenas que já foram editadas, uma a uma com toda a turma reunida, como forma de revisar e de se fazer críticas à intencionalidade de melhorar e de observar acertos. Aproveite para perguntar à turma sobre os planos e os enquadramentos utilizados em cada cena. Deste modo, todos participam do processo de edição, mesmo que indiretamente.

Sessão Première

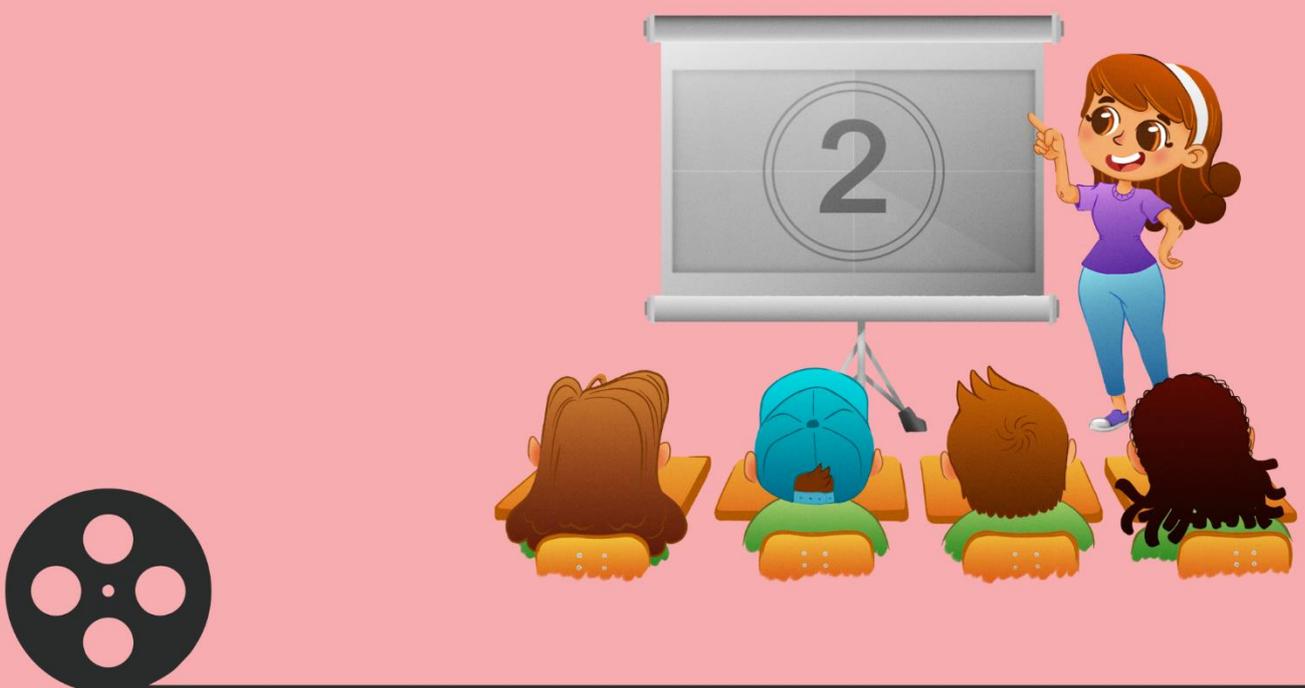
A primeira sessão será exibida após a edição aos alunos participantes do projeto com uma intenção técnica. Deve-se explicar aos alunos que é preciso observar se a montagem deixa a cena clara, conforme o que era pedido no roteiro, se é fácil a compreensão, se o som está de acordo, além de estar claro, se há erros de continuidade e se os planos atendem às intenções do roteiro. Caso haja observações para a reedição do curta, os alunos editores devem anotar cada minuto exato de cada uma das cenas em que as correções precisarão ser contempladas.

Quando houver a correção de cenas, após a reedição, faça uma nova exibição e repita o processo de diálogo com os alunos. Se estiver tudo certo, é hora de tornar esta produção artística pública.



CICLO 7

- Culminância: montar sessão de cinema;
- Autoavaliação e análise do trabalho;
- Possibilidades de expandir a exibição por meio de sites e festivais;
- Distribuir o arquivo dos curtas-metragens entre os participantes.





Terminou? *Is this the end?* Felizes para sempre? Ou nada disso?

Chegou o momento do tapete vermelho, de premiar os atores com um óscar, chegou o momento da avaliação geral do projeto, da prática social final. É dito “avaliação geral”, pois, deve-se considerar que a avaliação foi realizada antes e durante todo o processo deste trabalho. Agora é apenas o fim de um ciclo e o começo de novos ciclos na vida dos alunos.

Até porque, levando em consideração a Pedagogia Histórico-Crítica, não será aplicada uma avaliação classificatória ou eliminatória. Aqui o “avaliar” é ressignificado ao olhar de forma contemplativa e crítica para todo o processo realizado até o momento. Observar toda a construção do trabalho, os acertos, os erros e os elementos que deixaram de ser aprofundados. A avaliação, ao longo do processo, é um norte para o professor compreender se sua prática pedagógica tem contribuído na construção social e artística do aluno. Tal olhar, visa a questão do compromisso na qual a Pedagogia Histórico-Crítica tem com a preparação do sujeito para viver em sociedade sem ser explorado pelos meios massivos do capitalismo. Saviani diz que:

A própria essência da pedagogia histórico-crítica perpassa pela compreensão do compromisso de mudança da sociedade, e não da sua perpetuação. Aliás, esse é o sentido básico da expressão histórico- - crítica. Assim, podemos compreender a escola tal como se configura no momento presente, mas precisamos lembrar que tudo o que se mostra agora é resultado de um longo processo de transformação histórica (SAVIANI, 2012 p. 93).

Refletir a avaliação na Pedagogia Histórico-Crítica é analisar se o desenvolvimento daquilo que foi planejado e trabalhado com os alunos contribuiu na instrumentalização e nas novas formas de pensar, assim como se o aluno possui conhecimentos e ferramentas para olhar o mundo de forma crítica, compreendendo o seu papel transformador na sociedade.





A EXIBIÇÃO: CULMINÂNCIA DA PROPOSTA.

Esta etapa é de extrema importância e é indispensável na construção da percepção estética e artística do estudante. Segundo Salles (1998), quando o artista termina sua obra de arte, ela é exposta ao mundo, não pertence mais a ele. Esse é o momento em que o professor irá montar uma sala de cinema para exibir o trabalho dos alunos.

Provavelmente, outras turmas irão assistir à exibição. Alguns alunos, que participaram da produção do curta, o assistirão pela primeira vez como espectadores da narrativa. Os que irão assistir pela segunda vez, poderão criar percepções de seus próprios trabalhos, enquanto aqueles que não participaram do projeto poderão até desenvolver significados para aquilo que assistirão de maneira muito distinta da ideia original do roteiro.

Essas diferentes possibilidades de leituras e interpretações do curta precisam ser apresentadas aos alunos participantes do projeto para que eles próprios percebam o papel social da arte. Uma cena séria pode parecer engraçada aos olhos do outro, ou uma simples cena pode trazer novos sentimentos e significados a outro sujeito, por exemplo. Por isso, devemos considerar que o trabalho artístico que foi produzido sempre estará inacabado, ou seja, estará em profunda modificação de forma constante, pois segundo Machado:

[...] a arte do vídeo tende a se configurar mais como *processo* do que como *produto* e essa contingência reclama um tratamento semiótico fundamentalmente descontínuo e fragmentário. Isso certamente traz consequências também a nível de "leitura" operada pelo receptor. Nada garante que este último seguirá o mesmo percurso de associações sugerido ou imaginado pelos realizadores: há uma certa margem de autonomia na "leitura" efetuada pelo espectador, que torna inclusive inúteis quaisquer tentativas mais ambiciosas de *controlar* a mensagem dentro dos limites muito definidos. (1993, p.15)



Da mesma forma, Salles afirma que: “o artista não cumpre sozinho o ato da criação. O próprio processo carrega esse futuro diálogo entre o artista e o receptor” (1998 p.47). Esse “diálogo” está repleto de novas interpretações ou sentimentos a respeito daquilo que está exposto. Assim, como uma pintura pode ter diferentes leituras, o produto artístico advindo do cinema também estará suscetível a diferentes olhares. desta forma, nasce uma relação entre o produto artístico e o espectador, tornando-o social.

A obra de arte se torna social ao ser contemplada e interpretada por inúmeras pessoas. E, quando se fala em torná-la social, não nos remetemos somente ao coletivo, mas à maneira individual de cada olhar sobre o trabalho artístico como um todo. Isso acontece devida a nossa transformação pela arte ser afetada, além de ser proveniente, do meio. Vigotski reforça este aspecto ao afirmar que:

[...] quando a arte realiza a catarse e arrasta para esse fogo purificador as comoções mais íntimas e mais vitalmente importantes de uma alma individual, o seu efeito é um efeito social. A questão não se dá da maneira como representa a teoria do contágio, segundo a qual o sentimento que nasce em um indivíduo contagia a todos, torna-se social; ocorre exatamente o contrário. A refundição das emoções fora de nós realiza-se por força de um sentimento que foi objetivado, levado para fora de nós, materializado e fixado nos objetos externos da arte, que se tornaram instrumento da sociedade. A peculiaridade essencialíssima do homem, diferentemente do animal, consiste em que ele introduz e separa de seu corpo tanto o dispositivo da técnica quanto o dispositivo do conhecimento científico, que se tornaram instrumentos da sociedade. De igual maneira, a arte é uma técnica social do sentimento, um instrumento da sociedade através do qual incorpora ao ciclo da vida social os aspectos mais íntimos e pessoais do nosso ser. Seria mais correto dizer que o sentimento não se torna social, mas, ao contrário, torna-se pessoal, quando cada um de nós vivencia uma obra de arte, converte-se em pessoal sem com isto deixar de continuar social. (1999, p. 315).

Diante deste cenário, devemos nos lembrar que, para Vigotski, a arte muitas vezes se desvia de seu papel principal no contexto escolar. Mas que desde a criação artística, até o momento da contemplação de uma produção ou de uma obra de arte, o importante, durante esse processo, é a superação dos próprios sentimentos, ou seja, que a culminância da vivência estética seja a catarse.



Uma observação bastante breve da reação estética já nos permite observar que o seu objetivo final não é repetir alguma reação real, mas superá-la e vencê-la. (...) Assim, a arte não é uma complementação da vida, mas decorre no homem daquilo que é superior à vida. (...) toda obra de arte sempre implica algum tema real concreto ou uma emoção absolutamente comum ligada ao mundo. Mas a tarefa do estilo e da forma consiste justamente em superar esse tema referencial real ou o colorido emocional do objeto e transformá-lo em algo absolutamente novo. Por isso desde tempos remotos compreende-se o sentido da atividade estética como catarse, ou seja, libertação do espírito diante das paixões que o atormentam. (...) E só por esse caminho podemos compreender os valores cognitivo, moral e emocional da arte. É indubitável que estes podem existir, mas apenas como momento secundário, como certo efeito da obra de arte que não surge senão imediatamente após a plena realização da ação estética. O efeito moral da arte existe, sem dúvida, e se manifesta em certa elucidação interior do mundo psíquico, em certa superação dos conflitos íntimos e, conseqüentemente, na libertação de certas forças constringidas e reprimidas, particularmente das forças do comportamento moral. (VIGOTSKI, 2018, p. 339-340).

Somente desta feita, o trabalho sugerido por esta proposta pedagógica alcançará o seu objetivo principal, que corresponde à transformação dos indivíduos através da arte, oferecendo a cada um deles todo material necessário para que possam obter o conhecimento universal sem estarem alienados ao sistema capitalista.

FILME DISPARADOR DO CICLO 7



Comentário nível de Óscar.

Nesta etapa, é fundamental que os alunos assistam ao filme brasileiro chamado "Saneamento Básico, o Filme", de direção de Jorge Furtado. O filme conta a história de uma pequena cidade que precisava de uma fossa. Porém, quando pessoas incomodadas com o mal cheiro do esgoto vão a prefeitura atrás de verbas para a construção deste buraco, descobrem que a única verba disponível é para a realização de um curta de ficção. Sem nenhum conhecimento sobre a linguagem audiovisual, o grupo de amigos, de forma cômica, realiza seu curta para conseguir a verba para a construção da fossa na vila.





Frame do filme "Saneamento básico, o filme" (2007) de Jorge Furtado.

A exibição do filme, nesta etapa da proposta, torna-se interessante para que os alunos percebam, ao verem os personagens gravando as cenas, como é importante ter o conhecimento técnico da linguagem audiovisual para a construção de um projeto cinematográfico. Muitos alunos acabarão percebendo que já conhecem muitos dos conceitos técnicos da linguagem audiovisual ao assistirem o filme. Observe se os comentários, a respeito do que se passa na narrativa, apresentam todo o conhecimento adquirido ao longo do trabalho. Para a Pedagogia Histórico-Crítica, este é o momento da catarse na qual Gasparin define como: "a síntese do cotidiano e do científico, do teórico e do prático a que o educando chegou, marcando sua nova posição em relação ao conteúdo e à forma de sua construção social e sua reconstrução na escola" (2005, p.128). E a sensação de dominar um conteúdo, ter conhecimento sobre algo é satisfatório tanto para eles quanto para o professor.

Novos começos!

Outro ponto que o filme explora é a abertura de editais voltados para a cultura que contemplam a criação de projetos audiovisuais. É necessário que os alunos saibam que, parte das verbas federais destinadas à cultura, são voltadas para fomentar a criação de produtos audiovisuais e que é preciso estar atento aos editais para que eles possam participar das seleções. Além disso, há *sites*, festivais de curtas, de cinema entre outros, na qual, frequentemente, lançam editais abertos ao público em geral, para que as pessoas possam encaminhar as suas próprias produções audiovisuais. Invista um tempo na sala de informática com os alunos para procurar festivais e editais abertos que contemplam a produção realizada nesta proposta. Caso haja alguma possibilidade de envio do curta, os alunos podem concorrer às distintas premiações possíveis.





A autoavaliação é uma etapa importante e que serve para que o aluno esquematize os sobre seus próprios conhecimentos. Nesta etapa, podemos perceber dois momentos da Pedagogia Histórico-Crítica: a catarse e a prática social final. Sendo que:

[...] o momento catártico pode ser considerado como o ponto culminante do processo educativo, já que é aí que se realiza pela mediação da análise levada a cabo no processo de ensino, a passagem da síncrese à síntese; em consequência, manifesta-se nos alunos a capacidade de expressarem uma compreensão da prática em termos tão elaborados quanto era possível ao professor (SAVIANI, 1999, p. 82).

Enquanto o momento da prática social final:

[...] entre a teoria e a atividade prática transformadora se insere um trabalho de educação das consciências, de organização dos meios materiais e planos concretos de ação; tudo isso como passagem indispensável para desenvolver ações reais, efetivas. Nesse sentido, uma teoria é prática na medida em que materializa, através de uma série de mediações, o que antes só existia idealmente, como conhecimento da realidade ou antecipação ideal de sua transformação. (VÁZQUEZ apud SAVIANI, 1999, p.82)

Com esses dois momentos, os ciclos se fecham de modo que os alunos estejam conscientes daquilo que aprenderam por meio do trabalho desenvolvido, e de suas capacidades de transformação social, através da arte.

De modo a facilitar tais percepções, nesta última etapa do processo avaliativo, é indicado que o aluno preencha uma ficha contendo algumas perguntas sobre o processo de construção da aprendizagem, e sobre o processo artístico, que ele pôde perceber ao longo do projeto. Poderão ser feitas perguntas tais como:

- Como é sua relação com a linguagem técnica do audiovisual após esse projeto? Quando você assiste algum filme, por um acaso, você percebe a utilização dos planos e de outros elementos técnicos da linguagem audiovisual?



- *Você ficou satisfeito com o resultado do seu trabalho? O que você assistiu saiu como você havia imaginado? Explique.*

- *Como você considera a sua participação neste projeto? Explique quais foram as suas funções durante o projeto e o que você pôde aprender com elas.*

- *A partir de agora, você acredita que a sua experiência obtida, foi de alguma forma, importante para seu desenvolvimento humano e social? Explique.*

- *Agora que você conhece as dificuldades e a história do meio audiovisual, você pretende colaborar de alguma forma com esta arte? Explique.*

- *Você mudaria algo neste projeto ou na forma como você participou? Justifique a sua resposta.*

Estas são algumas sugestões de perguntas que o professor poderá fazer aos alunos, mas caso o professor opte por elaborar mais questões é preciso considerar os aspectos individuais de cada projeto, de acordo com os acontecimentos e com o desenvolvimento dos alunos durante as aulas realizadas. Por isso, a ficha poderá ser mais complexa e aprofundada, com a finalidade de que os alunos sistematizem melhor os seus conhecimentos.

Como já dito, estas informações irão contribuir para que o professor e os alunos tenham dimensão do resultado do processo de criação. É possível perceber a importância destas aulas na escola e sobre o que pode ser melhorado, adaptado ou continuado em suas aulas ou em outros projetos ligados ao audiovisual.



DISTRIBUIÇÃO

Espera-se que os alunos fiquem felizes com o resultado, e mesmo que não tenham ficado satisfeitos com suas produções, provavelmente eles reconhecerão a relevância do trabalho e do processo de criação, por isso, ao final, distribua cópias dos curtas para cada um deles.

Peça para que levem *pendrives* ou disponibilizem um *drive* virtual para o envio do arquivo em vídeo. Na possibilidade de o vídeo ser colocado na *internet*, ou ainda que tenha sido enviado para algum festival ou concurso, não esqueça



de guardar os documentos referentes à autorização do uso de imagem entregue pelos alunos. Isso evitará possíveis problemas futuros.



O QUE ESPERAR?

Se você chegou até o fim deste projeto, seguindo os passos da Pedagogia Histórico-Crítica, a sua missão foi cumprida. Os professores são responsáveis pela mediação do conhecimento e da experiência oferecida aos alunos. Esta proposta pedagógica oferece diversas formas de vivências estéticas na arte, na ampliação do conhecimento histórico, social e nas experiências correspondentes ao campo artístico do audiovisual, que irão fazer parte dos novos saberes dos alunos.

Não pode se esquecer que o processo de criação está ligado à imaginação, e quanto a isso: “depende diretamente da riqueza e da diversidade da experiência anterior da pessoa, porque essa experiência constitui o material que se criam as construções da fantasia” (VIGOTSKI, 2009, p. 22). Por este motivo, o professor deve ser o principal agente mediador entre os alunos e o conhecimento. Ofereça todos os recursos possíveis para que a arte possa transformar a vida de cada aluno no campo artístico e social. A boa prática pedagógica é aquela capaz de transformar a sociedade. Segundo Saviani (1999), o papel da educação é formar sujeitos que conhecem a própria história e que possam refletir de forma crítica, pois, para que assim possam modificá-la a favor da sociedade.

Justamente porque o domínio da cultura constitui instrumento indispensável para a participação política das massas. Se os membros das camadas populares não dominam os conteúdos culturais, eles não podem fazer valer seus interesses, porque ficam desarmados contra os dominadores, que se servem exatamente desses conteúdos culturais para legitimar e consolidar sua dominação. [...] o dominado não se liberta se ele não vier a dominar aquilo que os dominantes dominam. Então, dominar o que os dominantes dominam é condição de libertação (SAVIANI, 1999, p. 66).

A educação libertadora é a que oferece aos alunos o conhecimento entre teoria e prática, além dos conceitos científicos, eruditos e culturais, de modo a



instrumentalizar as classes populares para que elas não sejam exploradas e alienadas pelas classes dominantes.

Caso a sua busca seja a de transformar a sociedade por meio da arte, o caminho certo é este. O conteúdo de cada aulas de arte deve contemplar a realidade histórica de maneira crítica e dialética e, com certeza, os resultados significativos podem ser esperados diante de todo este trabalho.

Faça sempre o seu melhor!





FONTES FÍLMICAS

CITADAS NESTA PROPOSTA:

Be Kind Rewind (EUA: 2008). Título no Brasil: *Rebobine, por favor*. Direção: Michel Gondry. Produção: Georges Bermann, Michel Gondry e Julie Fong. Roteiro: Michel Gondry. Distribuidora: Europa. Modalidade: longa-metragem de drama/comédia. Duração: 102 minutos. Classificação: livre.

Get out! (EUA/ Japão: 2017). Título no Brasil: *Corra!* Direção: Jordan Peele. Produção: Sean McKittrick, Jason Blum, Edward H. Hamm Jr., Jordan Peele. Roteiro: Jordan Peele. Distribuidora: Universal Pictures. Modalidade: longa-metragem de suspense. Duração: 104 minutos. Classificação: 14 anos (violência e linguagem imprópria)

Le Fabuleux Destin D'amélie Poulain (Alemanha/ França 2001). Título no Brasil: *O Fabuloso destino de Amélie Poulain*. Direção: Jean-Pierre Jeunet. Produção: Helmut Breuer, Bastian Griese e Claude Ossard. Roteiro: Guillaume Laurant. Distribuidora: UGC Fox Distribution. Modalidade: longa-metragem de comédia/romance. Duração: 120 minutos. Classificação: 16 anos (conteúdo sexual).

Que horas ela volta? (Brasil: 2015). Direção: Anna Muylaert. Produção: Fabiano Gullane, Caio Gullane, Débora Ivanov e Anna Muylaert. Roteiro: Anna Muylaert. Distribuidora: Pandora Filmes. Modalidade: Loga-metragem de drama. Duração: 114 minutos. Classificação: 12 anos (drogas).

Saneamento básico, o filme (Brasil: 2007). Direção: Jorge Furtado. Produção: Nora Goulart e Luciana Tomasi. Roteiro: Jorge Furtado. Distribuidora: Grupo Globo e Columbia Pictures. Modalidade: longa-metragem de comédia. Duração: 112 minutos. Classificação: 12 anos (drogas lícitas e nudez).



REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. J. **A educação visual da memória: imagens agentes do cinema e da televisão.** Pro-Posições, v.10, n.2(29), p.9-25, jul. 1999.

AQUINO, Marçal. **A arte do roteiro.** Entrevistador: Alexandre Gennari. Entrevista concedida à Webwritersbrasil. Disponível em: <https://webwritersbrasil.wordpress.com/a-arte-do-roteiro/entrevistas-2/marcal-aquino/>. Acesso em: 15 de novembro de 2022.

ARAUJO, Nelson. **História do Cinema.** Brasil, Edições 70, 2021.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema.** Campinas, SP: Papirus, 2006.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.** Obras escolhidas: Magia e técnica, arte e política. 6ªed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A arte do Cinema: uma introdução.** Campinas; SP: Editora da Unicamp, 2013.

BRANDÃO, H. S. M. **“A fábrica de imagens” O cinema como arte plástica e rítmica.** Universidade de Lisboa, Faculdade de Letras, Departamento de Filosofia, 2008.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília, DF: Senado Federal, 1975. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/1970-1979/l6281.htm. Acesso em: 19 de fevereiro de 2023

CHISTÉ, Priscila de Souza. **Contribuições do materialismo histórico-dialético para as pesquisas em Mestrados Profissionais na área de ensino de humanidades.** ATAS CIAIQ 2017. Investigação Qualitativa em Educação. Volume 1.

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação** – 3. ed. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

FANTIN, M. **Mídia-educação e cinema nas escolas.** TEIAS: Rio de Janeiro, ano 8, n.15-16, p.1-13, jan./dez. 2007.

FERNANDES, Vera Lúcia Penzo. **A criatividade no ensino de artes visuais da produção à inclusão.** Curitiba – PR, Appris. 2016.

FRESQUET, Adriana. **Cinema e educação: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola.** Belo Horizonte, Autêntica, 2013.



GASPARIN, J. L. **Uma didática para a pedagogia histórico-crítica**. 4. ed. Campinas – SP: Autores Associados, 2007.

HOUSEN, Abigail. **Educação estética e artística: abordagens transdisciplinares : textos da conferência internacional educação estética e artística**. Portugal, Fundação Calouste Gulbenkian, 2000.

LUKÁCS, Georg. **Introdução a uma estética marxista: sobre a particularidade como categoria da estética**. Rio de Janeiro. Civilização Brasileira. 1970.

MACHADO, A. (1993). **O vídeo e sua linguagem**. *Revista USP*, (16), 6-17. Disponível em <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i16p6-17>. Acesso em: 11 de outubro de 2022.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. 3º edição. Brasiliense. São Paulo, 2005

MARTINS, Miriam Celeste. **Teoria e prática do ensino de arte: a língua do mundo**. São Paulo: FTD, 2009.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

MITJÁNS MARTÍNEZ, Albertina. **Criatividade, personalidade e educação**. Brasil, Papyrus, 1997.

MOREIRA, Antonio Flávio_ CANDAU, Vera Maria. (Orgs.). **Multiculturalismo: diferenças culturais e práticas pedagógicas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.

PAREYSON, Luigi. **Os Problemas da Estética**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PERINELLI NETO, H., org. **Ver, fazer e viver cinema: experiências envolvendo curso de extensão universitária**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2016.

PIRES, Eloiza Gurgel. **A experiência audiovisual nos espaços educativos: possíveis interseções entre educação e comunicação**. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 36, n.1, p. 281-295, jan./abr. 2010. Disponível em <https://www.scielo.br/j/ep/a/w7hTMM4d6gsYgDRtjscDNVp/?format=pdf&lang=pt> acesso em 25 de junho de 2021.

PRESTES, Zoia. **Quando não é quase a mesma coisa**: traduções de Lev Semionovitch Vigotski no Brasil / Zoia Prestes. – 2. ed. – Campinas, SP: Autores Associados, 2021.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Fapesp/Annablume, 1998.



SAVIANI, Demerval. **A Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. 11 ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2012.

_____. **Escola e democracia**. 32. ed. Campinas-SP: Autores Associados, 1999.

_____. DUARTE, N. (orgs). A formação humana na perspectiva histórico-ontológica. In:_____. **Pedagogia histórico-crítica e a luta de classes na educação escolar**. Campinas: Autores Associados, 2012. p. 13-35.

SIRINO, Salete Paulina Machado; PINHEIRO, Fabio Luciano Francener (org.). **Cinema brasileiro na escola: pra começo de conversa**. Curitiba: UNESPAR, 2014.

STAN, Robert. **Introdução a Teoria do Cinema**. São Paulo: Papyrus, 2003.

VIEIRA, João Luiz, et al. **Nova história do cinema brasileiro** - volume 1 (edição ampliada). Brasil, Edições Sesc SP, 2018.

VIGOTSKI, Lev Semiónovich. **Imaginação e criação na infância. Apresentação e comentários de Ana Luiza Smolka**. Tradução Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.

_____. **A construção do Pensamento e da Linguagem**. Tradução: Paulo Bezerra. 2ª.ed. São Paulo, SP: Editora Martins Fontes, 2009.

_____. **A formação social da Mente**. São Paulo. Martins Fontes, 1991.

_____. **Imaginação e criatividade na infância**. São Paulo. Martins Fontes, 2014.

_____. **Psicologia da arte**. Tradução Paulo Bezerra. São Paulo. Martins Fontes, 1999.

_____. **Psicologia Pedagógica**. Tradução Paulo Bezerra. 3ª ed. São Paulo. Martins Fontes, 2018.

