

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO E TECNOLOGIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO E TECNOLOGIA**

ANDRESSA TATIELLE CAMPOS

**CINEMA NAS AULAS DE ARTE:
VIVÊNCIAS, EXPERIÊNCIAS E PRÁTICAS**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO

LONDRINA

2017

ANDRESSA TATIELLE CAMPOS

**CINEMA NAS AULAS DE ARTE:
VIVÊNCIAS, EXPERIÊNCIAS E PRÁTICAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Ensino e Tecnologia, do Departamento Acadêmico de Ciências Humanas DACHS, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientadora: Profa. Dra. Claudia de Faria Barbeta.

LONDRINA

2017



TERMO DE APROVAÇÃO

CINEMA NAS AULAS DE ARTE: VIVÊNCIAS, EXPERIÊNCIAS E PRÁTICAS

por

ANDRESSA TATIELLE CAMPOS

Este Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização foi apresentado em 30 de Maio de 2016, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino e Tecnologia. A candidata foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Dra. Claudia de Faria Barbeta
Prof.(a) Orientador(a)

Dr. André Camargo Lopes
Membro titular

Dra. Silvana Rodrigues Quintilhano
Membro titular

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso –

Aos meus alunos e alunas.

AGRADECIMENTOS

À Professora Mestre Claudia de Faria Barbeta, por toda sua atenção, dedicação, esforço e segurança na realização deste trabalho.

Agradeço a minha mãe, Dulce pelo amor, carinho, paciência e seus ensinamentos, por não medir esforços para que eu pudesse levar meus estudos adiante.

Ao Lucas, parceiro para a vida e nos caminhos da arte educação.

Agradeço as diretoras Rosângela e Rosana Camilo, que me acolheram, a coordenadora Ana Carolina Scicchitano, que se entusiasma e nos dá suporte com os projetos escolares e aos professores (as), Ana, Andre, Carla, Jota, Miguel, Rosana e Waldirês, por todas as vezes que a nossa coletividade se transformam em ações.

RESUMO

CAMPOS, Andressa Tatielle. **Cinema das aulas de Arte: vivências, experiências e práticas**. 2017. 92 páginas. Monografia (Especialização em Ensino e Tecnologia) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Londrina, 2017.

O presente trabalho teve como objetivo investigar o fazer artístico em sala de aula através de uma experiência prática da produção de um curta-metragem. Esta pesquisa foi realizada com alunos do nono ano do Ensino Fundamental II de uma escola particular situada na região leste de Londrina. A metodologia utilizada para a efetivação deste trabalho foi baseada em uma pesquisa-ação. O trabalho teve duração de 03 meses letivos, duas vezes por semana, durante uma hora/aula. Por meio das análises realizadas constatou-se que é possível criar um ambiente favorável à construção do conhecimento artístico mediante a utilização de recursos tecnológicos, pois a experiência possibilitou a interação dos educandos frente às diferentes mídias e produção audiovisual, através da produção de textos, sistematização e da produção cinematográfica de forma colaborativa, que, possibilitam o desenvolvimento pessoal e cognitivo do discente.

Palavras-chave: Arte-educação. Cinema. Curta-metragem. Metodologia. Audiovisual.

ABSTRACT

CAMPOS, Andressa Tatielle. **Cinema in art classes: Experiences and practices.** 2017. 92 páginas. Monografia (Especialização em Ensino e Tecnologia) - Federal Technology University - Paraná. Londrina, 2016.

This work aimed to investigate the artistic activity in the classroom through a hands-on experience of producing a short film. This research was carried out with students from the ninth grade of Elementary School II of a private school located in the east region of Londrina. The methodology was based on a action research. The work was conducted in 03 school months, twice a week and for one hour in each class. Through the analyzes, it was observed that it is possible to create a favorable environment for the construction of artistic knowledge through the use of technological resources because the experience enabled the interaction of learners with media and audiovisual production through the production of texts, systematization and audiovisual production in a collaborative way so that it enabled the personal and cognitive development of the students.

Keywords: Art-education. Cinema. Short film. Audio-visual.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 CINEMA: CONFLUÊNCIAS ENTRE A HISTÓRIA E O FAZER ARTÍSTICO NA SALA DE AULA	13
2.1 O NASCIMENTO DE UMA NOVA IMAGEM E O NOVO PARADIGMA DAS ARTES VISUAIS	19
2.2 CINEMA E APERCEPÇÃO VISUAL.....	23
2.3 A ARTE NA SALA DE AULA: CONTEXTUALIZAR, APRECIAR E O FAZER ARTÍSTICO	26
2.4 AS TECNOLOGIAS E O ENSINO DE ARTE	30
3 PROCESSOS METODOLÓGICOS: CRIAÇÃO DO CURTA- METRAGEM	34
3.1 CONHECIMENTOS PRÉVIOS: A CONSTRUÇÃO DE UMA PRÁTICA ATRAVÉS DE UM PLANO DE TRABALHO	34
3.1.1 Fotografia: Estudando Enquadramentos e Posicionamentos De Câmera.....	34
3.1.2 O Vídeo Como Possibilidade de Campo de Investigação Artística	38
4.1.2.1 Bill Viola.....	38
4.1.2.2 Nam June Paik	40
3.2 CURTA-METRAGEM: EXPERIÊNCIAS ESTÉTICAS NA SALA DE AULA	42
3.2.1 A História do Início do Cinema e a Estrutura dos Primeiros Filmes	42
4.2.1.1 Pirâmide de <i>Fraytag</i>	42
4.2.1.2 Gêneros cinematográficos.....	43
4.2.1.3 Diretor, produtor e roteirista.....	44
4.2.1.4 Roteiro.....	45
3.3 PRÉ-PRODUÇÃO, PRODUÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO	46
3.3.1 Formação das Equipes.....	47
3.3.2 Processos de criação do Roteiro “O Riso – Uma Risada Não Mata Ninguém”	50
3.3.3 Storyboard.....	51
3.3.4 Figurino	55
3.3.5 Cartazes: Pré-Divulgação.....	56

3.3.6 Escolha das Locações.....	SUMÁRIO	57
3.3.7 Equipamento		58
3.3.8 Início das Filmagens.....		59
3.3.9 O Áudio		62
3.3.10 Tomadas Externas		62
3.3.11 Pós-produção		66
3.3.12 Produção do DVD, material extra e introdução do filme.....		67
3.3.13 Divulgação Do Material E Entrega Dos DVDs.....		70
4. UM OLHAR SOBRE OS RESULTADOS: APRENDIZAGEM E PERCEPÇÃO DOS ALUNOS		73
4.1 UTILIZAÇÃO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS: <i>SOFTWARES</i> E <i>WEB</i>		75
4.2 COMENTÁRIOS DOS ALUNOS NO VÍDEO “ENTREVISTAS”		78
4.3 EXPERIÊNCIAS E INVESTIGAÇÕES ENQUANTO PROFESSORA/PROPOSITORA		81
5 CONCLUSÃO		82
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA.....		84
ANEXO A – PLANO DE AULA.....		86
ANEXO B – LINKS PARA O CURTA-METRAGEM E EXTRAS		89
ANEXO C – ROTEIRO PARA O CURTA-METRAGEM		91

1 INTRODUÇÃO

Ao pensar no trabalho de conclusão de curso da especialização em Ensino e Tecnologia e definir qual seria o tema da pesquisa, resolvi reavaliar as práticas pedagógicas e o fazer artístico em sala de aula ao longo desses dois anos em que atuo na rede particular de ensino com o Fundamental II.

Posso relatar previamente que os alunos apresentam um desempenho em relação com a aprendizagem de forma diferente quando há a possibilidade de explorar novas técnicas diante do fazer artístico. Eles apresentam o desejo do fazer de forma espontânea, principalmente diante de uma concepção pedagógica tradicional enraizada na educação. Antes da especialização, já realizava algumas atividades ligadas ao uso de tecnologia e recursos *online*, porém, após ingressar na especialização, elaborei um projeto sobre um dos conhecimentos contemplados no currículo escolar para pensar a prática de forma sistematizada: o Cinema.

Alguns desses conteúdos tecem relações com as novas tecnologias, como a Música Eletrônica, a Videoarte, a Fotografia e o próprio Cinema, conteúdos ligados às produções contemporâneas de Arte e o uso da tecnologia. A princípio, se analisado a estrutura material e física escolar, a quantidade de horas aula por semana que o professor tem, parece inviável de se trabalhar com essas linguagens, ficando somente para a apreciação de trabalhos realizados por artistas e não de produção através dos alunos.

A maioria dos professores trabalham com o cinema através da leitura, resenha crítica sobre o filme, entre outros, porém, pouco se explora de forma prática essa linguagem em sala de aula, com os alunos produzindo cinema. Diante disso, é possível pensar a linguagem cinematográfica como prática no ambiente escolar?

O objetivo geral dessa pesquisa é realizar uma experiência prática da produção de um curta-metragem com o intuito de promover a articulação entre a teoria e a prática, relatando e analisando a produção dos alunos a partir da utilização de recursos midiáticos. A partir disso, será feita uma investigação da utilização do cinema em sala de aula como linguagem, dialogando com elementos formais e compositivos, salientando a importância do aluno como produtor nas aulas de arte, promovendo a aprendizagem e o desenvolvimento artístico e criativo em um período de 3 meses.

Nesse sentido, a construção do filme como parte do processo de ensino aprendizagem, permite que o aluno pense através do fazer artístico, considere o Cinema como campo de investigação e produção, de forma mais profunda e reflexiva. Viver imerso na contemporaneidade a uma exposição excessiva de informações e imagens que se tem acesso diariamente, torna muitas vezes a sua produção uma banalidade, necessitando uma busca por um modo de entender o sentido da produção de imagem através do próprio fazer.

Com isso, as propostas práticas nas disciplinas de Arte estimulam o desenvolvimento do aluno como produtor. Na atualidade, o aluno já produz conteúdo na *web*, na postagem em redes sociais, ao produzir uma foto, vídeos transmitido ao vivo via redes sociais, mas que na maioria das vezes é utilizado somente para o entretenimento e lazer, sem pensar na produção e geração de sentido do conteúdo. A escola deve se apropriar do conhecimento que o aluno tem em produzir conteúdo para a *web* e utilizar a mídia em a sala de aula, pois o que há década atrás era considerada mudanças através das tecnologias, hoje já está estabelecido, sendo parte integrante da vida dos alunos e, portanto, deve fazer parte da vida escolar. A tecnologia, tanto no trabalho quanto no lazer, consome significativamente espaço e tempo na vida das pessoas. A escola não deve estar alheia a essa realidade, ignorando tanto o que a indústria cultural promove aos nossos alunos, mas também o que pode ser utilizado como meio para a construção de conhecimento a partir desse consumo excessivo.

Tudo o que conhecemos de produção audiovisual, tem origem no cinema: close-ups, tomadas panorâmicas, câmera lenta, superimposição, *slow motion*, enquadramento, posicionamento de câmera, etc., tendo muitos desses recursos iniciados técnicas que influenciam desde os maiores filmes na história, passando pela televisão e chegando a geração de *youtubers* que os alunos consomem facilmente através da *web*, inclusive mantendo seus próprios canais e produzindo conteúdo, mas sem uma sistematização da produção desse conteúdo em termos de técnicas, já que, a produção audiovisual é a mais utilizada para se comunicar hoje, e não por acaso é também a mais adequada para a nossa reflexão e expressão (Moletta, 2009).

A construção de um filme propõe o trabalho em diferentes linguagens, gêneros e suportes, utilizando recursos midiáticos e não midiáticos, apresentando-se muito

mais do que uma área de entretenimento, mas também uma área que se contamina de ideologias, mensagens e políticas, devido ao seu contexto social e cultural. (BARCALA, 2008.). Além disso, Cinema é uma produção em equipe, envolvendo debates, reuniões e montagens de estratégias, estimulando o desenvolvimento do trabalho coletivo, possibilitando o aluno a desenvolver e compreender as intencionalidades do fazer artístico.

Assim posto, organizei a presente monografia da seguinte forma: no segundo capítulo, apresentarei um pouco do início da história do cinema, sua sistematização enquanto linguagem artística e como ela modificou a concepção de Arte vigente em seu surgimento.

No terceiro capítulo, apresentarei a importância do fazer artístico na sala de aula e como o aluno avança em suas percepções através da experimentação.

No quarto capítulo, discorro contextualizando a pesquisa, a proposta desenvolvida com os alunos e seus desdobramentos.

No quinto capítulo, por fim, apresento a percepção dos alunos em relação ao próprio fazer artístico, além dos materiais e recursos utilizados em sala de aula e o meu próprio processo de aprendizagem como professora e papel como mediadora em meio a valorização do processo de criação.

2 CINEMA: CONFLUÊNCIAS ENTRE A HISTÓRIA E O FAZER ARTÍSTICO NA SALA DE AULA.

No final do século XIX e início do século XX, houve uma ruptura dos parâmetros da produção artística e do que era denominado como Arte pela sociedade. As novas tecnologias começaram a intervir na concepção do que a sociedade considerava do que pertenciam ao universo artístico. Primeiramente, com o surgimento da fotografia, muitos profissionais da Arte acreditavam que aquela tecnologia promoveria a morte da Arte, citado por Giulio Carlo Argan (1992, p.581), substituindo o fazer artístico pelo automatismo das máquinas, pois, se tem a fotografia que permite copiar a imagem da realidade², a pintura perde sua função inicial. Os artistas colocam que esse seria o momento de ruptura, de forma que a Arte poderia apropriar-se de outros recursos e técnicas para o fazer artístico. Esse seria o período de inauguração em que as imagens começaram a dominar a sociedade, apesar de que, no início da história do Cinema,

quando apareceu por volta de 1895, não possuía um código próprio e estava misturado a outras formas culturais, como os espetáculos de lanterna mágica, o teatro popular, os cartuns, as revistas ilustradas e os cartões postais (COSTA, 2006, p. 17).

Porém, os profissionais de Arte resistiram em considerar o produto dessas novas mídias como linguagem artística, pois eram originadas um processo mecânico, sem serem realizadas pelas mãos do artista, longe de ser considerada um trabalho manual, pois seu resultado é fruto de um processo técnico. Os primeiros anos do cinema são considerados um dos primeiros estágios dessa nova linguagem. Os filmes teriam aos poucos superado suas limitações iniciais e se transformado em Arte ao encontrar os princípios específicos de sua linguagem, ligados ao manejo da montagem como elemento fundamental da narrativa³. (COSTA, 2006). Esse

² Pensando a cópia da realidade enquanto retrato da aparência e não da verdade.

³ De 1097 a 1913, o cinema pouco a pouco organiza-se de forma industrial, estabelecendo uma especialização das várias etapas de produção e exibição dos filmes, e transforma-se na primeira mídia de massa da história. Os filmes passam a ser mais compridos, atingindo um tamanho médio de mil pés (um rolo) e duram cerca de 15 minutos. Usam mais planos e contam histórias mais complexas. Os cineastas experimentam várias técnicas narrativas. Os cineastas experimentam várias técnicas narrativas. Os primeiros longas-metragens, com mais de uma hora, serão exceção nesse período e só se generalizam após a Primeira Guerra Mundial. As práticas de produção de filmes são padronizadas em resposta à necessidade de satisfazer a crescente demanda dos exibidores. O estabelecimento de cinemas em locais permanentes ajuda na racionalização da distribuição e da exibição. Com a especialização da produção de filmes, as convenções de linguagem vão se

momento é considerado um estágio de experimentação do cinema, construindo elementos da linguagem que são utilizados até hoje por grandes produções. A imagem em movimento era considerada algo grandioso, situações e acontecimentos do cotidiano, como um trem em movimento encantavam o grande público⁴. Apesar da resistência como um campo de investigação artística, o cinema era facilmente aceito em todo o mundo.

Considerando toda a história do Cinema, pode-se concluir que é uma das linguagens artísticas mais democrática à boa parte da população mundial. Mesmo que não tenha acesso às salas multiplex ou outras salas de cinema, é possível assistir a filmes em canais abertos, internet, etc. Segundo o Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual (OCA), até em meados de fevereiro de 2017, o Brasil teve de público 26.086.403 pessoas⁵. Isso demonstra acessibilidade ao cinema e sua popularização, porém, essa acessibilidade a linguagem cinematográfica surge nos primórdios do cinema.

Os primeiros filmes realizados na história eram cenas cotidianas. Não havia uma encenação do que era filmado. Eram cenas reais e fatos cotidianos. Os filmes de ficção não chamavam tanta a atenção de mesmo público, prevalecendo as “vistas”:

Essas vistas podiam ser atualidades não ficcionais (que documentavam terras distantes, fatos recentes ou da natureza) ou encenações de incidentes reais, como guerras e catástrofes naturais, as chamadas *atualidade reconstituídas* (COSTA, 2006, p. 25).

codificando mais e mais. As empresas produtoras procuram satisfazer também as pressões do Estado e de grupos organizados quanto a certos temas e maneiras de abordá-los estabelecendo processos de autocensura e moralização na elaboração de enredos e formatos. (COSTA, 2006, p. 37.)

⁴ O filme “A chegada de um trem na estação”, dos irmãos Lumière, de 1895, causou grande fascínio do público, pois o cinema era a única mídia capaz de replicar a sensação de movimento de engrenagens mecânicas, o cinema desde o início encarnou esse interesse do público. (COSTA, 2006, p. 32).

⁵ Disponível em: http://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/informe_semanal_-_semana_06_1.pdf.



**Fotografia 1 – Fotograma da cena do filme “A saída dos operários da fábrica Lumière”
Direção: Irmãos Lumière, 1895.**

Um exemplo de “vista” é o filme “A saída dos operários da fábrica Lumière”, de 1895, sendo o primeiro filme dos irmãos Lumière a ser visto pela humanidade, que, segundo Kemp (2011), a princípio, no mesmo ano o exibiram em uma demonstração particular no Congresso Fotográfico, em Lyon, depois em uma primeira exibição de filmes para um público pagante, seguida por diversas reuniões públicas. Esse filme é caracterizado pelo curto período de duração, com 42 segundos, sendo filmado em um único plano e sem corte. tendo como característica o documentário, reportagem, sendo cenas cotidianas do trabalho e da vida. O fato da imagem se mexer era considerado um espetáculo, enchendo as salas de cafés em Paris para poder assisti-la. Porém, ela não era definida estruturalmente. Era constituída com um único plano-sequência, seguindo a ação em um único plano, o que torna o filme com um caráter de realismo, devido a falta de corte.

Caso a “vista” houvesse mais de um plano, eram vendidos separadamente em diferentes rolos. No início, o cinema não tinha estrutura cronológica ou roteiro, era o recorte de uma narrativa que se prendia na imagem, sem manipulação, filmada de forma espontânea sem a construção de uma narrativa por meio da manipulação. Isso se dava ao fato do próprio público não conseguir interpretar os sentimentos dos personagens, relações espaciais e temporais, por isso a resistência as narrativas.

Claro que, além de todas essas novas explorações da linguagem do cinema, havia um ponto que motivava a exploração:

A partir de 1907, os filmes começam a utilizar convenções narrativas

especificamente cinematográficas, na tentativa de construir enredos autoexplicativos. Há menos ação física e busca-se uma maior definição psicológica nos personagens. As tentativas de construir novos códigos narrativos, que pudessem transmitir ao espectador as intenções e motivações de personagens, acontecem paralelamente às tentativas de regulamentação e racionalização da indústria. (COSTA, 2006, p. 27).

É nesse momento que a linguagem cinematográfica se estabiliza como a primeira mídia de massa da história, ganhando mais interesse da população (tanto da classe média quanto classe baixa) e do mercado, fazendo com que houvesse um aumento bastante significativo de produções.

As narrativas começaram a surgir nos primeiros anos do século XX, através da construção de enredos. Esse enredo foi o começo da estruturação narrativa do cinema e a exploração de personagens em meio a dramas e desenvolvimento psicológico. A estrutura de planos, enquadramento, posicionamento de câmera, iluminação, passaram a ser utilizadas como uma tentativa de solucionar problemas na narrativa, evidenciando as ações da história para o espectador. Nos filmes mudos, os intertítulos⁶ eram traduzidos de acordo com a língua local, facilitando a compreensão do público e a edição do vídeo. Mesmo aqueles que eram analfabetos, haviam os leitores que faziam a mediação entre o texto e as pessoas (KEMP, 2011).

O ex-ilusionista Georges Méliès se apropriou das potencialidades do cinema e o uniu ao seu trabalho. Criou os primeiros gêneros de fantasia, terror e ficção científica. (KEMP, 2011). Em seu filme mais conhecido, *Viagem à Lua*, de 1902, utiliza técnicas de ilusão, dando um caráter fantasioso e surreal ao filme através de trucagens, construindo a possibilidade de filmar algo ainda considerado impossível. O diretor conseguiu apresentar as possibilidades de se trabalhar com efeitos especiais nos filmes, tendo elaborado mais de 500 filmes:

O método de viagem espacial é extraído do livro *Da Terra à lua* (1865, filmado em 1958), de Júlio Verne, com um grupo de velhos professores entrando em uma cápsula de metal em formato de bala que é disparada em um canhão. O mundo que encontram é semelhante ao de *Os primeiros homens na Lua* (1901, filmado em 1919), de H. G. Wells, com habitantes que são uma mistura de crustáceo, papagaio e esqueleto, os selenitas, vivendo em uma floresta sublunar de cogumelos gigantes. Nele, os viajantes são submetidos a um julgamento no tribunal de Grand Lunar, o

⁶ Recurso adotado para dividir ações do filme com texto, explicando os acontecimentos da cena ou fala do personagem.

governante do satélite natural. Como todos os filmes de Méliès, *Viagem à Lua* possui uma violência infantil, os exploradores matam alegremente os nativos e assassinam Grand Lunar e é ligeiramente satírico: bastante ênfase é dada à pomposas cerimônia de lançamento, assim como à entrega das medalhas e ao desfile em comemoração ao retorno em segurança dos heróis (KEMP, 2011, p. 20).



Fotografia 2 – Fotograma da cena do filme “Viagem à Lua” –
Direção: Georges Méliès, 1902.



Fotografia 3 – Fotograma da cena do filme “Viagem à Lua” –
Direção: Georges Méliès, 1902. Exemplo de trucagem. Méliès
utilizou um aquário com peixes posicionado entre a câmera e os
personagens para representar que o foguete havia caído no mar.

Para as primeiras narrativas de ficção de Mèlies, o ex-ilusionista utilizava técnicas de trucagens muito utilizadas em sua profissão inicial em seus estúdio para a construção de efeitos durante as filmagens como um modo de ilusão e fantasia. A mágica começou. Para fazer um desaparecimento em cena, por exemplo, fazia-se o corte do plano⁷, o ator saía de cena e o plano voltava a ser rodado. Em *Viagem à Lua (1902)*, Mèlies criou um universo e paisagens fantásticas através de cenas complexas, utilizando vários planos de profundidade nos cenários.

Com todas as alterações e construção das especificidades de composição nos filmes, o cinema deixou e ser apresentados em feiras e ganhou o seu próprio espaço, ocupando espetáculos luxuosos e para a grande capacidade de público. Em Hollywood, os filmes já ultrapassavam mais de uma hora de duração na segunda década do século XX, tudo isso devido ao grande sucesso de bilheteria, em que as produtoras investiram grandemente para filmes cada vez mais longos, influenciados pela técnica do período de transição do cinema como as produções de Méliès, porém seu trabalho era visto como excessivamente teatral, não fazendo sucesso no seu período de lançamento (KEMP, 2011, p. 20).

A partir desse primeiro momento da história do cinema podemos visualizar a sua potencialidade de exploração como campo artístico. Hoje o cinema está potencializado pelos recursos de computação gráfica (CG) e edição. Os filmes estão sendo cada vez mais conduzidos por tecnologias através de suas produções e cada vez mais procurando, buscando inovações para o alcance de bilheteria. Além disso, possibilita de forma muito mais eficaz as produtoras terminarem as filmagens em um menor período de tempo. Apesar de todas essas questões, o Cinema não perdeu a sua essência, na verdade, foi aprimorada através da exploração de novas possibilidades de se produzir cinema, seja em produções de baixo custo ou megaproduções. O cinema foi uma das novas formas de se pensar a produção da imagem na Arte, porém, as Artes Visuais também foram influenciadas por essa nova forma.

⁷ Diversas formas visuais de captar uma cena a partir de uma ideia de narrativa, ou seja, plano é a área de imagem gravada na qual determinamos o que vai aparecer na tela, de modo que forneça informações suficientes sobre a história que está sendo mostrada ao espectador e possibilite sua compreensão. (MOLLETA, 2014, p. 117).

2.1 O NASCIMENTO DE UMA NOVA IMAGEM E O NOVO PARADIGMA DAS ARTES VISUAIS

A virada do século XX possibilitou a construção de uma nova realidade e percepção acerca da imagem. A automatização da fotografia possibilitou pensá-la como uma forma de produção não somente pelas mãos do artista, mas por um processo mecânico, explorando-as além do campo pictórico. Principalmente pelo período em que os produtos realizados começaram a serem produzidos em série, começaram a competir com as obras de Arte, principalmente pelo seu baixo custo, e também, por seu valor estético:

Essa busca de um automatismo que liberasse cada vez mais o olhar e a mão foi retomada no século XIX por inventores, muitos dos quais também pintores: os fotógrafos. Graças a eles as imagens geradas automaticamente na câmara escura inscrevia-se definitivamente em seu suporte sem nenhuma intervenção manual. Depois da fotografia e do cinema, o qual permitiu o registro automático do próprio movimento e sua reconstituição visual, as técnicas tornaram-se mais e mais complexas e a investigação sobre o automatismo prosseguiu, principalmente através de engenheiros ou técnicos. Nasceu assim a televisão, que acrescentou ao cinema a capacidade de registrar, transmitir e reproduzir simultânea e quase instantaneamente uma imagem em movimento (COUCHOT, 1993, p. 37).

Giulio Carlo Argan, historiador da Arte, considera que para pensar nas inovações tecnológicas da virada do século XX é preciso abordar o paradigma das Artes Visuais desse período. Em 1914, o artista Marcel Duchamp propôs um urinol, nomeado pelo artista como “A Fonte”, de como objeto de arte. Nesse momento, a Arte começou a ser pautada em outros parâmetros no conceito de sua produção. Um objeto industrializado passou a ser um objeto de fetiche artístico. Duchamp participava do movimento Dadaísta, que tinha como característica interpretar a realidade e dela participar. O movimento Dadá é uma contestação de todos os valores, a começar pela Arte (ARGAN, 1992).



Fotografia 4 - Marcel Duchamp, A Fonte: 1914. Fonte:
<http://www.arte.seed.pr.gov.br>.

Essa nova Arte nos é apresentada como uma antiarte, sendo contraditório um movimento artístico que nega próprio objeto de arte, por isso, nega o próprio status da obra de arte de forma irônica. Dessa forma, o dadaísmo recusa todas as formas estéticas anteriores, propondo uma nova forma de se compreender a Arte. Isso faz com que os artistas incorporem novas linguagens tecnológicas às suas obras, como a fotografia e o cinematógrafo⁸. Isso possibilitou a reprodutibilidade da obra de arte, deixando de ser um objeto único feito pelas mãos do artista, não só incluindo as novas tecnologias, mas também utilizando materiais industrializados como a obra da citada “A Fonte”. Em 1919, Duchamp se apropria do maior cânone da História da Arte, a figura de Monalisa, pintada por Leonardo da Vinci. Ele se apropria de uma reprodução da obra, inserindo-lhe cavanhaque e bigode, e a obra L.H.O.O.Q., que, traduzindo a abreviação do francês, significa “ela tem fogo no rabo”. Duchamp não tinha o objetivo de vandalizar a obra, mas

contestar a veneração que lhe tributa passivamente a opinião comum. E também, provavelmente, ferir o orgulho de um público que, agora, já não sabe distinguir entre original e reprodução, visto

⁸ Aparelho com que, por meio da fotografia, se produzem cenas animadas. "cinematógrafo", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://www.priberam.pt/dlpo/cinemat%C3%B3grafo> [consultado em 01-07-2017].

que a reprodução não possui carisma, é um fato industrial, podendo ser impunemente manipulada (ARGAN, 1992, p. 358).



Fotografia 5 - Marcel Duchamp: L.H.O.O.Q. (1919); Ready Made Retificado, 0,20 x 0,13 m. Paris, coleção particular. Fonte: <https://www.wikiart.org/en/marcel-duchamp/l-h-o-o-q-mona-lisa-with-moustache-1919>.

O paradigma de que Arte deve ser feita somente e unicamente pelas mãos do artista foi quebrado, tendo a forma tradicional de Arte, considerada como arte de cavalete. O artista deixa de produzir um objeto de valor e passa a confeccionar um objeto vindo de um processo mental, em que há um conteúdo que deve ser investigado e debatido pelo espectador. A Arte passou a ser uma provocativa sobre o próprio objeto que o artista constrói, deslocando o limite de sua produção além da estética. Nesse momento, materiais industriais começaram a ser empregados como objetos de Arte. Os objetos, processos mecânicos passaram a ser considerados Arte pela apropriação de elementos formais, na Fotografia com as câmeras fotográficas e o cinema com o cinematógrafo. A Arte passou a ser concebida com instrumentos tecnológicos com através da percepção do espectador, porém, havia outros objetivos propostos pelos artistas:

Enquanto a Arte permanecesse produção de objetos, a razão social da Arte permaneceria inalterada, porque na sociedade burguesa, o objeto é mercadoria, a mercadoria é riqueza e a riqueza é autoridade e poder (ARGAN, 1992, p. 353).

Na década de 1960, o envolvimento das novas tecnologias e o surgimento da televisão, os artistas visuais a reconheceram como recurso midiático de suporte para a Arte:

A participação dos artistas no ciclo industrial terá como fim último o apuramento estético do ambiente da vida social e, assim, a integração total do indivíduo no espaço funcional da sociedade; os artistas procurarão tornar o ambiente propício à liberdade individual, todavia será uma liberdade contida nos limites de uma organização racional da existência. Para os dadaístas, porém, o ambiente não traz em si qualquer qualidade estética, mas cada qual pode interpretar e experimentar esteticamente, isto é, livremente, as coisas que a compõem, desviando-as da finalidade utilitária que lhes é atribuída por uma sociedade utilitária (ARGAN, 1992, p. 358).

Desse modo, o surgimento do novo paradigma das Artes Visuais e as novas tecnologias possibilitou repensar a estrutura das novas linguagens no campo da Arte. O trabalho dos artistas do início do século XX transformaram os debates e as concepções de Arte para que o artista contemporâneo, faça frente a habilidades e conhecimentos tão diversificados que se apresentam de forma imbricada no processo de criação, passa a constituir a Arte como um campo fecundo para a pesquisa e a investigação. (REY, 2002, p. 123).

O artista como ser inserido no contexto histórico, social e cultural, permite-se influenciar pelos aspectos de seu tempo. Segundo Arantes (2005, p. 35),

Houve também um progressivo desenvolvimento da tecnologia, provocando uma mudança substancial em todos os aspectos da sociedade. A cultura de massa passou a ser uma realidade cada vez mais presente, afirmando-se na década de 1960 como um fenômeno impossível de ignorar.

A cultura de massa se apropria de elementos estéticos da Arte para seduzir o consumidor. O contrário também acontece. O artista se apropria dos elementos da mídia para a produção artística, apropriando-se da cultura televisiva e cinematográfica:

A estetização dos próprios meios de comunicação, com o desenvolvimento da Arte em vídeo, por exemplo, faz parte dessa tendência de levar a vida à produção artística. Não é de estranhar, nesse sentido, que durante todo o século XX os teóricos da Arte estivessem obstinados em reiterar o tema da morte da Arte (ARANTES, 2005, p. 35),

Nesse sentido, os artistas começaram a utilizar a mídia, o cinema, como forma de expressão artística, rompendo com os paradigmas tradicionais da Arte e abrindo novas possibilidades para a produção. Considerando o cinema, desde a sua invenção em 1895, o cinema emerge no ser humano uma nova forma de ver o mundo, despertando sensações, emoções, de poetizar e conhecer o mundo através de intensas produções fílmicas.

2.2 CINEMA E A PERCEPÇÃO VISUAL

A imagem no século XX continuou a ser uma imagem técnica, porém, produzida por outros meios, possibilitando uma maior facilidade nos processos de sua produção, desdobrando-se em sua vulgarização com a popularização das câmeras de captação de imagens.

. É preciso dominar o instrumento para produzir a imagem. Pensar na composição é pensar nos conceitos de construção da imagem. Isso causou uma separação na concepção da imagem no mundo contemporâneo. Josep M. Català Domènech (2011), pesquisador sobre a fenomenologia da imagem, diz que, hoje, a imagem é um fenômeno cujo o alcance mal percebemos e, apesar disso, pressupõe uma mudança transcendente em nossa forma de ver o mundo. No caso do cinema, Domènech (2011), aponta que o cinema mescla dois parâmetros, o espaço e o tempo. Ele estende a forma como conhecemos o mundo além a imagem estática.

Em relação a história do Cinema, é possível compreender a popularidade dos filmes “vistas”, pois permitia uma aproximação com o cotidiano e a vida. Nesse momento da história com a imagem em movimento, podemos ver através do filme, acontecimentos de outras partes do mundo, fatos do cotidiano, desastres naturais, etc. Isso desloca o espectador de seu espaço temporal para outras realidades, permite conhecer outros lugares e acontecimentos além de seu contexto, inclusive

reconstruí-las. O dispositivo utilizado, seja a câmera, o celular, a *webcam*, formula não só uma imagem, mas uma narrativa criada pelo observador.

A imagem é conteúdo, são dados numéricos, porém, o seu acesso trouxe consigo uma banalidade à produção da imagem e sua reprodutibilidade, pressupondo que houve uma mudança significativa na compreensão da formulação da imagem.

Portanto, o que o funcionamento dos dispositivos faz primordialmente é colocar em prática o imaginário no qual se assentam essas ideias, de modo que, ao utilizar um instrumento, não nos comunicamos diretamente com o mundo como totalidade homogênea, mas apenas com aquela faceta dele que o imaginário do qual o dispositivo surgiu controla; na verdade, a ação tecnológica supõe uma materialização desse imaginário, a materialização de uma possibilidade entre as tantas que o sociocosmos permite. Em resumo, a técnica não é transparente e, mais do que prolongar nossos sentidos, amolda-os à cena conceitual e cognitiva por meio da qual seu funcionamento se desenvolve (DOMÈNECH, 2011, p. 186).

Considera-se a tecnologia parte do cotidiano. A sociedade está tão imersa a ela que muitas vezes a ignora como parte da possibilidade do fazer e do processo artístico, ignora a estética presente nela, Visto desta forma percebe-se a importância de trabalhos que primem pelo "fazer consciente", que estruturam-se na construção do elemento visual, portanto, explorando a expressão artística com base nas potencialidades que o uso de determinado recurso tecnológico oferece:

Nossa primeira impressão é que esses equipamentos foram feitos para nós e, portanto, são realmente parte de nós. Extensões de nossos sentidos. Além de considerarmos que pertencem a cada um de nós individualmente, não compreendemos imediatamente sua condição de dispositivos sociais (DOMÈNECH, 2011, p. 188).

O maior exemplo nesse caso são os dispositivos móveis tão acessíveis à maioria da população. Segundo Moletta (2009):

Pouco mais de um século da invenção do cinema, nunca foi tão acessível e disseminada a prática de criação de imagens: com a proliferação dos equipamentos portáteis de captação (câmeras MiniDV, Celulares com câmera, etc.) e dos programas de edição para computadores domésticos, em cada esquina do país existem potenciais realizadores, produzindo pequenos filmes que vão circular pela internet, por exemplo.

Porém, sua potencialidade como recurso para o trabalho e aprendizagem é pouco explorada pelos seus usuários, concentro em um uso como um objeto de status através da troca por aparelhos cada vez mais recentes, com novas funcionalidades e capacidades. No caso da câmera do celular, *tablet*, por mais que há o recurso da fotografia digital, que, segundo Domènech (2011, p. 188):

A única coisa que, para esse usuário de ser um simples servidor de câmera, que é quem realmente decide os parâmetros da foto a ser tirada, é o fato de que ainda pode determinar o enquadramento, apesar de não sabermos até quando, já que a automatização e a padronização aumentando diante do entusiasmo geral dos consumidores. Essa simbiose progressiva entre os usuários e os artefatos tecnológicos, que faz cada um de nós um protótipo de *cyborg*, significa que nos instalamos no imaginário da máquina e operamos, saí em diante, por meio de normativas desse imaginário: vemos o mundo tal como equipamentos, desenvolvidos em consequência de diversas hipóteses tecnocientíficas, determinam que se tem de ver. Então o representamos segundo esses parâmetros apreendidos por meio da tecnologia correspondente.

Isso significa que muitas vezes somos dominados pela tecnologia, sem pensar e sistematizar o que se produz através delas. A padronização através da produção audiovisual na atualidade, são os *selfies*, que através do autorretrato, define enquadramento e posicionamento de câmera, criando um padrão de perfis na *web*. Seria necessário pensar na forma como se apropria desse recurso, pensando como uma plataforma de expressão artística, com base nas potencialidades desse recurso. Essas questões não precisam ser pensadas somente pelo fotógrafo ou cineasta. É preciso pensar na sensibilidade da informação e narrativa que a imagem/vídeo quer transmitir ao espectador. Hoje, a Arte Contemporânea e seus produtores estão imersos nesses territórios de investigação artística, que serão citados mais tarde.

Fayga Ostrower, professora e pesquisadora de Arte, em seu Livro *Acasos e criação artística* (2013), em relação ao computador e a produção artística, diz que:

Excluindo os aspectos imaginativos do trabalho, disfarça-se esse empobrecimento jogando a condição de criatividade para o campo das artes. Em contrapartida, as atividades artísticas, assim como as manifestações da sensibilidade, são desvinculadas de significado social, marginalizadas e são consideradas inúteis para a sociedade, no máximo, um luxo dispensável. Eis então o quadro de valores, profundamente anti-humanista, da sociedade: a produtividade

humana considerada não criativa e a sensibilidade inútil (OSTROWER, p. 176, 2013).

Pode-se estabelecer as tecnologias como forma de expressão artística? É possível manifestar-se através delas utilizando-se de inventabilidade, criatividade e sensibilidade? A tecnologia na Arte é limitadora ou especula novas proposições artísticas?

Há uma obsessão com a ideia de que a única maneira de descrever a realidade do mundo seja através de números. Entretanto, muito do que é de valor essencial ao homem não é normalmente expresso por números. Por exemplo, não exprimimos nossa reação a um quarteto de Beethoven em termos numéricos; a exprimimos, ou melhor, a avaliamos em termos de impacto emocional, nervoso e espiritual, que é assimilado diretamente à nossa experiência da condição humana. Para tais eventos, os números não servem: sentimos, não medimos. No entanto, no que se refere ao mundo da natureza, medimos, mas não sentimos. (WINKISON apud OSTROWER, 2013, p. 180.)

A percepção uma forma de reconhecimento de sinais que estabelecemos ao experimentar uma determinada situação, portanto, é um momento de transformação interior a respeito de determinado conteúdo, e isso nos transforma à medida que compreendemos e estabelecemos a experiência com o objeto artístico. Com a tecnologia, isso não é diferente. É possível estabelecer um caráter sensorial aos dispositivos, pois todas as expressões artísticas tratam a reflexão sobre o homem e o seu tempo.

2.3 A ARTE NA SALA DE AULA: CONTEXTUALIZAR, APRECIAR E O FAZER ARTÍSTICO

Todas as disciplinas do ensino básico têm como ponto de referência alguns autores que guiam a prática pedagógica e a metodologia do professor. No Brasil, muitos professores têm como referência as pesquisas da arte-educadora e Ana Mae Barbosa, que define a Arte educação como: a mediação entre Arte e público e ensino da Arte é compromisso com continuidade e/ou com currículo que seja formal ou informal (BARBOSA, 2010, p. 98).

Pensar em arte educação é pensar no desenvolvimento cultural dos estudantes, por meio do conhecimento em Arte, porém, o fazer artístico na sala de

aula não tem como objetivo formar profissionais artísticos. Mas qual seria o objetivo?
Segundo Barbosa:

No alto modernismo, falava-se em Arte educação para o desenvolvimento da sensibilidade, mas poucos tentaram conceituar essa sensibilidade. A terrível lembrança que a Segunda Guerra Mundial deixou em nosso imaginário foi a de homens “sensíveis” à música que, nos intervalos, assassinavam a sangue frio judeus, comunistas, ciganos e opositores nos campos de concentração. Por isso hoje, quando escuto arte/educadores caírem no lugar-comum dizer que a função da Arte na educação é desenvolver a sensibilidade, vem-me à mente aqueles nazistas sensíveis à Arte, a música, nos campos de extermínio, sessenta anos atrás. [...] Nas décadas de 1980 e 1990, a casca de banana foi e continua sendo o “desenvolvimento da sensibilidade”. Perguntadas sobre o que era “sensibilidade”, as professoras por mim pesquisadas em 2000 responderam mais frequentemente que era “ser capaz de se emocionar”, além de outra como “ser capaz de respeitar os outros”, “ser romântico”, exercer cidadania”, etc. dentre 217 arte/educadoras, só uma falou de sensibilidade como desenvolvimento dos sentidos, a única concepção de sensibilidade que interessa ao ensino da Arte. Essa definição de sensibilidade como o conjunto de funções orgânicas que buscam a inteligibilidade, o prazer, a sensualidade é a que responde às condições da pós-modernidade. (BARBOSA, 2010 p. 98-99.)

Esse equívoco sobre a Arte é comum não somente entre os professores de Arte, como também por professores de outras disciplinas e pela equipe pedagógica. As concepções pedagógicas do ensino de Arte mudaram muito ao longo dos alunos, e, apesar de dezessete anos terem se passado após a pesquisa de Ana Mae Barbosa, como apontado por Pimentel (2011), muitos arte-educadores tendem a “sensibilizar” o aluno. Isso consiste em um ensino voltado para a formação de consumidores de imagens e não de produtores, caracterizando o ensino de Arte em uma forma passiva e distante do objeto de arte. Porém, pode-se trabalhar com aspectos, tanto na metodologia de ensino e nos conteúdos que promovam, porém, a motivação em relação ao aluno é intrínseca.

A Arte-educação tem como meio aguçar sentidos que em outras disciplinas não é possível, pois desenvolvem outras capacidades e potencialidades, pois a Arte como expressão pessoal e como expressão cultural, é um importante instrumento para a identificação cultural e:

Através da Arte, é possível desenvolver a percepção e a imaginação para aprender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica, permitindo analisar a realidade percebida e

desenvolver e capacidade criadora de maneira a mudar a realidade que foi analisada (BARBOSA, 2010, p. 100).

Através do fazer artístico, pode-se potencializar as percepções acerca do mundo, como o acesso a linguagem expressiva como forma de conhecimento. Através do fazer artístico, estimula-se a capacidade de raciocínio, o emocional e o afetivo, colaborando para outras áreas de conhecimento e para construção do indivíduo. A Arte consegue trabalhar a singularidade dentro do coletivo, trabalhando com diversos códigos culturais, apresentando ao aluno, a pluralidade. A Arte caminha entre o não-racional, aquilo que só pode ser transcrito através do fazer artístico, da sensibilidade. Uma área do conhecimento com uma zona de território indefinido em seus limites, portanto é produtivo.

A Arte é uma área de conhecimento muitas vezes limitada a concepção pedagógica da livre expressão. O professor da área deve encontrar uma metodologia que construa uma prática pedagógica que possibilite ações na sala de aula, contemplando diversas facetas.

Um professor limitado aplica métodos de ensino que podem ser de sua autoria ou de outrem. Um professor dinâmico e atuante cria metodologias que enriquecem tanto as suas aulas quanto a si mesmo, enquanto docente artista (PIMENTEL, 2010, p. 211).

Segundo Pimentel (2010), Ana Mae Barbosa, na década de 1980, propôs a Abordagem Triangular, lançada em seu livro *Tópicos Utópicos*, em que, através dessa abordagem, o ensino da arte consiste em três eixos: A contextualizar, apreciar e o fazer. Ela propõe no envolvimento da educação em arte, oferecer um olhar através de técnicas artísticas, aprender as linguagens, produzir através de experiências estéticas e compreender as produções artísticas dentro de seus contextos sociais, culturais e históricos.

É nesse sentido que a Abordagem Triangular – sistematizada pela Ana Mae Barbosa na década de 1980 – vem contribuindo para a Arte Educação e o Ensino de Arte não é um método a ser aplicado, mas uma proposta a ser estudada e pensada artisticamente. Sendo uma abordagem de arte/educação pós-moderna, favorece a ampliação de fronteiras culturais e interdisciplinares para o estudo da arte, pela compreensão história, social e cultural da arte nas sociedades, e pela elaboração da experimentação artística. Nas aulas de Arte, não basta apenas propor e desenvolver atividades, é preciso desenvolver o pensamento artístico, diversificando-as, contextualizando-as,

motivando a curiosidade e a investigação, interligando Aulas de Arte pressupõem intrinsecamente o trabalho com o pensamento artístico (PIMENTEL, 2010, p. 211).

Através da união entre os três eixos, um pode complementar o outro, de forma que os alunos compreendam a teoria através da prática, englobando perspectivas diferentes através do ensino de Arte, como a leitura de imagens, o sentido da produção do objeto artístico e o fazer:

Pode-se entender que “Contextualizar é estabelecer relações. Nesse sentido, a contextualização no processo de ensino-aprendizagem é a porta aberta para a interdisciplinaridade” (Barbosa, 1998, p.38). Seria a discussão acerca dos elementos que circundam, em vários níveis possíveis (ideológico, político, mitológico, etc.), a concepção e a concretização do objeto artístico, sua escolha estrutural, e a relação desses elementos com nossa contemporaneidade. Morin (2001b, p.12) postula tal abrangência inter-relacional como a “necessidade de promover o conhecimento capaz de aprender problemas globais e fundamentais para neles inserir os conhecimentos parciais e locais”. Partindo do pressuposto de que “As sociedades, em seu tempo e espaço, estão intrinsecamente unidas aos objetos artísticos que produziram e produzem” (Andrade, 2006, p. 22), entende-se que a fruição, inicialmente percebida como ato de prazer, irá propiciar outras percepções do objeto que não prescindirão do conhecimento e conseqüente correlação de elementos contextuais. Assim o contato e percepção acerca dos elementos manifestos no tema de estudo propiciarão uma ampliação qualitativa do olhar discriminador e igualmente questionador de nossos educandos.

Por fim o experimento da expressão artística, o seja, a construção do educando a partir de materiais e experiências que adquiram significado dentro de um contexto, poderá despertar um conjunto de habilidades e competências que propiciarão uma relação mais íntima e crítica com o fazer artístico. Segundo Barbosa (1998, p.39), “O erro mais grave é o de restringir o fazer artístico, parte integrante da triangulação, à realização de obras”, ou seja, preconizar a ideia de cópia ou “parecência” como atributos desejáveis à expressão individual. Ao contrário, entende-se que a experimentação, que, como os outros eixos, não possui ordem dentro do trabalho, deve propiciar uma rede de construção de conhecimentos baseados no contato direto com experimentações estéticas de relevância para tema abordado que o educando possa inferir e discutir seus próprios posicionamentos, bem como suas interlocuções, de maneira estética com o fito de construir suas próprias percepções reflexivas em decisões empíricas. (Prefeitura de Belo Horizonte Apud PIMENTEL, 2010, p. 211).

A **contextualização** se dá por meio da compreensão é entender que toda a produção humana é derivada de uma cultura, portanto está intrinsecamente associada à história, compreendendo o contexto na qual foi produzida. A técnica,

materiais utilizados, tendência, escola, fazem parte da concepção de arte daquele período e dos interesses sociais em produzi-la.

Em **apreciação**, é o puro fruir estético, no qual o aluno se utiliza de suas percepções para analisar, interpretar, refletir. É o momento de desestruturação da imagem que o leitor passa pelos códigos de sua criação. É um momento intuitivo e imaginativo. Segundo Ana Mae Barbosa (2010), ensinar a gramática visual e sua sintaxe através da arte é tornar os alunos conscientes da produção humana e prepara-las para compreender e avaliar qualquer imagem, conscientizando-as que a imagem é uma narrativa visual e que também se aprende através delas, através de **leituras de imagens**.

O **fazer artístico** é o momento que o aluno constrói uma produção artística através de técnicas apresentadas pelo professor. É um momento de experimentação e apresentação de uma ideia, através de sua individualidade e visão de mundo. O aluno deposita no fazer toda a sua experiência e forma de compreensão.

Diante desses eixos,

No ensino de Arte contemporâneo, é fundamental que os educandos, através de pesquisas, observações, análises e críticas, possam conhecer e analisar processos de artistas, das obras de arte e da multiculturalidade presente na arte. Para se chegar à elaboração de formas originais de produção de obras artísticas é preciso haver conhecimento suficiente de possibilidades de feitura, repertório imagético de referência e disponibilidade à criação. O ensino contemporâneo de arte deve estar atento a isso (PIMENTEL, 2010, p. 224).

Diante das questões apresentadas acima, como podemos ver a produção artística contemporânea que se utiliza das tecnologias na educação? Há sensibilidade na produção artística tecnológica?

2.4 AS TECNOLOGIAS E O ENSINO DE ARTE

A Arte no âmbito escolar necessita gerar sentido à vida e contexto dos alunos. A escola se estrutura de uma forma impessoal sem se atentar para a individualidade do aluno. Na contemporaneidade, depara-se com salas de aula em que alunos são bombardeados de imagens através das mídias, *web* e produtos que a indústria cultural os oferece. Muito se consome, pouco se sistematiza e se pensa na sala de aula sobre a produção visual. Hoje, os contatos dos alunos com as novas

tecnologias causam reverberações em sala de aula, de forma que os professores se apropriem de suas possibilidades como recurso para o ensino, pensando que o fazer artístico e o uso da tecnologia em sala de aula deve ser voltada como uma forma de se manifestar através da produção estética:

Os modos de conhecer e produzir obras de arte são muito diversos. Precisamos conhecer não somente os tradicionais, mas também os que usam novas tecnologias, para podermos escolher qual o mais apropriado para a nossa expressão artística. Assim também, @ professor@ deve conhecer tanto como ensinar Arte por meios tradicionais quanto por tecnologias contemporâneas, para que @s alun@s possam ter experiências diversificadas e conseguir acompanhar seu tempo sem deixar de conhecer sua herança cultural (PIMENTEL, 2007, p. 291).

Através da arte contemporânea, os artistas de apropriaram das mídias digitais para a produção artística, bem diferente das linguagens tradicionais. Apesar da fotografia e do cinema serem presentes desde o século XIX, são pouco exploradas nas aulas de arte com um caráter de potencialização e expressão artística. Os alunos produzem conteúdo via *web*, principalmente nas redes sociais como suporte de expressão, porém, não se estabelece uma análise crítica a respeito da composição da imagem⁹. Nesse sentido, a tecnologia como modo de expressão artística poderia estimular o pensamento do aluno enquanto consumidor e produtor de imagem:

O uso de tecnologias contemporâneas possibilita a professor@s e alun@s desenvolverem sua capacidade de pensar, fazer e ensinar arte em uma via contemporânea, representando um componente importante na vida de quem aprende / ensina, uma vez que abre uma gama de possibilidades de conhecimento e expressão. (PIMENTEL, 2007, p. 292).

Apesar da autora se referir às tecnologias contemporâneas, a presente pesquisa dialoga no mesmo sentido, pois através da tecnologia pode-se contribuir para o desenvolvimento estético dos alunos, de forma que a tecnologia e utilizada muitas vezes como forma de compartilhar pensamentos com o mundo. Saber utilizá-las como ferramenta é fundamental para saber sobre como falar. O ensino da arte permite que o contato com diversas formas de linguagens, ampliando as

⁹No caso, a imagem enquanto representação visual, podendo ser fotografia, ilustração, GIF, vídeo, etc.

capacidades de comunicação do indivíduo, através dela, compreender as dinâmicas que essas tecnologias permitem para desenvolver formas de expressões, de forma a salientar a importância sobre a produção da imagem na contemporaneidade e a sua banalidade. No período das câmeras analógicas, selecionavam-se os momentos que deveriam ser registrados. Com a fotografia digital, a produção de imagem banalizou-se devido a facilidade de armazenamento e reprodutibilidade da imagem através da tela:

Com o desenvolvimento de mídias e a acelerada modernização dos processos de produção da imagem, torna-se cada vez mais abundante o acervo de informações visuais presentes no cotidiano da sociedade, porém, a sociedade tem se mostrado pouco apta a acompanhar tais avanços.

A produção desenfreada de informações visuais exige do receptor um grau de percepção e absorção cada vez mais apurado. Porém, o que se observa são receptores despreparados e, por vezes, alienados quanto ao poder da linguagem visual, que não tratam as imagens com a devida atenção, deixando de analisá-las aprofundadamente, ao permanecerem na superficialidade de informações “pré-digeridas”.

É curioso observar a falta de atenção com que, muitas vezes, as informações visuais são tratadas no mundo contemporâneo, uma vez que as imagens nunca se fizeram tão presentes e imperativas. (TISSA e MARCHI, 2012, p. 170.)

A tecnologia contribui como modo de expressão artística, porém, nenhuma mídia irá substituir a experiência, a ideia, a percepção e a criatividade. A mídia como modo de expressão artística permite pensa-la como suporte para a arte, tendo o professor o papel de apresentar quais os recursos disponíveis.

Dentre os conteúdos trabalhados em sala de aula acerca da produção artística do final do século XIX e presente até hoje de forma muito forte, reconhecidas pelo seu imediatismo e acessibilidade a grande parte da população por ter sido apropriada facilmente pela indústria cultural: O cinema. Em menos de vinte anos desde o seu surgimento foi inserida no circuito das artes, incorporando meios, técnicas e princípios exclusivos, contribuindo para estabelecer critérios enquanto uma nova linguagem artística. A virada do século XIX para o século XX trouxe uma invenção que remodelou o conceito do que compreendemos como Arte:

O Cinema com o tempo adquiriu códigos próprios, tornando-se uma linguagem híbrida que permitiu discutir especificidades de outras linguagens, como música, artes visuais, teatro, fotografia, portanto, tem alto poder de diálogo, de debate e produção. Através dela, podemos analisar a história, a literatura, problemas sociais

e diversos outros conteúdos que se elevam além da produção de imagens, mas na compreensão seu poder de fruição.

No ambiente escolar, muitos professores, inclusive de outras disciplinas, utilizam a projeção de filmes em sala como parte do processo de ensino para a leitura e compreensão de um determinado conteúdo e informação, relacionando-se com a literatura, a história, geografia, enfim, com uma série de áreas de conhecimento, sendo uma forma extremamente sedutora, rica para a leitura e aprendizagem do aluno. Em vários momentos da história do cinema, as produções cinematográficas também foram utilizadas como instrumento de educação, “desde a década de 1910, os anarquistas desenvolveram uma intensa reflexão sobre os usos do cinema, como um instrumento a serviço da educação do homem, do povo e da transformação social”. (FIGUEIRA apud ARAÚJO, 2007 p.1).

Tendo consciência do poder ideológico e comunicativo que a linguagem cinematográfica tem, o cinema em sala de aula já está estabelecido como proposta educativa que possibilita o aluno compreender o mundo de forma interpretativa de debatê-lo. Porém, no sentido dessas investigações e a utilização do cinema em sala de aula, o aluno ainda está na posição de um estado pacífico de consumidor de conteúdo e de imagem, sendo o cinema, ao longo do século XX, utilizado como ferramenta ideológica, apostando na alienação entre linguagem e público.

As questões trazidas até aqui mostram que muitas leituras e pesquisas se fazem a respeito da utilização do cinema em sala de aula, mas na maioria das vezes trata-se apreciação ou para ilustrar determinado conteúdo, muitas vezes para substituir a explicação do professor. Os elementos da linguagem e do fazer cinematográfico são negligenciados. A produção cinematográfica merece ser decodificada para que o aluno se torne um espectador mais crítico a respeito do que a mídia produz, mas, é possível compreender todos os processos existentes para a construção de um filme e suas intencionalidades a partir da apreciação? Essa pergunta será respondida adiante, nos processos metodológicos da realização do curta-metragem em sala de aula.

3 PROCESSOS METODOLÓGICOS: CRIAÇÃO DO CURTA-METRAGEM.

A intervenção foi desenvolvida na Escola Pilares, Berçário, Ensino Infantil, Fundamental I e II, escola privada da rede de ensino de Londrina, zona Leste da cidade de Londrina – Paraná, com cerca de 500 alunos. Essa pesquisa foi realizada com uma turma de 9º Ano do Ensino Fundamental II, 14 alunos, sendo realizados encontros de 20 horas aula, em 3 meses. Além disso, os alunos foram à escola no período de contraturno para dar continuidade as filmagens, tendo um total de 5 encontros ao longo de duas semanas. Os alunos compreendem de 13 a 15 anos, sendo de classe média e classe média alta. Para desenvolver a pesquisa, foram estruturadas aulas teóricas sobre a história do cinema, composição cinematográfica e equipe de produção e, por fim, pré-produção, produção e pós-produção de um curta-metragem.

3.1 CONHECIMENTOS PRÉVIOS: A CONSTRUÇÃO DE UMA PRÁTICA ATRAVÉS DE UM PLANO DE TRABALHO

Ao longo dos três bimestres que antecederam a presente pesquisa, foram trabalhados conceitos artísticos e conteúdos que permeiam a utilização da fotografia e do audiovisual na Arte. Desde os primeiros dias de aula foi anunciada aos alunos a produção de um curta-metragem e que alguns dos conteúdos trabalhados em sala ao longo dos bimestres seriam fundamentais para a construção do filme. Foi apresentado brevemente alguns dos conteúdos e práticas pedagógicas que auxiliariam como conhecimentos prévios para a elaboração do curta-metragem, que serão apresentados a seguir.

3.1.1 Fotografia: Estudando Enquadramentos e Posicionamentos De Câmera.

No primeiro bimestre foi trabalhada a composição fotográfica: enquadramentos¹⁰ e posicionamento de câmera. A fotografia influencia os conceitos fundamentais do cinema, pensando na intencionalidade da cena e qual será o recorte. O enquadramento é o que decide o que vai fazer parte da cena no momento da filmagem/fotografia. Através dela, se constrói uma narrativa, pensando como que o

¹⁰ Determina o que será mostrado e o que será cortado da imagem, ou seja, é um recorte de parte da imagem que direciona o foco da atenção da cena. (MOLETTA, 2014, p. 115).

espectador irá construir a percepção sobre o filme/fotografia. É uma ferramenta que permite pensar nos planos, para escolher o distanciamento entre a câmera e objeto, podendo pensar na intensidade expressiva. O enquadrar é selecionar determinada porção do cenário, escolhendo ângulo, posicionamento de câmera e planos. Dependendo do enquadramento, uma paisagem pode incluir ou excluir objetos. Pode-se optar por uma pessoa aparecer com o corpo completo ou somente uma parte dela. Após uma explicação sobre os enquadramentos em sala de aula, pedi como atividade para casa a realização das fotos com base nos enquadramentos trabalhados. Alguns dos alunos marcaram de sair para fotografar no shopping, outros fotografaram a família e animais.



Fotografia 6 - feita pela aluna G. R. Enquadramento “Plano Geral”, mostra o panorama de uma cena e grandes cenários.



Fotografia 7 - Feita pela aluna J. F. Enquadramento “Plano Conjunto”, apresenta personagens e o seu entorno.



Fotografia 8 - Feita pela aluna B. D. Enquadramento “Plano aberto”, consiste no enquadramento do corpo todo, dos pés à cabeça.



Fotografia 9 – Realizada pelo aluno D. N. Enquadramento “Plano americano”, o enquadramento é feito até a altura dos joelhos.



Fotografia 10 - tirada pela aluna B. D. Enquadramento “Meia Figura”, o enquadramento é feito até a cintura.



Fotografia 11 - tirada pelo aluno D. N. Enquadramento "Plano Médio", o enquadramento é feito até a altura do peito.



Fotografia 12 - tirada pelo aluno D. N. Enquadramento "Primeiríssimo Plano", enquadra a parte inferior do queixo até o fim da cabeça.



Fotografia 13 - tirada pelo aluno M. F. Enquadramento "Detalhe" dá destaque a alguma parte do corpo ou objeto.

O enquadramento faz parte da linguagem cinematográfica. Permite pensar nas possibilidades de posicionamento de câmera. O que segue aqui são algumas das possibilidades a serem exploradas com a câmera. Sendo a menor unidade fílmica, filmado ininterruptamente, fixado por um período de duração.

3.1.2 O Vídeo Como Possibilidade de Campo de Investigação Artística

No segundo bimestre, foi trabalho com a turma a televisão como suporte e gêneros de programas. Desde o seu surgimento, o vídeo sempre chamou a atenção de artistas. Andy Warhol, na década de 60 nos Estados Unidos dentro do movimento da Pop Art, se apropriou do meio televisivo para a captação de imagens em movimento e a apropriação de elementos cinematográfico. A partir disso, foram apresentados artistas que se utilizavam do vídeo como produção artística e suporte para a arte: Bill Viola e Nam June Paik. Esses artistas utilizam o vídeo com diferentes intenções, com o objetivo de que os alunos pensassem na tecnologia audiovisual como fonte de expressão artística e como a estética do vídeo se transformou em um fértil campo de pesquisa para os artistas nas artes visuais. Após a apresentação dos videoartistas, fiz a proposta da produção de videocliques, tendo a turma dividida em três grupos, cada uma responsável por um gênero musical. Os gêneros foram diferentes para que pudesse ser explorado e apresentado, diferentes temas, narrativas e ritmos de filmagem.

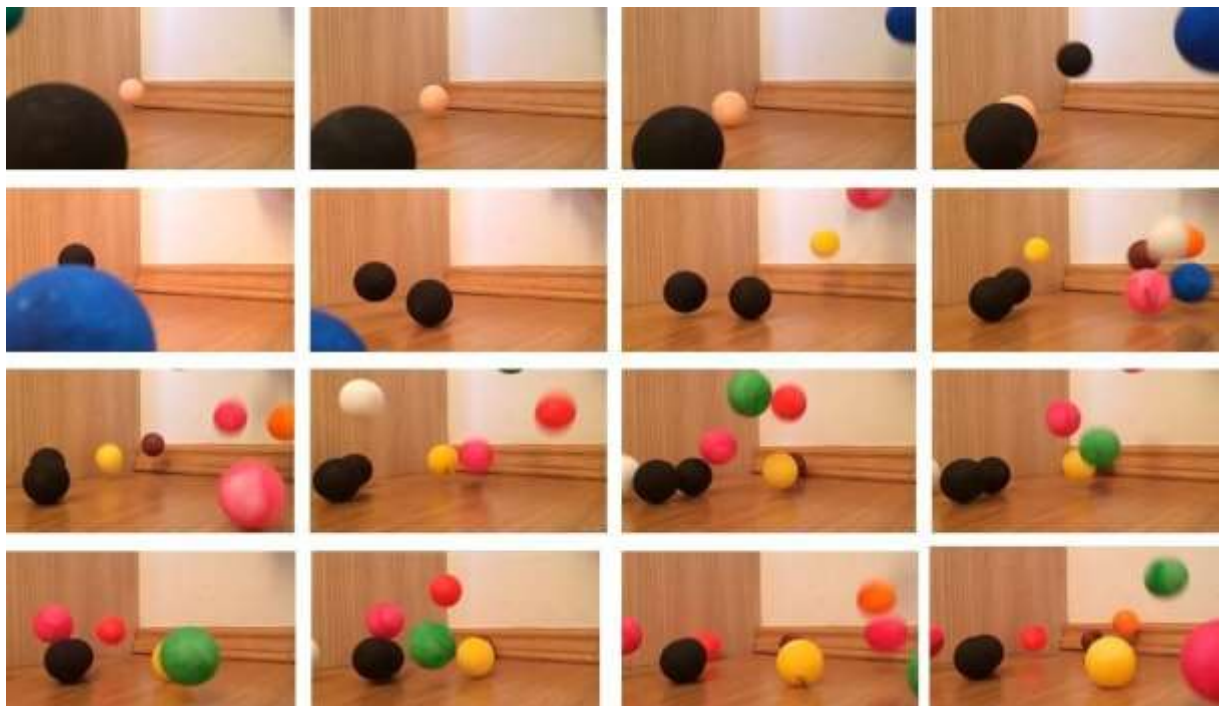
4.1.2.1 Bill Viola

Viola começou a trabalhar com vídeo na década de 1970, utilizando elementos de composição da pintura em suas obras. O artista trabalha com a técnica de *slow motion*, que permite deixar o vídeo em câmera lenta alta, de forma que todos os detalhes imperceptíveis no vídeo em velocidade normal não são possíveis ver em um único enquadramento. O tempo no trabalho de Bill Viola é outro, é um tempo suspenso. Ao mostrar aos alunos o vídeo de Bill Viola, se sentem desconfortáveis pela forma lenta de seus vídeos, habituados à informação e leitura rápida da *web*, sem contar as cenas com tantos cortes e enquadramentos. Viola mostra que a arte sempre dependerá de dois fatores importantes, que cada vez se afastam e paradoxalmente

se aproximam. Um é o tempo em que o artista vive e o outro é sua origem enquanto ser humano. (WANNER, p. 2010).



Fotografia 14 - Fotograma do vídeo “ascensão”, Bill Viola. 10 min.



Fotografia 15 - Fotograma do videoclipe¹¹ realizado pela turma de 9º Ano, utilizando a técnica de *Slow Motion*.

No videoclipe produzido pela turma, utilizaram a técnica de *Slow Motion*, buscando referência no trabalho de Bill Viola. Em diversos momentos do filme, os alunos utilizaram a câmera lenta para alterar a percepção do tempo, dos objetos e

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GehwrVNgzyc>.

movimentos. Os alunos relataram que essas cenas lentas se assemelham a memórias que são resgatadas. O objetivo dessa proposta era perceber como videoartistas utilizam técnicas para a construção poética e que muitas vezes, essas técnicas são se fácil execução através do aparelho celular.

4.1.2.2 Nam June Paik

Artista Sul Coreano que se especializou em arte eletrônica. Paik trabalhava com a televisão, o cinema fitas cassetes e esculturas inanimadas de forma física, mas transmitiam informações audiovisuais através das telas, incorporando o aparelho televisivo, principal meio de comunicação de massa da década de 60 em suas obras:

Suas ações geralmente incluem a apropriação de meios de comunicação tais como jornal, T.V., rádio, Internet para criar circuitos paralelos ao circuito midiático instituído. Provoca muitas vezes ruídos, cria estratégias que subvertem e colocam em evidência os jogos ocultos da mídia. Mas não somente. A utilização dos meios de comunicação para Forest não diz respeito apenas a uma estratégia de resistência em relação aos discursos ideológicos-midiáticos, mas antes aponta para o fato de que a nossa própria realidade se forja e se constrói a partir de redes, de vasos comunicantes que se estabelecem contextualmente. (ARANTES, 2006, p. 2.)

Além disso, propõe um olhar do espectador a esse aparelho, de forma a compreender como as informações transmitidas através delas impactam as nossas vidas. Os alunos começaram a pensar em como incorporar o recurso audiovisual dentro do processo de criação.



Fotografia 16 - Mega rodovia eletrônica: Estados Unidos Continental (1995). São 313 monitores mostrando 47 canais fechados de TV.



Fotografia 17 - Fotograma do videoclipe realizado pela turma de 9º Ano. Para o efeito, as alunas se posicionaram na frente do projetor multimídia enquanto as filmagens eram trabalhadas.¹²

Nesse videoclipe, as alunas que participaram da equipe, tentaram criar diversos efeitos sem a utilização de CGI (Imagens geradas por computador), pois utilizaram uma música eletrônica e, segundo os critérios do grupo, deveriam utilizar esses “efeitos”. Para fazer essa tomada nesse videoclipe, as alunas se posicionaram diante do data show enquanto passava um documentário da *Nat Geo Wild*. Porém, nesse trabalho não houve a exploração de planos, corte e sequências. Esse apontamento foi feito em discussão em sala de aula após uma apreciação dos trabalhos elaborados.



Fotografia 18 - Fotograma do videoclipe realizado pela turma de 9º Ano. Foi utilizada a técnica de *slow motion*.¹³

O resultado dessa apresentação foram as produções de videoclipes serviram como um experimento intermediário entre as fotografias, trabalho com

¹² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GehwrVNgzyc>.

¹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=31sZ9xZrEw>.

posicionamento de câmera, enquadramento, e a realização do curta-metragem e outros recursos da linguagem audiovisual, além disso, a necessidade de expor ideias.

3.2 CURTA-METRAGEM: EXPERIÊNCIAS ESTÉTICAS NA SALA DE AULA

Todos os filmes referenciados e artistas aqui na pesquisa foram trabalhados ao longo do ano letivo de 2016 com a turma. A escola utiliza livros didáticos bimestrais, e, ao longo do quarto bimestre, contemplando os estudos de sobre cinema. A seguir, serão apresentados os estudos teóricos sobre o cinema ao longo do bimestre antes da produção prática, porém, alguns dos conceitos já apresentados no segundo capítulo será apresentado aqui brevemente. Em alguns momentos, os alunos serão tratados pelo nome de “equipes” e pelos profissionais do mercado cinematográfico, sendo chamados dessa forma durante as filmagens para evidenciar o seu papel durante o trabalho.

3.2.1 A História do Início do Cinema e a Estrutura dos Primeiros Filmes

A história do cinema foi apresentada aos alunos da seguinte forma:

- O cinema de *Lumière* e *Méliés*, pensando nas primeiras imagens produzidas pelo cinema, o filme documental e o início da fantasia e ficção no Cinema.
- O processo de concepção do Cinema como Arte e o seu reconhecimento.
- O cinema enquanto linguagem híbrida, utilizando-se de elementos das Artes Visuais, Teatro, Música e Dança.
- A estrutura dos primeiros filmes e a recepção do público.
- O gênero cinematográfico de curta-metragem. (Ao contrário do longa-metragem, o curta tem duração de até 15 minutos, que, segundo Moletta (2009), trata-se de uma forma breve e intensa de contar uma história ou expor um personagem.)

Tabela 1: Descrição dos conteúdos trabalhados em sala.

4.2.1.1 Pirâmide de *Freytag*

Criada pelo dramaturgo Gustav Freytag, é um esquema que permite pensar nas etapas e tempos do filme. Dividida em *introdução/situação inicial*, tendo como

momento a exposição do filme, na qual os personagens e elementos são apresentados para a compreensão da trama:

uma ação ascendente constrói a tensão, eleva-a a um clímax, que consiste muitas vezes em um reconhecimento ou outro incidente que cria uma 'peripeteia' ou reverso da ação, e é seguida por um final ou desenlace pois esse padrão linear progressivo tem sido comparado ao atar e desatar de um nó. (ONG, apud ALVES, 2000, p. 6.).

Nesse momento, a crise da trama também se apresenta para a apresentação do que deve ser resolvido. No *movimento crescente*, apresenta-se incidentes que levam ao clímax, como por exemplo, caminhos que devem ser seguidos pelo protagonista. O clímax é o ponto alto da história, na qual a trama se desenvolve, apresentando os resultados primários das escolhas dos personagens. No *movimento decrescente*, são evidenciadas, as consequências das escolhas dos personagens, sendo o encaminhamento para a resolução final, e, por último, o *desenlace ou catástrofe*, contendo as revelações e um relaxamento das tensões anteriores e o fim de seus personagens.

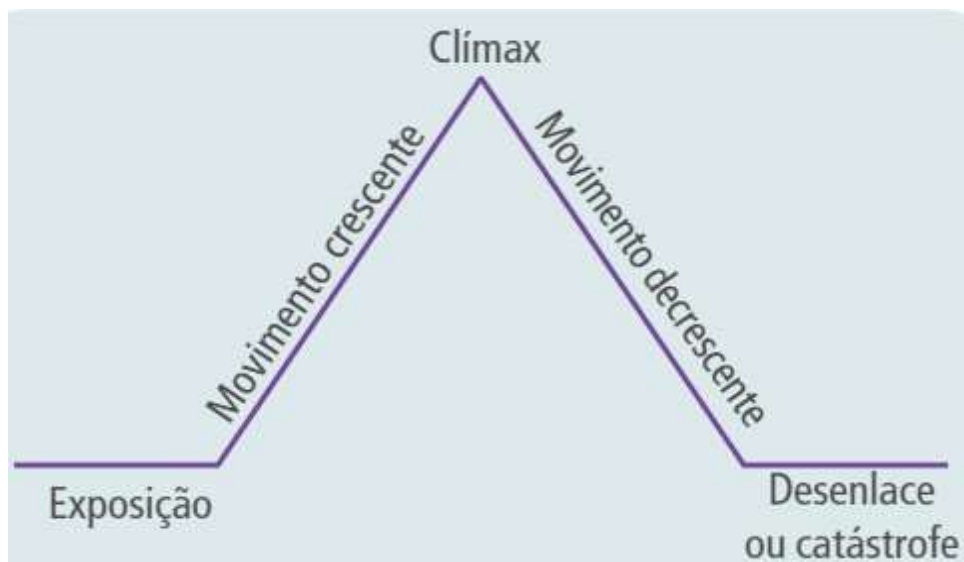


Figura 1 - Pirâmide de Gustav Freytag apresentada no livro didático dos alunos.

4.2.1.2 Gêneros cinematográficos

Foram apresentados os gêneros cinematográficos:

<i>Documentário;</i>	<i>Terror;</i>
<i>Drama;</i>	<i>Desenhos animados e animação;</i>
<i>Comédia;</i>	<i>Comédia romântica;</i>
<i>Ação;</i>	<i>Fantasia;</i>
<i>Filme épico;</i>	<i>Ficção científica;</i>

Tabela 2: Descrição dos gêneros cinematográficos apresentados em sala.

Foi apresentado suas características, o contexto do surgimento dos gêneros. Os gêneros foram apresentados aos alunos relacionando com filmes que eles já haviam assistido e o que o caracterizava e o classificava com o determinado gênero.

4.2.1.3 Diretor, produtor e roteirista.

Em seguida, foram apresentados aos alunos o papel dos diretores, produtores e roteirista na produção cinematográfica:

Diretor	<p>O <i>diretor</i> pode ser considerado um autor, por ser responsável pela linguagem corporal dos atores e todo o complexo cinematográfico, tendo uma visão panorâmica da obra cinematográfica. Segundo Alex Moletta, diretor brasileiro de curtas-metragens, em seu livro <i>Criação de Curta Metragem em Vídeo Digital: Uma proposta para produções de baixo custo</i> (2009), diz que:</p> <p>O diretor trabalha tanto quanto todos os outros membros da equipe, mas tem a responsabilidade de tomar decisões e fazer as escolhas nos momentos mais decisivos da realização. [...].</p> <p>A direção tem a função de pensar o roteiro da imagem que possam ser captadas pela câmera. Ela direciona a realização de um roteiro. O diretor deverá apresentar a história, revelar o personagem, com o olhar da câmera, em todos os seus aspectos racionais e emocionais. Para isso, precisa literalmente “ver” o filme pronto antes de gravar, tendo bem claro o que pretende fazer com as imagens em cada ação descrita pelo roteiro. Acima de tudo, precisa saber transmitir isso aos demais membros da equipe. (MOLETTA, 2009, P. 41).</p> <p>A figura do diretor é enfatizada aqui na pesquisa devido aos</p>
----------------	--

	desdobramentos que o aluno/diretor proporcionou ao resultado do curta-metragem, descrito na análise de dados.
Produtor	Existem três tipos: O <i>dono da produtora</i> na qual o filme será executado, o <i>produtor executivo</i> , que busca projeto de filmes financiamento e recursos para a execução, e, por fim, o <i>diretor de produção</i> , que tem uma relação mais estreita com o diretor, auxiliando na necessidade de equipamento e escolha de atores.
Roteirista	Profissional que tem a concepção do filme, porém pode ser também a adaptação de um livro, jogo, desenho animado, peça de teatro, etc. ele constrói a história ou adapta, determinando o contexto, situação, lugar, tempo e formatação do cenário. Além disso, contribui para a compreensão da identidade de seus personagens, criando seus diálogos e registrando suas ações e expressões.

Tabela 3: O trabalho de cada um dos profissionais apresentados aos alunos.

4.2.1.4 Roteiro

Apesar do roteiro ser utilizado na rádio, televisão, jogos, história em quadrinhos, teatro apresentações, shows, etc. O roteiro cinematográfico voltado para uma concepção audiovisual, tem suas peculiaridades. Primeiramente, trata-se de um documento escrito de pré-produção que descreve o passo a passo para a criação da imagem do filme:

A palavra *ideia* vem do grego *eidos*, que significa imagem. É isso que geralmente acontece quando somos tocados por algo do mundo em que vivemos e com o qual interagimos. Uma imagem surge em nossa mente de tal forma que necessitamos dizer algo sobre ela, investigá-la, saber de onde vem e por quê. Se não damos a vazão a essa imagem, ela se torna recorrente.

Por isso ela é tão cara ao processo criativo, é a fagulha, o estopim que pode desencadear um incêndio de grandes proporções. Essa imagem, que também chamamos de inspiração, fará que o indivíduo reflita sobre o meio em que vive e, assim, inicie o processo de criação – que certamente gerará outras imagens relacionadas, diretamente ou não, com a primeira. Esse encadeamento de imagens geradas e criadas pelo roteirista dará início ao processo de criação do roteiro (MOLETTA, 2009, P. 21).

Ele indica, cenário, figurino, sonoplastia, efeitos, luminosidade, ação, fala e enquadramento de câmera, sendo considerado um roteiro audiovisual por se tratar da criação de uma obra que se apropria desses elementos. Como o próprio nome diz, o roteiro é uma rota, que guia a produção cinematográfica, mas deve ser flexível diante de novas necessidades para as percepções que surgem ao longo das filmagens. Foi produzido somente um roteiro, porém, ele foi editado vinte e três vezes ao longo de duas semanas.

3.3 PRÉ-PRODUÇÃO, PRODUÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO.

A pré-produção começou após o período de provas (pois o período é destinado a revisão de conteúdos, aplicação de provas e correção dos resultados da prova em sala com os alunos, segundo o calendário e cronograma escolar). O primeiro item a ser feito em sala de aula foi escolher o gênero cinematográfico a ser desenvolvido. A turma escolheu por unanimidade o gênero de terror. No período, estava acontecendo uma onda de pessoas que estavam se vestindo de palhaços para cometerem crimes e assustarem pessoas nas ruas, tanto nos Estados Unidos quanto no Brasil.

The image shows a screenshot of a news article on the BBC Brasil website. The article title is "O que está por trás da onda de palhaços assustadores nos EUA" (What is behind the wave of scary clowns in the USA), dated 11 October 2016. The main image shows a person in a clown costume with red hair and a purple outfit. To the right, there is a sidebar titled "Principais notícias" (Main news) with three items: "Brasil tem 2 dos 14 gargalos que ameaçam abastecimento global de alimentos" (Brazil has 2 of the 14 bottlenecks that threaten global food supply), "A vida secreta no Estado Islâmico revelada por fotos em cartão de memória" (Secret life in the Islamic State revealed by photos on a memory card), and "China faz alerta a Hong Kong duas décadas após saída dos britânicos" (China issues warning to Hong Kong two decades after British departure).

Figura 2: Matéria no site da BBC Brasil informando a respeito do ataque e aparição de pessoas vestidas de palhaços. Disponível em:

<http://www.bbc.com/portuguese/internacional-37620269>

Além disso, houve o lançamento de um filme muito esperado pelos alunos, *Esquadrão Suicida*, em uma das personagens, *Arlequina*¹⁴. Esses fatos coincidiram para a escolha do gênero a ser realizado: o Terror.¹⁵

3.3.1 Formação das Equipes

Assim que definido o gênero do curta metragem que iria ser realizados, foi explicado aos alunos o quanto a elaboração de um filme é um projeto coletivo, porém existem diversos profissionais como alguns já abordados em sala, cumprem papel diferentes na execução. Para isso, iríamos separar a equipe em três momento: Pré-produção (o momento de concepção do filme), produção (execução e criação) e pós-produção (edição e divulgação). Todos os alunos iriam trabalhar nos três momentos, porém com funções específicas. Para isso, dividimos as funções de acordo com os profissionais da indústria cinematográfica. A escolha foi tanto indicativa, quando alguns alunos sugeriram que outros assumissem determinados cargos, como por exemplo, o diretor do filme. A turma inteira votou por unanimidade que o aluno “D. N.” ficasse com o cargo de direção. É um aluno que tem muitas referências de filmes, assiste muitas produções de todos os gêneros, o que poderia facilitar, segundo a compreensão dos alunos, a produção do curta-metragem. Outros alunos se dispuseram a cargos, como as meninas com os figurinos e maquiagem, e outros alunos que não se disponibilizaram para nenhum cargo, foi feita a indicação de acordo com as potencialidades e especificidades do aluno, como aptidão para o desenho, comunicação, etc.

PRÉ-PRODUÇÃO	
Produtora	Professora Andressa
Direção	Aluno D. N.
Direção de Arte	Aluna B. L.
Cenografia (Storyboard)	Aluna L. M. Aluno E. G. Aluna K. G. Aluna J. M.

¹⁴ (A figura do arlequim é um personagem da Commedia dell'arte, sendo considerada por alguns autores como um ancestral da figura do palhaço).

¹⁵ Os alunos fizeram esses relatos das referências que utilizaram para a construção do filme no vídeo “Entrevistas”, no material “Extras” do DVD do curta-metragem realizado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9lrMswfNRwI>

Figurino	Aluna G. R.	
Equipe de comunicação visual (divulgação)	Aluna L. R. Aluno M. P Aluna J. M. Aluna I. P	
Roteiro	Aluno M. P. Aluno D. N. Aluno C.S. Aluno J. C. Aluno E. G.	
PRODUÇÃO		
Elenco	Atores	Personagens
	Aluna L. R. Aluno D. N. Aluna M. J. Aluno C. S. Aluno J. C. Aluno M. P. Aluno E. G. Aluna G. R.	Daniela Michel Sarah Felipe Marcos Professor Pedro Palhaça
Elenco de apoio	Atores	
	Aluna B. L. Aluna J. M. Aluna K. G. Aluna J. M Aluna L. M. Professora Andressa.	
Figurino	Aluna G. R. Aluna L. R. Aluna K. G. Aluna M. J.	
Câmera	Aluno J. C. Aluno C. S.	
Equipe de produção	Aluna J. M. Aluna L. R. Aluna K. G. Aluna I. M.	
Making of	Aluno E. G. Aluno J. C.	
PÓS-PRODUÇÃO		
Trilha sonora	Aluno D. N.	
Edição	Aluno C. S.	

Tabela 4 – Divisão das equipes e profissionais, divididas de acordo com os períodos de produção. No total, foram 14 alunos participando. Como a turma é pequena, muitas vezes os alunos assumiram mais de uma função na produção do filme.

Após separar e designar as funções da equipe para a execução do curta, foram distribuídos alguns trabalhos. O primeiro foi a execução do roteiro. A equipe de professores mantém contato com as turmas da escola em grupos no *Facebook* e *WhatsApp*. Facilitando a execução dos próximos passos para a criação do curta-

metragem. O aviso de datas, materiais necessários para as filmagens, lembretes de data das filmagens, eram publicados para que todos se lembrassem.

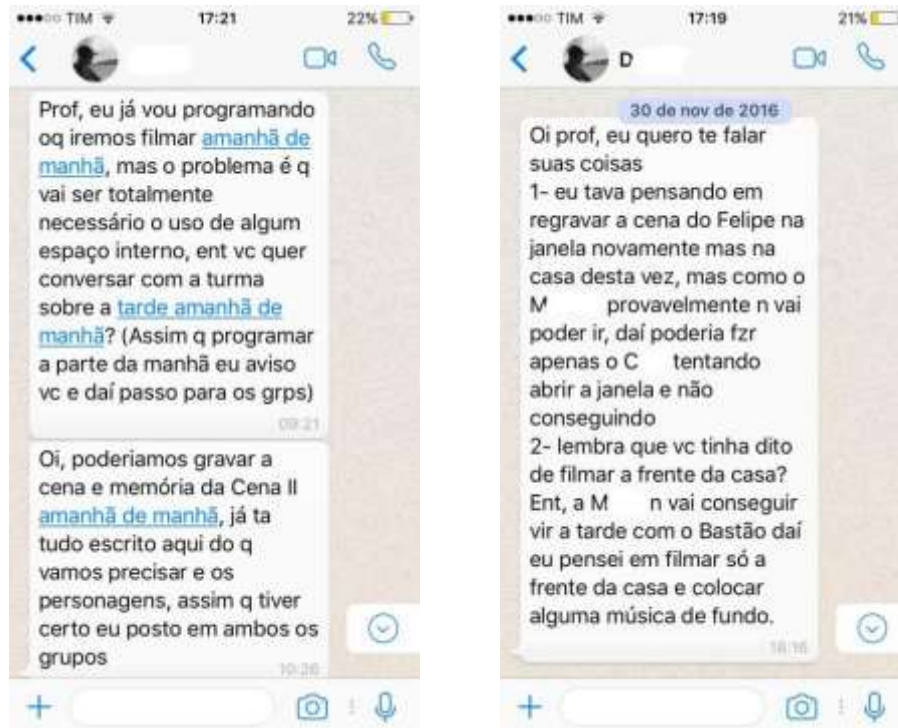


Figura 3: Conversas por WhatsApp com o aluno D. N. (Diretor). Na conversa, ele repassa para mim quais cenas serão gravadas no dia de acordo com a disponibilidade de presença dos alunos/atores e as locações.

O primeiro deles foi a criação do roteiro. O link do arquivo de edição do roteiro foi enviado nos nas diferentes redes sociais para que todos tivessem acesso. A seleção do elenco foi realizada assim que o roteiro foi dado como concluído pelos alunos. Primeiro, os alunos que queriam atuar se disponibilizaram, depois foram selecionados através do perfil do aluno e características físicas. Nesse momento, o protagonista do filme era um personagem masculino, porém, além do aluno J. C., a aluna G. R. também manifestou interesse pelo papel. Orientei os roteiristas que não haveria problema o palhaço ser protagonizado por uma mulher ou a própria figura do protagonista ser alterado por uma figura feminina. Como os dois alunos estavam dispostos ao papel, foi aberta uma votação à turma para a seleção do protagonista. A aluna G. R., devido a sua seriedade e dedicação aos projetos escolares segundo os próprios colegas, garantiu o papel. Nesse momento, a equipe de roteiro voltou para o arquivo online para fazer as devidas alterações da protagonista. Assim, o roteiro foi finalizado.

3.3.2 Processos de criação Do Roteiro “O Riso – Uma Risada Não Mata Ninguém”

O roteiro foi construído colaborativamente entre a equipe de roteiristas através do *Google Docs*, sendo um pacote de aplicativos do Google que permite criar e editar documentos online gratuitamente, aceitando uma grande quantidade de formatos de arquivos e compatibilidade com *softwares* de edição *off-line*. O serviço também permite editar texto em tempo real de forma colaborativa com outros usuários, permitindo visualizar a hora em que foi editado, o que cada usuário escreveu, editou e apagou. Além disso, é disponibilizado um *chat* em que os usuários podem trocar informações enquanto editam.

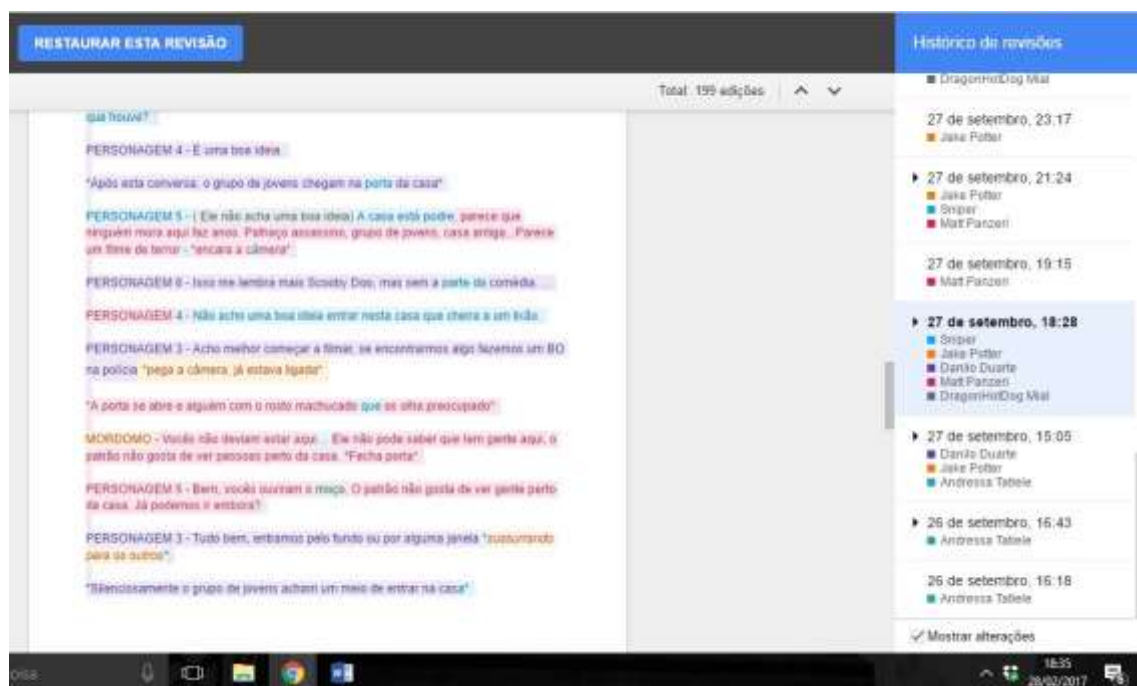


Figura 4 - Histórico de edição do roteiro com o histórico de revisões do arquivo. As cores representam a edição de cada aluno da equipe de roteiristas.

Foram apresentados em sala aos alunos os recursos do *Google Docs*. Combinamos o dia para começar a criação da equipe e uma data de entrega do roteiro. A equipe iniciou o esqueleto do roteiro com as principais ações dos personagens. Foi realizado o acompanhamento em tempo real da construção da história, conversando com os alunos, ouvindo suas propostas.

No próprio arquivo, foram inseridas orientações para que observassem algumas falhas no enredo como detalhes da fala dos personagens para que definissem melhor suas personalidades, descrição das locações, como por exemplo, a história iria se passar no período da noite, porém, seria inviável realizar as filmagens nesse horário. Foi adaptado para o dia. O aluno D. N. trouxe como referência o filme de terror, *IT*, em português, *A Coisa*¹⁶, em que a maioria das cenas é realizada durante o dia.

Após dado o roteiro como pronto, foi apresentada a toda turma, via a função de visualização pelo *Google Docs*, para que eles opinassem. Assim, os roteiristas realizaram alterações de acordo com os apontamentos da turma.

3.3.3 Storyboard

O *storyboard* é uma ferramenta utilizada tanto na pré-produção quanto na produção cinematográfica que auxilia o desenvolvimento dos enquadramentos, posicionamento de câmera, esquema dos cenários, posicionamento dos objetos, recursos que serão utilizados no ambiente como iluminação, sonoplastia, entre outros, sendo definida como:

desenhos preparatórios, destinados a servir como guia e a facilitar a gravação do filme e está próxima do surgimento do cinema. Méliès já desenhava determinadas cenas de seus pequenos filmes fantásticos, especialmente os que possuíam efeitos especiais, antes de serem gravados. (LEFREUVE, 2014, p.90.).



Figura 5 - Desenho de Georges Méliès para a cena do filme *Viagem à Lua*.

¹⁶BACINO, M. ; WALLACE, T.L.. It- *Obra Prima do Medo* [Filme-vídeo]. Produção de Mark Bacino, direção de Tommy Lee Wallace. Estados Unidos, 1990. Película, 158 min, color.

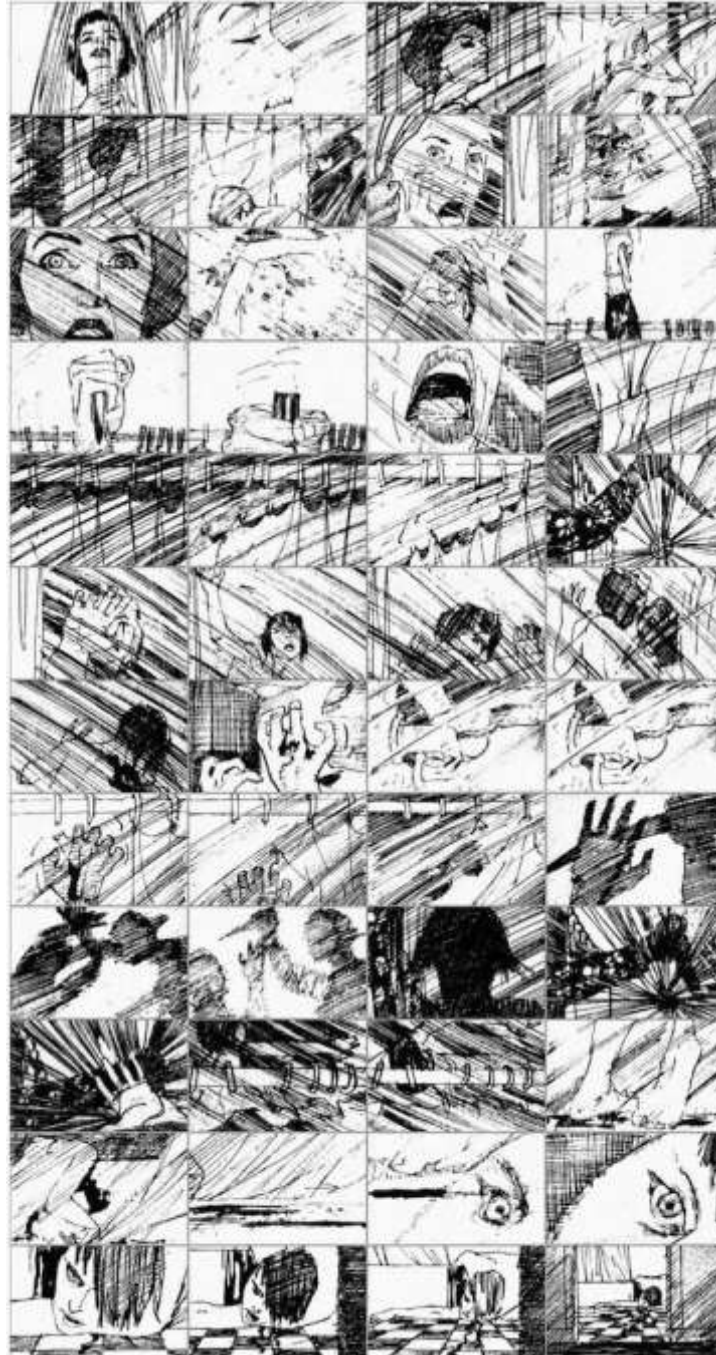


Figura 6 - *Storyboard* do filme Psicose. Fonte: <http://geekcafe.blog.br>.

Acima temos o *storyboard* da famosa cena do filme Psicose (1960), do diretor Alfred Hitchcock. A cena foi extremamente complexa, pois utilizaram para a sequência de 30 segundos, foram utilizados com 36 posicionamentos de câmeras entre cortes. Demorou sete dias para realizarem as filmagens da cena de forma sistemática.



Fotografia 19 - Fotogramas de cena icônica do filme *Psicose*. Fonte: <http://coranews.com.br>.

O documento apresenta em uma sequência cronológica as ações a serem realizadas na filmagem mais os desenhos da cena, porém, o *storyboard* é um documento flexível, que pode ser revisto, refeito e reelaborado durante as filmagens a partir de novas ideias e necessidades. Alguns *storyboards* apresentam espaços para colocar a cada quadro, a descrição da cena, o tipo de enquadramento e a duração das cenas (essa última não é utilizada de forma tão sistematizada):

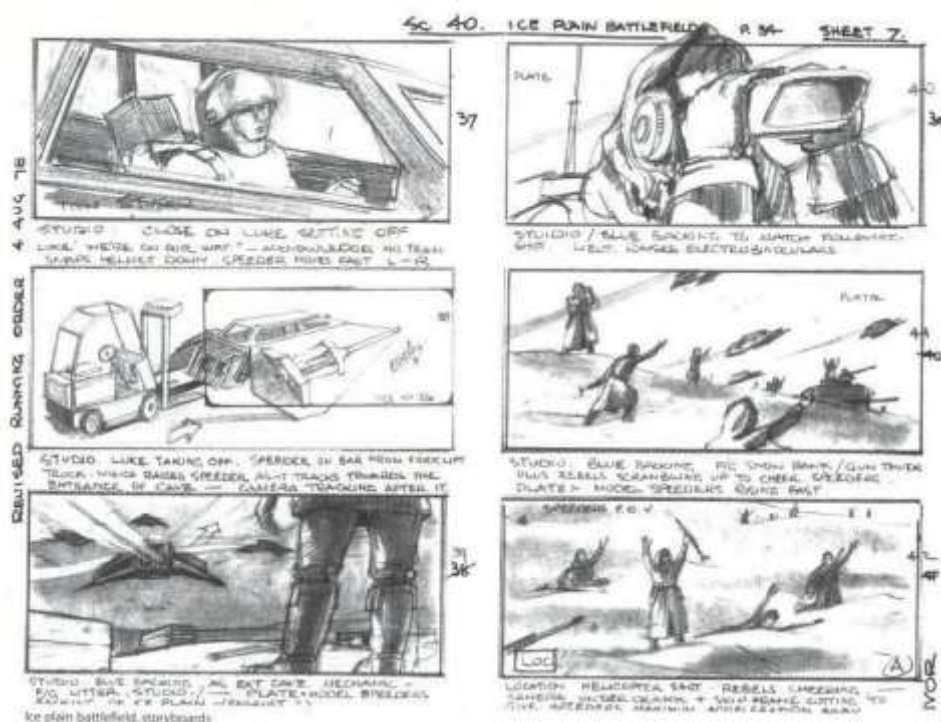


Figura 7 - *Storyboard* com orientações de cena da saga *Star Wars*.

Foi pesquisado na internet um *template* de *storyboard* e disponibilizado de forma impressa para a equipe responsável pela elaboração do *storyboard*: cenografistas. Cada cenografista ficou responsável pela elaboração de uma cena para realizar os croquis. Foi dada a orientação aos alunos a necessidade da retomada dos conteúdos sobre enquadramento e posicionamento de câmera para a exploração visual das cenas, além disso, não fazer longas filmagens somente com um enquadramento e explorar a narrativa de acordo com o que os enquadramentos proporcionam.

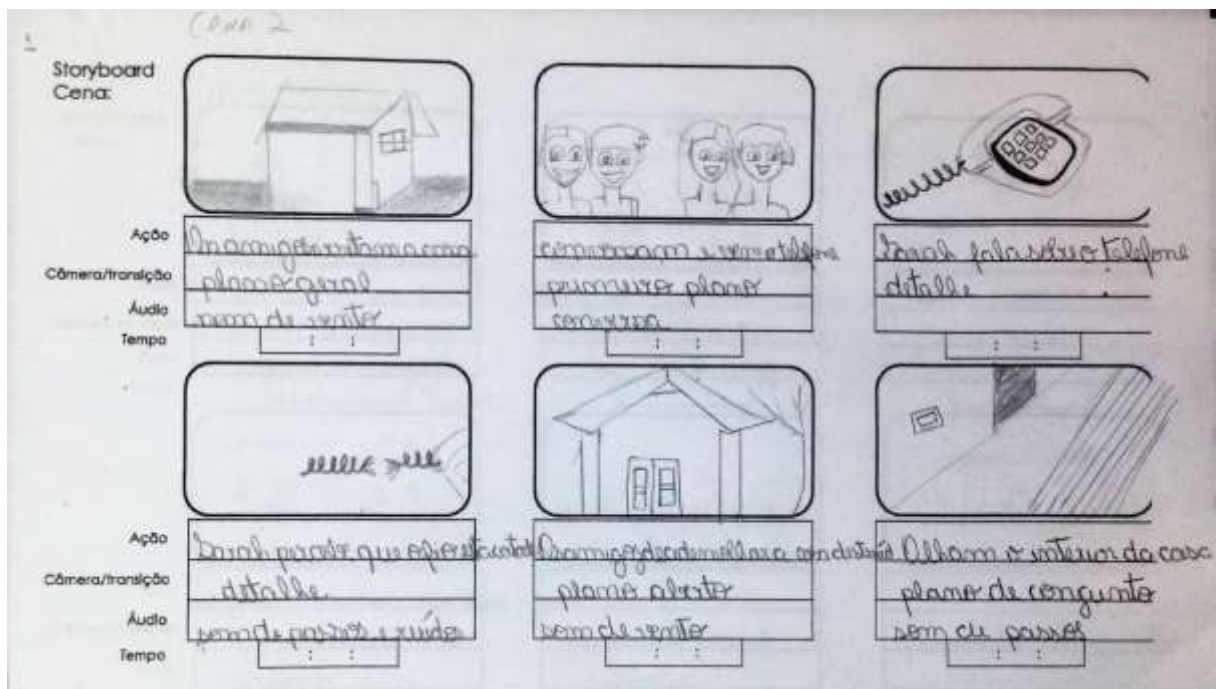


Figura 8 - Storyboard da segunda cena, produzida pela aluna L. M.

A aluna L. M., explorou em seu storyboard diversos enquadramentos e posicionamentos de câmeras diferentes, descrevendo através da "Ação", qual é a passagem do roteiro representada, apresentando também a sonoplastia. Os *storyboards* continham o desenho do cenário, ação, a câmera com enquadramento e posicionamento, e o áudio. O trabalho acima foi o único storyboard com diversificação de enquadramento e posicionamento de câmera, os demais ficaram repetitivos, sem variações. A equipe de cenografia ficou preocupada com a qualidade do desenho. Orientei a turma que não era esse critério de "qualidade" que buscávamos, mas sim um storyboard que apoiasse a construção do roteiro através

da narrativa visual. Foram orientados novamente em explorarem os enquadramentos e posicionamentos de câmera, explorar detalhes dos ambientes, sugerir informações ao espectador através de recortes, etc. Após realizado, os *storyboards* foram apresentados à turma.

3.3.4 Figurino

Os figurinos foram realizados simultaneamente com o *storyboard*. A aluna G. R. produziu todos. A orientação foi pensar na identidade e personalidade dos personagens para executar os figurinos, além disso, elaborar os figurinos através das possibilidades e recursos disponíveis. Uma das coisas que havia solicitado aos roteiristas foi traçar um perfil psicológico dos alunos, porém, não o fizeram, considerando que seria suprido nas filmagens. A figurinista G. R. teve que fazer consultas junto ao diretor/roteirista e os demais para conseguir as informações necessárias para a criação.



Figura 9 - Desenhos elaborados pela aluna/figurinista G. R.

3.3.5 Cartazes: Pré-Divulgação

Com o conteúdo sobre propaganda já trabalhado no bimestre anterior, uma das produções do curta-metragem foi a elaboração de dos cartazes de divulgação. A equipe de comunicação visual, composta por quatro alunos, produziram três cartazes. Antes da criação, a equipe me questionou as informações que devem conter no cartaz. No mesmo dia, estava disponível no grupo do *Facebook* as informações necessárias para inserir nos cartazes: Nome da escola, nome dos atores com o sobrenome em maior evidência (topo), título do filme (geralmente em cima ou embaixo da imagem), subtítulo (junto ou separado do título) e o mês e ano de lançamento.



Figuras 10, 11, 12 e 13 - Cartazes produzidos pelas alunas L. R., I. P., J. M. e, o último cartaz, de autoria própria.

Antes de confeccionarem, pedi para que fizessem a leitura do roteiro novamente para pensar na estruturação do roteiro e que pesquisassem caligrafias com o tema de terror, voltadas para imagens de terror e que pesquisassem cartazes de filmes de terror para buscar referências. A aluna que fez o primeiro cartaz utilizou óleo pastel para dar essa profundidade, dando um contraste de cor. Nos demais detalhes do cartaz e nos outros dois cartazes, foram utilizados lápis de cor. No primeiro cartaz também houve maior exploração das caligrafias, enquanto as duas seguintes, a caligrafia ficou de uma forma convencional. Além disso, o segundo cartaz da aluna I.P. não teve referências no figurino da protagonista, a Palhaça, de acordo com o desenho elaborado pela aluna G. R., visto anteriormente na Figura 8. Todos os cartazes produzidos foram utilizados na divulgação do filme.

3.3.6 Escolha das Locações

A primeira questão de iniciar as filmagens era pensar nas locações para a filmagem. Segundo os alunos/roteiristas, seria necessário um espaço fora do ambiente escolar e da sala de aula, pois os espaços do ambiente escolar são padronizados e isso limitaria o trabalho. Na sala de aula, o grupo começou a pensar nas possibilidades. O primeiro passo foi separar as tomadas externas e internas. Definiram que as tomadas externas seriam feitas na rua de trás da escola. As filmagens internas seriam mais complicadas devido aos sons da sala de aula. Porém direção da escola comprou uma casa ao lado, tendo acesso à escola pelo portão do pátio da Educação Infantil. A casa está desativada, pois iria passar por reformas para se tornarem salas de aula. Os alunos tiveram a ideia de filmar nessa casa, pois já conheciam o espaço. Em contato com a direção, foi autorizada a entrada e as filmagens. Além disso, ocorreram algumas alterações no roteiro, como por exemplo, o personagem Daniel foi alterado por Daniela e, na cena em que ele pega o telefone público, foi retirado, pois, nos arredores da escola não há telefone público.

Para otimizar as filmagens, o diretor/aluno D. N. realizava agendamento de quais locações seriam utilizadas em determinado dia de filmagem e quais atores participariam, avisando pelo grupo no *Facebook* e no *WhatsApp*.

3.3.7 Equipamento

A princípio, seria utilizado o celular como recurso de filmagem, mas a professora de Língua Portuguesa da escola, disponibilizou a sua câmera semiprofissional para as filmagens, o que possibilitou também utilizar um tripé fotográfico universal para apoio da câmera. Em um comentário na sala, os alunos falaram que seria muito legal ter uma claquete disponível para utilizar. Verifiquei se tinha algum amigo que tivesse ou pudesse disponibilizar, mas não tive sucesso. A claquete é um recurso muito utilizado nas produções audiovisuais para identificar os planos, tomadas, datas, rolo do filme, no caso, cartão de memória, câmera responsável durante a produção. Visto que não haveria a possibilidade de empréstimo e nem de compra pela internet devido ao prazo, pesquisei na internet como fazer.



Fotografia 20 - Fotograma do vídeo “DIY - Claquete de Cinema de Madeira 🎬 CUSTO QUASE ZERO! (ARTESANATO, RECICLAGEM)”, do canal Giulianna Ghinato Blog - DIY & Artesanato.¹⁷

¹⁷ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=D1TAcOziFo8>.



Fotografia 21 - Resultado da claquete. Autoria própria.

3.3.8 Início das Filmagens

No início da aula passei algumas orientações sobre o trabalho fora do espaço da sala de aula, a mudança da rotina no trabalho de outros profissionais da escola e o cuidado com o equipamento. Passei a palavra ao aluno/diretor D. N. para que ele passasse orientações prévias sobre as primeiras gravações. As primeiras cenas foram filmadas no laboratório de ciências filmando tomadas da quinta cena. O aluno/câmera J. C. montou o equipamento e já foi se familiarizando com os recursos da câmera e do tripé. Os atores trocaram as roupas e a equipe de maquiagem foi preparar os atores para a cena e a equipe de produção ficou responsável por auxiliar a montagem e organização do cenário. Repassamos a cena que seria filmada para a turma.



Fotografia 22 - Making of: Maquiagem, produzido pelo aluno E. G.



Fotografia 23 - *Making of*: Repasse de cenas, produzido pelo aluno E. G.

Hora da filmagem. Apesar de toda a programação do aluno/diretor D. N., percebe-se que durante a execução das filmagens ele se apresentava um pouco perdido. A partir disso, os alunos começaram a discutir em grupo como deveriam ser a decupagem¹⁸. Assim que as decisões estavam tomadas, o aluno/diretor D. N. me passava os detalhes espontaneamente e a equipe realizava as filmagens. Nesse momento, reforcei a importância da transmissão da ideia ao espectador através do posicionamento de câmera na locação, e como os atores e os objetos serão enquadrados. Após a orientação, o aluno/diretor repassava a cena em voz alta a toda a turma, como um *storyboard* mental e, em seguida, realizava as filmagens.

O aluno/diretor, pensando na facilidade da edição, começava a gravar antes dos atores começarem a falar, junto com o uso da claquete, facilitando o tempo de corte na edição, assim não correria o risco de cortar uma fala. O aluno/câmera também tinha que estar atento a esse detalhe, inclusive, se a câmera estava filmando, como ocorreu em uma das cenas, em que a câmera estava em pausa e a tomada não foi gravada.

¹⁸ Processo de recortar a história, ou seja, dividir uma cena em várias partes que serão gravadas separadamente. (MOLETTA, 2014, p. 114).



Fotografia 24 - *Making of*, fotografia produzida pelo aluno E. G.



Fotografia 25 - *Making of*, produzido pelo aluno E. G.

No dia seguinte, as filmagens prosseguiram na sala de aula. Os alunos/atores se trocaram e passaram pelo processo de maquiagem. Foi aproveitado o máximo o fato de eles estarem maquiados para aproveitar o tempo e a maquiagem. O aluno/diretor D. N. conduzia a cena, porém, sem explorar os planos, fazendo uma tomada de sequência única. Orientei para que explorasse mais planos e enquadramentos. Isso seria desafiador, já que havia somente uma câmera. Quando a cena tem vários cortes, teria que ser filmado separadamente, cortando a gravação em cada trecho e repetindo as filmagens. Se há três planos na mesma cena, haverá três cenas gravadas com planos diferentes, e, na hora da edição, seriam devidamente cortadas e encaixadas.

3.3.9 O Áudio

De início, os próprios alunos pensaram no áudio e interferência de sons externos, como alunos no intervalo e sons do sinal da escola, carros que passam, etc. Como não tínhamos microfone, precisaríamos deixar o áudio da câmera o mais claro possível. Decidimos que em cenas que tivessem diálogo, os alunos/atores seriam filmados mais próximos, para que ficasse mais claro a fala no som, inclusive, eliminando toda as conversas no momento da gravação, o que foi considerado um desafio, mesmo sendo uma turma pequena. Para isso, foram atribuídas pequenas funções no momento da filmagem, além das câmeras e atores, assumindo a claquete, iluminação, organização de material, verificação de roteiro etc., assim facilitaria o processo de filmagem. Além disso, durante as gravações, o aluno/diretor já ia estabelecendo a trilha sonora, através de novas ideias que surgiam.

3.3.10 Tomadas Externas

As tomadas externas foram produzidas no contraturno. Foi pedido a autorização a escola e fomos para a rua de trás com o objetivo de filmar o máximo de cenas possíveis. Filmamos duas tardes. Durante as filmagens, os alunos tiveram que lidar com o movimento dos carros, transeuntes, iluminação natural e com o próprio espaço físico, adaptando as cenas ao espaço que tínhamos disponível. Novas adaptações tiveram que ser feitas pelo diretor pelo fato da locação não conter determinados elementos da cena.

Após o processo de adaptação ao cargo de diretor, o aluno D.N., orientava os demais colegas atores e câmera antes da gravação. Os atores e câmera também davam sugestões e posicionamento e de plano sequência, passando segurança para a execução e obtenção dos resultados esperados. Em muitos momentos foram ensaiados, fazendo a diferença e evitando muitos erros e refilmagens.



Fotografia 26 - *Making of: Maquiagem*, produzido pelo aluno E. G.



Fotografia 27 - *Making of: Maquiagem*, produzido pelo aluno E. G.



Fotografia 28 - *Making of: Maquiagem*, produzido pelo aluno E. G.



Fotografia 29 - *Making of: Maquiagem*, produzido pelo aluno E. G.



Fotografia 30 - *Making of*: Maquiagem, produzido pelo aluno E. G.



Fotografia 31 - *Making of*: Maquiagem, produzido pelo aluno E. G.



Fotografia 32 - *Making of*: Maquiagem, produzido pelo aluno E. G.

As gravações continuaram, sendo um total de 5 encontros no período da tarde e quatro horas/aula para as gravações. A turma demonstrava grande expectativa para a edição, um trabalho extremamente delicado para o resultado de um longo processo: A edição.

3.3.11 Pós-produção

Simultaneamente, foi preparado a edição e os materiais para a confecção do box. O aluno/diretor D. N e o aluno/editor C. S., sentaram na frente do meu notebook e pedi que primeiramente organizassem os vídeos de acordo com as cenas separadas por pastas e separassem em uma outra os erros de gravação, que seriam utilizados posteriormente. Passaram uma aula no período da manhã e parte da tarde assistindo as tomadas organizadas gravadas. Após essa etapa concluída, começaram a edição. Os alunos queriam editar no programa *Adobe Premiere Pro CC*, porém não tínhamos licença do *software* e o aluno utilizava o programa crackeado¹⁹. Orientei a utilizar o programa *Windows Movie Maker*, um *software* da *Microsoft* de edição de vídeos. Ele é gratuito e permite fazer e editar vídeo, tendo diversas ferramentas básicas de edição, corte, luz, audio, transições, mesmo não sendo um software de edição profissional, atenderia a demanda do curta-metragem.

No final do dia, o aluno/editor C. S., levou para casa um HD externo pessoal contendo todos os videos e o próprio arquivo de edição para dar continuidade na edição em casa, editando em grupo através do compartilhamento da tela pelo *Skype*, onde o aluno/diretor podia acompanhar o aluno/editor trabalhando e dando orientações de edição em tempo real. Porém, no momento da edição, os *CoDecs*²⁰ estavam corrompidos, fazendo com que os arquivos não fossem abertos. A equipe de edição teve que continuar o trabalho na escola.

Durante toda a gravação, o editor trabalhou em conjunto com o diretor, para que o mesmo auxiliasse, pois a edição não é considerado o resultado final, ela faz parte do processo de criação, captação e construção da narrativa, através dos

¹⁹ Crack é um *software* que quebra a segurança de outros programas, fazendo com que versões limitadas de um *software* que o serviço é pago, transformando-o em ilimitado, sem que o usuário compre pelo serviço, sendo considerado violação de direitos autorais.

²⁰ São programas que codificam e decodificam arquivos para a compactação para armazenar e descompactação para visualizar. No caso, pode ter acontecido algum erro no momento de compactação do arquivo no HD externo.

cortes, da sequência, trilha sonora, etc, pois o filme só passa a existir através desse processo de decupagem e construção da narrativa, juntando os fragmentos filmados e ordem não-linear, apresentando sensibilidade na construção narrativa e escolha das tomadas. Assisti junto com os alunos o vídeo para corrigir alguns erros de cortes e, por fim, foram acrescentados à trilha e os créditos, totalizando 15 minutos e 56 segundos de curta-metragem.

3.3.12 Produção do DVD, material extra e introdução do filme

Foram realizadas três introduções para o filme, cada uma delas com recursos diferentes. A primeira, utilizei um vídeo como fundo base, retirado do site *Pixabay* banco de vídeos e imagens de uso livre de direitos autorais sob o *Creative Commons CC0*, podendo baixar os conteúdos em alta resolução e qualidade e usá-las livremente, editando, cortando, inclusive para fins comerciais. O áudio foi retirado do canal do *YouTube* A.R EFEITOS SONOROS, que contém efeitos sonoros e músicas livre de direitos autorais sob o *Creative Commons CC0*, podendo inclusive ser usados em vídeos monetizados. A animação foi feita do Microsoft Power Point, colocando o vídeo como base e a logo da escola com transição. O áudio foi inserido no *Movie Maker*.



Figura 14 - Vinheta produzida utilizando o software *Power Point*

A segunda abertura foi feita com o site *Panzoid*, site que permite fazer introduções para canais do *YouTube* através de *templates* (modelos), ou criar o seu próprio modelo, no caso, utilizei um *template*, alterando somente algumas cores e o próprio texto.

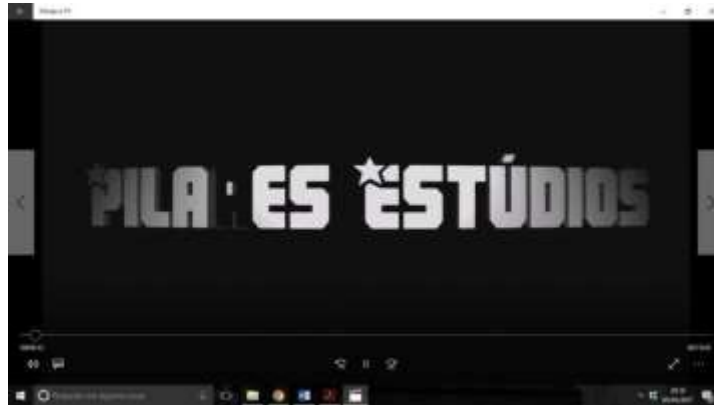


Figura 15 - Vinheta produzida pelo site *Panzoid*. Autoria própria.

O ultimo, foi feito através de um *Stop Motion* no software *Microsoft Power Point*, salvando as sequências de slides e realizando a animação no *Movie Maker*. Foi utilizado também uma base de vídeo do site *Pixabay*.



Figura 16 - Vinheta produzida utilizando o software *Power Point*. Autoria própria.

A produção do DVD surgiu a partir dos alunos, que começaram a pensar na produção de um box. Escolhemos a foto através da sessão fotográfica que fizemos com os protagonistas. O aluno M. P. produziu uma Sinopse do filme para colocarmos na capa do DVD, box e bolacha do DVD. Foi produzido um DVD para cada aluno e um para a escola. O rótulo DVD foi criado através do software *DVD Scribe*, que permite criar rótulos de CDs com funções básicas de edição de imagem, sendo totalmente gratuito.



Figura 17 - Rótulo do DVD: autoria própria.

O encarte do DVD e do box foram criados através do *Microsoft Word*, utilizando somente a sobreposição de imagem e texto.

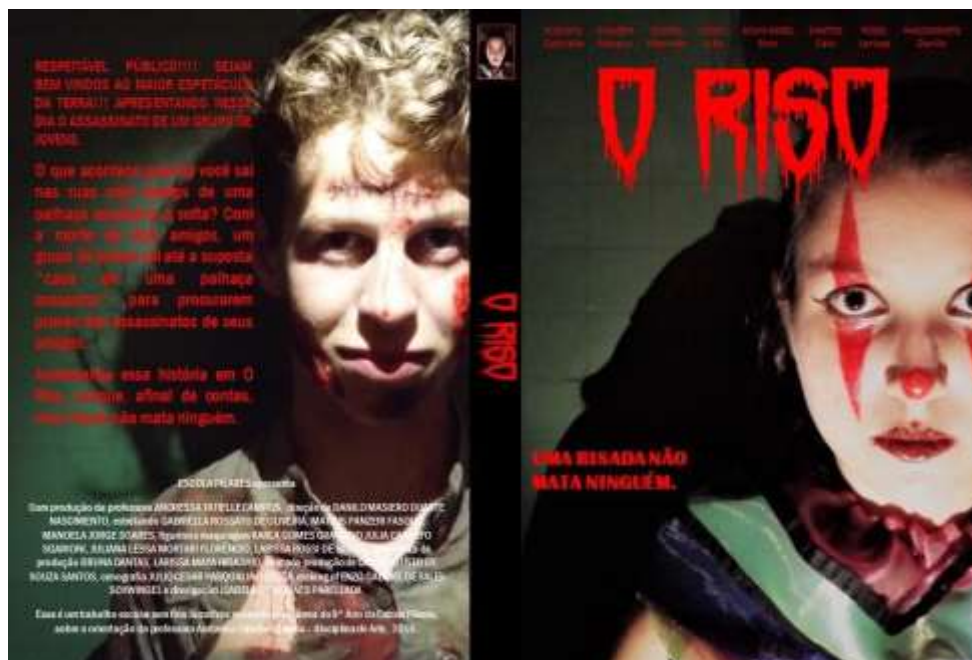


Figura 18 - Rótulo da capa do DVD: autoria própria.



Figura 19 - Rótulo da capa do Box do DVD: autoria própria.

Selecionei e separei os materiais para criar conteúdo para os extras do DVD, constituído com erros de gravação, *making of*, fotografias e entrevistas. No caso da entrevista, foram realizadas no último dia de aula, então participaram um total de seis alunos. Para a gravação do DVD, utilizei o programa *DVDSTYLE*, software gratuito que permite criar um filme DVD com menu com diversos suportes de vídeos, recursos e gravar o DVD diretamente do programa.

3.3.13 Divulgação Do Material E Entrega Dos DVDs

A entrega foi feita durante a formatura dos alunos. Muitos se demonstraram felizes e surpresos com o resultado de um longo trabalho estar ali. Pediram que eu disponibilizasse no *YouTube* os vídeos e, como ideia inicial, seria disponibilizado. Os DVDs foram um desdobramento de todo o processo, sendo também um material físico de todo o processo de construção do curta-metragem.



Fotografia 33 - Rótulo da capa do Box do DVD:
autoria própria.



Fotografia 34 - Rótulo da capa do DVD: autoria
própria.



Fotografia 35 - Rótulo do DVD e pôsteres. Autoria própria.

4. UM OLHAR SOBRE OS RESULTADOS: APRENDIZAGEM E PERCEPÇÃO DOS ALUNOS

Para que a aprendizagem seja significativa, os alunos precisam ter uma participação ativa no processo, participe das etapas de produção e trabalhem de forma colaborativa. Moletta (2009) chama de Cinema de grupo, pois as ideias são realizadas de forma colaborativa, através do compartilhamento de ideias através de todos os componentes de um grupo, discutindo todas as decisões e encaminhamentos de forma coletiva. Na sala de aula, o professor assume o papel de propositor/mediador para o trabalho em grupo, dando orientações sobre os encaminhamentos a serem realizados a partir da produção. Aqui na análise, irei passar por algumas das múltiplas facetas da produção do curta-metragem e seus desdobramentos.

5.1 PRODUÇÃO DO CURTA

O aluno/diretor estava um pouco perdido enquanto a orientação das cenas decupagem da história. Ele me contou que assistiu a alguns canais no *YouTube*, no caso, o mais utilizado, foi o canal *Cinema de Guerrilha*, que falam, orientam e dão dicas, sobre a produção cinematográfica. O aluno me apresentou um papel que rascunhou em casa com o esquema de filmagem da cena:

O Riso - 9º ano - 2016		
Táticas de produção	Inspiração	Pós-produção
Enquadramentos: <ul style="list-style-type: none"> Plano americano Plano geral Primeiro plano Primeiríssimo plano Detalhe 	Outros diretores: <ul style="list-style-type: none"> James Wan Steven Spielberg Quentin Tarantino 	Playlist <ul style="list-style-type: none"> ✓ "Lithium" (Nirvana) - Silent Hill ✓ The Exorcist Theme ✓ Halloween Theme ✓ "Walk" (Pantera) ✓ "Hallelujah" (Rammstein)
Regra Dos tercos	Base <ul style="list-style-type: none"> IT Sobrenatural Invocação do mal 1 e 2 	<ul style="list-style-type: none"> Preto e branco Outros efeitos visuais Reorganizar as cenas Abertura
Câmeras <ul style="list-style-type: none"> Deslizar suavemente entre os personagens em momentos específicos. 	Jogos <ol style="list-style-type: none"> Silent Hill Until Dawn The Evil Within Resident Evil 	<ul style="list-style-type: none"> "Add" efeitos sonoros "Add" músicas "Add" créditos (edição em geral)

Figura 20 - "esquema de produção", elaborado pelo diretor/aluno D. N.

O RISO - 9º ANO - 2016 - ESQUEMA DE PRODUÇÃO		
Táticas de produção	Inspiração	Pós-produção
Enquadramentos: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Plano americano ➤ Plano geral ➤ Primeiro plano ➤ Primeiríssimo plano ➤ Detalhe 	Outros diretores: <ul style="list-style-type: none"> ➤ James Wan ➤ Steven Spielberg ➤ Quentin Tarantino 	Playlist <ul style="list-style-type: none"> ➤ Lithium - (Nirvana) - Silent Hill ➤ The Exorcist Theme ➤ Halloween Theme ➤ Walk (Pantera) ➤ "Hallelujah" ➤ "(Rammstein)'
Regra Dos tercos	Base <ul style="list-style-type: none"> ➤ IT ➤ Sobrenatural ➤ Invocação do mal 1 e 2. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preto e branco ➤ Outros efeitos visuais ➤ Reorganizar as cenas ➤ Abertura
Câmeras <ul style="list-style-type: none"> ➤ Deslizar suavemente entre os personagens em momentos específicos. 	Jogos <ol style="list-style-type: none"> 1. Silent Hill 2. Until Dawn 3. The Evil Within 4. Resident Evil 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ "Add" efeitos sonoros ➤ "Add" músicas ➤ "Add" créditos ➤ (edição em geral)

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Foco em cenário e rosto ao mesmo tempo. 		
<p>Referências</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tente não deixar linear ➤ Não deixe enjoativo ➤ Utilize recursos ➤ Lembre-se: Cinema de guerrilha. ➤ <i>Easter Eggs</i>. 	<p>Livros</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ A coisa ➤ O iluminado 	<p>Extras</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Box ➤ Entrevista do Elenco ➤ Passar na formatura ➤ Celebração (talvez) ➤ <i>Making of</i> (talvez)

Tabela 5 - Transcrição do “esquema de produção”, elaborado pelo diretor/aluno D. N.

A partir do intitulado “esquema de produção”, pelo aluno D.N, pode-se perceber quais as suas referências e como vai utilizá-las como meio de orientação para a produção do curta-metragem. James Wan, diretor e produtor de filmes de terror como *Jogos Mortais (2004)*, Steven Spielberg, produtor, diretor e roteirista, tendo produzido filmes de diversos gêneros, mas sendo reconhecido por seus filmes de aventura, como filmes da franquia *Indiana Jones (1981)* e *Jurassic Park (1993)*. Quentin Tarantino, diretor, produtor e roteirista de filmes de ação, crime e suspense, tendo característica um roteiro não-linear, como por exemplo, o renomado filme *Pulp Fiction (1994)*, como o próprio aluno D. N. aponta nas “Referências”. No esquema, o aluno também apresenta conteúdos dos bimestres anteriores como já apresentados anteriormente, como o enquadramento e regras dos terços e o uso da câmera. Além disso, busca referência de temas musicais de outros filmes de terror, jogos eletrônicos que ele utiliza e as etapas de pós-produção. Esse conteúdo o aluno produziu espontaneamente para guiar a produção cinematográfica. O aluno/diretor sempre deixando o roteiro em mãos, fui auxiliando-o nas gravações. Durante as primeiras cenas, os alunos/atores apresentaram dificuldades em gravar as cenas, principalmente em não olhar para a câmera, tendo que ser regravadas algumas vezes.

4.1 UTILIZAÇÃO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS: SOFTWARES E WEB

Durante a execução do **roteiro**, os alunos desde o início se demonstraram ansiosos para iniciar o trabalho. Quando o arquivo já estava estruturado, passei uma tarefa para a turma para que fizessem a leitura do roteiro e dessem suas opiniões em um segundo arquivo pelo **Google Docs**:

Aluno J. C. – “Nesse roteiro, as cenas acontecem em um curto período de tempo com o receptor, não existe mínima noção de tempo e espaço nele, ficamos perdidos ao imaginar.”

Aluna J. M. – “Acho que ficou legal a história apesar do tempo não estar muito bem definido, acho que vocês poderiam deixar as falas um pouco menos diretas para ficarem mais longas pois vários personagens com falas curtas e sem intervalo entre grande elas vai fazer com que a câmera se movimente muito em pouco tempo o que pode dificultar a filmagem.”

Aluna G. R. – “Também gostei da história, porém acho que o final poderia ser mais explorado, pois está um pouco confuso em relação aos personagens e o tempo vivido na história. As falas também deveriam ser mais desenvolvidas, assim como as características de cada personagem, colocando mais emoção e realismo ao curta.”

Aluno M. P. – “O roteiro está realmente ótimo, só acho que as histórias de personagens poderiam estar mais desenvolvidas. Apesar de ele estar meio confuso acho que quando filmarmos fica mais fácil de entender, Ainda sim cada personagem pode ter uma história”

Aluno E. G. – “Eu só acho que esta um pouco confuso a forma como foi feita, até mesmo o final, existem vários brancos por traz que é difícil de entender, ou até mesmo falas muito pequenas colocadas de forma desnecessária.”

Aluna J. C. – “Os diálogos entre os personagens poderiam ser maiores e transmitindo mais emoção. Gostei bastante do início, porque é como um “prólogo” e consegui entender melhor o contexto.”

Aluno D. N. – “Realmente em certas partes ficou meio confuso, mas se posto em prática nas filmagens, acredito que fique tranquilo. E em relação à origem ou história de cada personagem, eu acharia bacana trabalhar mais profundamente nessa parte, até porque nem todos os filmes de terror apresentam uma origem bem trabalhada dos personagens. Fora isso, acredito que o curta tenha muito potencial.”

Aluna M. J. – “eu achei que tiveram umas partes bem confusas, como por exemplo na cena 2, quando o mordomo aparece e fala para eles que a patroa não gosta de pessoas na casa, eles conversam como se nada tivesse acontecido, como se fosse normal um mordomo aparecer do meio do nada e falar de uma “patroa” que não gosta de pessoas... essa parte me deixou bem confusa... tiveram umas outras partes confusas também, mas acho que essa foi a que mais me chamou atenção. Fora isso, o enredo está bem interessante e acho que quando filmarmos ficará mais fácil de entender.”

Aluna L. R. – “Gostei bastante do roteiro, porém as falas estão muito curtas, acho que quando a gente for filmar vai ficar muito curto e talvez por conta disso também poderá ficar um pouco estranho. Em algumas partes do roteiro, não sei se eu li errado ou sei lá, mas ficaram um pouco vagas e confusas, talvez quando a gente ler na sala fique melhor, de resto eu achei a história muito legal, parabéns para os roteiristas.”

Aluna B. L. - “Eu acho que mesmo estando grande, falta desenvolvimento nas cenas, por isso que fica tão confuso. A história está boa, mas algumas coisas acontecem muito de repente ou ficam mal explicadas e assim como já falaram, os diálogos estão curtos, dá para explicar várias coisas nos diálogos, então se eles ficarem maiores pode facilitar muito. Ficou muito bom, parabéns.”

Quadro 1 – Comentários da turma sobre o roteiro via Google Docs.

Esses comentários serviram como guia para a equipe de roteirista consertar algumas questões do roteiro, porém, de alguma forma, alguns dos itens não foram atendidos e modificados pelos roteiristas. Os comentários demonstraram a percepção mental que os alunos tinham a respeito do filme. Assim como o diretor deve construir o filme mentalmente antes da edição, os demais membros da equipe, de forma natural, também criam, pois, segundo Moletta (2009), apesar de cada componente do grupo ser responsável por um segmento da produção, todos discutiam cada segmento, de forma que o trabalho coletivo se direcionasse.

Os comentários realizados pelos alunos demonstraram uma percepção crítica acerca da produção do roteiro, apresentando as falhas, “buracos” na narrativa. Sobre as falas curtas, apontados por alguns alunos, Moletta (2009), indica que O diálogo é um complemento importante à imagem. Fornece informações, mas também pode retê-las, mantendo o público em suspense. Dessa forma, por se tratar de um curta-metragem, muitas vezes a imagem deve prevalecer os diálogos para contar a história, devido ao tempo. O cinema é considerado arte de imagem, e não do diálogo.

O conteúdo O aluno M. P. ainda considerou em modificar o roteiro, mas outros alunos da equipe de produção disseram que durante as filmagens, as lacunas do roteiro seriam preenchidas. Através de toda orientação dada através de exemplos de filmes que apresentaram lacunas no roteiro, como a trilogia do filme *O Hobbit*, no qual os principais conflitos da obra são mal resolvidos, e alguns objetos de extrema importância para a história do filme como a Pedra Arken, são deixadas de lado de acordo com o desenrolar da trama. Alguns personagens não foram tão bem explorados, fazendo com que não tivessem relevância para a adaptação cinematográfica de Tolkien, deixando o desenvolvimento da história cada vez mais confuso, mesmo assim, a equipe considerou não se preocupar com aquilo no momento. O roteiro foi definido como pronto para iniciar os próximos estágios do trabalho.

O *Google Docs* possibilitou acompanhar estreitamente a produção do curta-metragem, acompanhando o histórico de edição e passando orientações na construção da narrativa enquanto as ideias estavam aflorando pelos alunos. Os alunos iam completando a ideia um dos outros, surgindo o roteiro como um *brainstorm*.

O momento de **edição de vídeo** pelo *Windows Movie Maker* proporcionou mais do que qualquer outro momento, o status de autores. Antes da edição, o filme são vários vídeos fragmentados filmados em ordem não cronológica e que, só estabelecem sentido narrativo na edição e justaposição dos vídeos. A edição potencializa a inovação e criação na prática dos alunos para a *web*, possibilitando a produção criativa através das múltiplas facetas da linguagem cinematográfica, explorando emoções e a sensibilidade criadora, através da criação pela linguagem tecnológica. Quando se usa um recurso tecnológico, um software, dificilmente irá utilizá-lo isoladamente, sem o entrelaçamento de outros recursos. Quando os alunos utilizaram o *Skype* para edição de vídeo para o compartilhamento de tela, conseguiram propor uma forma de editar em grupo, mesmo sem se reunir pessoalmente, recurso esse que não tinha conhecimento. Esses desdobramentos demonstram a forma com que o aluno conhece e utiliza os recursos disponíveis a ele e como podemos utilizar o conhecimento dessa geração através da aprendizagem.

Outro desdobramento foi a utilização do *Dropbox*, para que uma aluna me enviasse as fotos e vídeos de *making of* que ela havia feito em um dia de gravação. Conversamos via *WhatsApp* para ensiná-la a utilizar o *Dropbox* para que me enviasse os arquivos sem perder a qualidade das fotos. Após isso, ela me enviou de forma independente, direto do *smartphone*, mais três vezes diferentes arquivos.

4.2 COMENTÁRIOS DOS ALUNOS NO VÍDEO “ENTREVISTAS”

No material extra do curta-metragem, foi realizada uma entrevista com os alunos sobre o processo de criação dos alunos. Porém, como foi realizado no último dia de aula do ano com a turma, muitos dos alunos já não estavam frequentando as aulas, tendo participado da entrevista, 7 alunos, ou seja, metade da turma. Sendo duas alunas da equipe de produção, três atores/atrizes, um deles produzindo *making of*, o editor e o diretor. Através desse vídeo surgiram comentários pertinentes sobre o resultado do trabalho, as expectativas criadas por eles e o processo de criação do curta, sendo importante salientar na pesquisa:

Sobre o trabalho

“A gente está acostumado a pegar o trabalho, fazer em uma aula e depois a professora só traz a nota e a gente ter esse trabalho, a gente vai ter esse trabalho, assim, para o resto das nossas vidas. A gente vai sempre lembrar de quando a gente vinha a tarde na escola, ficava a tarde inteira filmando, se maquiando, ficar uma hora dentro da sala se maquiando a G. (aluna), sabe bem, porque passar tinta e ela depois parecia uma batata, e assim, particularmente eu acho que foi uma experiência que a gente pode não ter nos próximos anos, porque é algo que a professora estimulou a gente não só a estudar a Arte, a gente fez a arte em vida, e isso é algo bem especial para a gente.” Aluno M. P. - Ator e roteirista.

“A gente teve um contato maior com as pessoas, mesmo, tipo, a gente conversando todo dia, a gente não tem um contato maior, a gente passou muito tempo do dia convivendo com as pessoas, então, é legal, diferente.” Aluna G. R. - Atriz e figurinista.

“Desde a primeira fase, que foi a elaboração da ideia principal, dos personagens, do roteiro, que os meninos fizeram, tendo auxílio deles, a gente tava sempre tentando, a gente conseguiu na verdade, a gente entrou muito mais em contato um com os outros do que se a gente fizesse um trabalho escrito, por exemplo, um cartaz, porque a gente fez parte da produção, a gente fez literalmente tudo o que a gente precisava fazer. A professora Andressa auxiliou muito a gente. Eu acho que só pelo fato da gente ter feito tudo junto, já uniu muito mais a sala do que no começo do trabalho.” Aluno M. P. - Ator e roteirista.

“Eu acho que a produção foi tipo, muito legal, porque a gente pegou o negócio desde o início. A gente fez roteiro, fez storyboard. Tudo isso foi muito legal. Deu trabalho, mas valeu a pena.” Aluno E. G. - Ator, roteirista, cenografista e *making of*.

“Eu achei muito legal, porque assim, a gente, praticamente, nunca tinha feito, a gente nunca um negócio desse. E eu gosto de atividades mais interativas, que a gente não fica naquele negócio linear, chato, de ficar sentado na sala de aula fazendo uma atividade. Eu acho que, fazendo isso, acaba despertando a curiosidade, por causa que, quando o aluno fica fechado, as vezes ele nunca vai ter a curiosidade, tipo, de procurar alguma coisa assim. Eu, por exemplo, antes de começar as gravações, eu fiquei pesquisando como, o que o diretor fazia, então eu acho que é bem mais legal e bem mais imersivo assim, fazer essas atividades fora, porque acaba ficando maçante ficar dentro de uma sala de aula.” Aluno D. N. - Diretor.

*“Fazer trabalho dentro da sala, sei lá, escrevendo no caderno, texto longo com várias perguntas para depois você responder. Um trabalho desse acaba ensinando muito mais do que, assim, foi uma experiência diferente e ao mesmo tempo foi um ensino diferenciado também, né? Então eu acho que, fazer esse tipo de atividade, tipo, fora do horário normal da escola, vir aqui a tarde e ter uma interação com pessoas e professor, é bom, né? Aluno E. G. Ator, roteirista, cenografista e *making of*.*

“Eu por exemplo, tipo, não conversava com algumas pessoas da sala e agora

converso, porque, tipo, uniu. ” I. P. – Equipe de divulgação.

Sobre a direção

“O que eu me arrependi foi os meus erros do começo, que, é sério, eu tava muito perdido no começo. Daí tipo, eu senti que eu fui melhorando aos poucos, mas se eu pudesse melhorar era do jeito que eu estava fazendo as coisas no começo, tipo, eu não sei, parecia que era um cego em tiroteio, sabe? Eu tava muito perdido.” Aluno D. N. - Diretor.

Sobre os conteúdos

“Quando a gente estudou produtor, roteirista, a própria, eu lembro que, uma das partes com conteúdos e atividade foi, falava sobre o jogo de câmera, não só na verdade nesse bimestre, mas nos bimestres passados, como regra dos terços, primeiríssimo plano, tudo isso, os conteúdos passados auxiliou a gente nessa produção. Aluno D. N. - Diretor.

Sobre o roteiro

“Uma coisa no roteiro é que a gente não esperava que a gente esperava que não ia conseguir colocar no filme, na gravação final, então a gente teve que fazer alterações, mas eu acho que algumas alterações ficaram até melhores que no roteiro, por causa que, a gente no roteiro, por causa que, a gente no roteiro, a gente tá limitado até o ponto que a gente termina. Quando a gente tá produzindo, a gente vai, a gente tem um tempo bem mais longo, porque a gente pode mudar várias coisas do roteiro que não tinha como fazer, a gente improvisou e que algumas coisas passaram até fazer um pouco mais de sentido e ficando melhores. ” Aluno D. N. - Diretor.

Sobre a edição

“Foi difícil, na edição, tipo, toda vez que colocava uma música, uma cena a mais, bugava tudo, saía tudo do lugar, tudo desorientado, mas foi divertido. ” Aluno C. S. – Editor.

“É uma coisa totalmente diferente depois que a gente edita. ” Aluno D. N. – Diretor.

Quadro 2– Comentários da turma no vídeo “Entrevistas”.

Através desses comentários podemos perceber como os alunos construíram a percepção entre o fazer artístico e os conteúdos abordados em sala. Além disso os seus desdobramentos como o relacionamento interpessoal, a ocupação do espaço escolar além da sala de aula como parte do processo de aprendizagem.

4.3 EXPERIÊNCIAS E INVESTIGAÇÕES ENQUANTO PROFESSORA/PROPOSITORA

Enquanto professora imersa em um processo de investigação em prática pedagógica, conheci diversas ferramentas, que possibilitaram elaborar programas e plataformas online gratuitas como ferramenta para trabalhar, que serão apresentadas nos anexos. Esses recursos e Softwares para a edição e construção do DVD, foram a partir de pesquisa no *Google*. Há diversas ferramentas disponíveis gratuitamente que permitem inúmeras edições. Após a edição do curta-metragem, descobri alguns outros durante a pesquisa dos referenciais teóricos, mas que ficaram para outras proposições.

É importante salientar a importância do professor assumir uma atitude de investigação de novos recursos e ferramentas online, pensando na possibilidade de inserção na sala de aula. Os conteúdos de materiais extras podem apresentar não somente o processo de construção, mas o trabalho, a interação entre a equipe, o processo com os materiais utilizados e, inclusive, o prazer dos alunos na execução do projeto. Apesar de não ter utilizado os softwares e ferramentas Pixabay, Panzoid, DVDScribe, DVDstyle e A.R EFEITOS SONOROS, a investigação realizada para a finalização do DVD, possibilitou pensar em novos recursos para o trabalho em sala de aula com os alunos para novos experimentos pedagógicos.

5 CONCLUSÃO

Por meio da pesquisa desenvolvida, cujo o foco era promover a articulação entre a teoria e a prática, através da produção da linguagem cinematográfica, mas estimulando a aprendizagem e o desenvolvimento artístico e criativo do aluno, foi possível perceber que os alunos têm familiaridade e rápida assimilação da utilização de ferramentas tecnológicas, fazendo parte do cotidiano do aluno, porém na maioria das vezes para lazer.

Nesse caso, a mediação do professor se mostra necessária para mostrar ao aluno que a *web* contém recursos que possibilitem aprendizagem. No campo da Arte, devemos pensar não somente na produção de arte contemporânea como nova forma de expressão artística, mas também no contexto dos nossos alunos e seus saberes fora da sala de aula para se apropriar desse conhecimento como meio. O aluno na disciplina de arte tem, mais do que qualquer outra área, a possibilidade de ser o protagonista, no caso, o professor não cria mudanças, cria novas perspectivas e olhares só no processo de ensino aprendizagem, pois a tecnologia já faz parte do cotidiano dos alunos.

Além disso, a escola enquanto espaço potencializador de investigação, de experiências, descobertas e socialização, estão o tempo todo condenadas a medidas que contém o comportamento do aluno, através de postura e sistema avaliativo mais rígido, mantendo a escola dentro de uma rotina e cronograma estabelecido rigorosamente ou pela falta de iniciativa de professores.

Propor novos olhares na produção da imagem para que se disponha aos alunos a possibilidade da criação de forma sistematizada, como possibilidade da construção de conhecimento e de micro habilidades que emergem ao realizar o trabalho, reconhecendo a mídia como possibilidade de expressão tecnológica contemporânea, auxiliando na aprendizagem de conteúdos teóricos e auxiliando a extrapolar os limites da concepção de arte.

Com o desenvolvimento dessa pesquisa, foi possível perceber que a diversificação metodológica através de uma abordagem que possibilita o fazer artístico em sala de aula sobre os conteúdos curriculares,

Para isso, o professor deve ter claro a sua intencionalidade perante o uso de recursos tecnológicos em sala de aula, para que não seja uma ação fantasiosa, como adereço de sua ação pedagógica. É necessário que ela faça sentido para o aluno, de

forma que possa gerar novas formas de conhecimento, dando suporte para a criação e construção do aluno, através de relações e conexões.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

ALVES, N. **A narrativa como método na história do cotidiano escolar**. In: I Congresso Brasileiro de História da Educação. 1., 2000, Rio de Janeiro. *Anais: Educação no Brasil: história e historiografia*. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro: Faculdade de Educação. 2000, v. 1.

ARANTES, P. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora Senac, 2005.

_____. Arte e comunicação no contexto urbano. In: XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Universidade de Brasília. Anais Eletrônicos. Disponível em: <http://www.intercom.org.br> .

ARAÚJO, S. A. de. Possibilidades Pedagógicas do cinema em sala de aula. **Revista Espaço Acadêmico** [on-line]. Edição 79. Maringá: REA, Dezembro, 2007. Disponível na internet: < <https://www.espacoacademico.com.br> > ISSN 1519 – 6186.

ARGAN, G. C. **Arte Moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BARBOSA, A. M. Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas. In: **Arte/Educação contemporânea: Consonâncias internacionais**. (Org.). São Paulo: Cortez, 2010.

BARCALA, Valter Aparecido. O cinema na sala de aula – a reconstrução do cotidiano, 2008. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/barcala-valter-cinema-na-sala-de-aula.pdf>. Acesso em 20 de nov. 2016.

COSTA, F. C. Primeiro cinema. In: MASCARELLO, F. **História do Cinema Mundial**. 6ª edição. Campinas, SP: Papirus, 2006. P. 17 – 52.

COUCHOT, E. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Org. André Parente. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993. p. 37-48. Disponível em: http://www.nomads.usp.br/documentos/textos/cultura_digital/couchot/couchot.htm. Acesso em 23 de março de 2017.

DOMÈNECH, J. M. C. **A forma do real**. Tradução: Lizandra Magon de Almeida. São Paulo: Summus, 2011.

KAWAMI, T. T; VEIGA, A. I. M. A popularização da fotografia e seus efeitos: Um estudo sobre o a disseminação da fotografia na sociedade contemporânea e suas consequências para os fotógrafos e suas produções. In: *Projética: Revista Científica de Design | Londrina | V.3 | N.1 | Julho 2012*, p. 168 – 182. Disponível em: www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica. Acesso em 01 de julho de 2017.

KEMP, P. **Tudo sobre o cinema**. Tradução de Fabiano Moraes. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

LEFEUVRE, M. O Storyboard: uma ferramenta a serviço da criação cinematográfica. O exemplo de *Ministry of fear*, de Fritz Lang. In: PASSOS, M. H. Paret; SOARES, N. G.; ROMANELLI, S.; ANASTÁCIO, S. M. G. **Processo de criação itinerantes: Cinema, teatro e edições eletrônicas**. Vinhedo, Editora Horizonte, 2014.

MOLETTA, A. **Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo**. 3. Ed. São Paulo: Summus, 2009.

_____. **Fazendo cinema na escola: Arte Visual dentro e fora da sala de aula**. 1 ed. São Paulo: Summus, 2014.

OBSERVATÓRIO BRASILEIRO DO CINEMA E DO AUDIOVISUAL. Anuário estatístico do cinema brasileiro, 2014. Disponível em: <http://oca.ancine.gov.br/anuario_estatistico.html>. Acesso em: 20 de nov. 2016.

OSTROWER, F. computadores e formas artísticas. In: **Acasos e criação artística**. 1ª edição. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013. p. 175 – 218.

PIMENTEL, L. G. Fruir, contextualizar e experimentar como possível estratégia básica para investigação possibilidade de diversidade no ensino de arte: o contemporâneo de vinte anos. In: BARBOSA, A. M.; CUNHA, F. P. da. **Abordagem Triangular no ensino das artes e culturas visuais**. (Orgs.). São Paulo: Cortez, 2010.

_____. Formação de professor@s: ensino de arte e tecnologias contemporâneas. In: OLIVEIRA, M. O. de. **Arte, Educação e Cultura**. (Org.). Santa Maria: Ed. Da UFSM, 2007.

REY, P. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. In BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (Org.) **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas**. Porto Alegre: E. Universidade/UFRGS, 2002. p.123-140.

WANNER, M.C.A. A imagem revisada. In: **Paisagens sígnicas: uma reflexão sobre as artes visuais contemporâneas** [online]. Salvador: EDUFBA, 2010. p. 230 – 255. Disponível em: <http://books.scielo.org>. Acesso em: 01 de Jul. 2017.

ANEXO A – Plano de aula.

PLANO DE AULA

DISCIPLINA: Artes

PROFESSORA: Andressa Tatielle Campos

SÉRIE: 9ª Ano.

DURAÇÃO: 20 horas/aula (4º Bimestre).

1. Introdução

Este projeto de pesquisa enfatiza a dimensão prática nas aulas de Arte, a qual está indissoluvelmente ligada à dimensão teórica.

2. Tema: A linguagem do Cinema.

Diante do exposto, este projeto da disciplina de Arte contará com a atividade prática sobre a construção de um curta metragem, passando pela compreensão teórica da linguagem cinematográfica, passando pelos processos de pré-produção, produção e pós-produção.

O total de horas realizadas contabilizará 20 horas, de acordo com a estrutura curricular da disciplina e cronograma escolar

3. Objetivo

Este projeto tem como objetivo geral a aproximação da teoria tratada em sala de aula com a prática no cotidiano da escola.

Estabelecer relações sobre a teoria e o fazer artístico.

Utilizar o processo de construção cinematográfica como forma de diversificação dos instrumentos didáticos nas aulas de Arte.

Utilizar a prática como possibilidade de explorar ferramentas de mídia na compreensão de aspectos da linguagem artística cinematográfica.

4. Metodologia

1. Estudar o universo cinematográfico:

A história do início do cinema;

O cinema como Sétima Arte;

A estrutura dos primeiros filmes;

Pirâmide de *Fraytag*;

Gêneros Cinematográficos;

Diretor, produtor e roteirista;

Roteiro;

O cinema como linguagem híbrida.

2. Escolher a o Gênero Cinematográfico que será desenvolvido.

3. Construir um roteiro digitado, construído de forma colaborativa pelo Google Docs.

4. Construção da etapa de pré-produção:

Elaboração de *storyboard*;

Elaboração do figurino;

Pré-divulgação;

Seleção de equipe e elenco.

5. Início das filmagens.

6. Pós-produção:

Edição do vídeo;

Produção do produto (DVD);

Divulgação;

Lançamento.

5. Cronograma

Segue, abaixo, o cronograma das atividades que serão desenvolvidas:

Período de Realização: setembro, outubro, novembro, dezembro, totalizando 20 horas.

Data de término: dia 09 de dezembro.

6. Recursos

- Quadro/giz;
- Computador/notebooks;
- Celulares;
- Câmera;
- Tripé;
- Impressora/fotocopiadora;
- Internet;
- Papel, lápis de cor.

7. Avaliação

Observação sistêmica do envolvimento e desenvolvimento discente na aula.

Avaliar o desempenho do processo da assimilação dos conceitos abordados em sala através do produto final: curta-metragem.

ANEXO B – links para o curta-metragem e extras

Vídeos

Filme: O Riso – Uma Risada Não Mata Ninguém. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=AAWqeKX97oE>

Erros de Gravação. Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=SLt7En_12P0

***Making of.* Disponível em:**
<https://www.youtube.com/watch?v=Ef3p2-x9xrE&t=5s>

Fotografia. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=8lYtklMrZmE>

Entrevista. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=9lrMswfNRwI>

ANEXO C – Roteiro para o curta-metragem.

O RISO - uma risada não mata ninguém

Roteiristas: C. A.; D. N.; E. G.; J. C.; M. P.

[O cenário do filme acontece em uma pacata cidade do interior do Paraná, chamada Londrina.]

Cena I - Inicia-se o show

[Dia em Londrina. As ruas se misturavam ao som do vento e dos resquícios do som do circo ao fundo. Os dois amigos caminham a passos tranquilos através de uma rua. As casas apresentavam uma aparência antiga, graças a apresentação de circo, poucas pessoas estavam em suas casas; era uma rua solitária. Não se vê ninguém além das duas figuras. Ao se darem conta da solidão, resolvem mudar a direção:]

MICHEL

Acho melhor viramos ali, podemos encurtar o caminho para casa
(Diz ele com paciência e confiança)

[Os dois entram em um beco com pleno consentimento, está claro, mas em certas partes existia a presença de sombra, o local apresenta barulho de água caindo graças a uma goteira ali presente que se mistura ao som do vento criando um clima sombrio e agonizante. Os dois com medo, aumentam a velocidade dos passos e também sentiam alguém os observando:]

MICHEL

Vamos virar ali.

[Os jovens passam por um beco. O beco era estreito e comprido. Havia muito entulhos que limitavam a passagem no beco com facilidade. Alguns sons surgiram no ambiente, (sons de passos, algo caindo, etc., de forma muito sutil e que pode ir aumentando aos poucos) mas não dava para os jovens definirem de qual direção vinha esses sons. Os dois jovens apertaram os passos, até ouvir a primeira risada maliciosa que iria mudar suas vidas:]

PALHAÇA

(risada).

[Os dois jovens já desconfiados, são surpreendidos por uma risada maliciosa]

MICHEL

Você ouviu alguma coisa?

(Diz ele desconfiado).

DANIEL

Não foi você?

(Diz ele com cara de confuso e ao mesmo tempo assustado).

MICHEL

Não.

(diz agindo com normalidade).

DANIEL

Ah, deve ter vindo de alguma casa

(diz e dá de ombros)

[Os adolescentes se surpreendem com um balão vermelho ao final do beco e uma outra risada].

PALHAÇA

Boa noite senhoras e senhores!

(ela anuncia com grande fervor)

Queiram se preparar para o grande espetáculo!

(Ela acaba o anúncio)

[Após isso, tiveram gritos novamente... mas não de uma palhaça. Os adolescentes gritam de medo, som de metal cortando carne. DANIEL corre cansado e desesperado para um telefone público situado no fim da rua, enquanto a palhaça ria sobre o corpo de MICHEL, que é arrastado nas sombras. Enquanto isso, DANIEL liga para um amigo próximo e pede socorro. Com uma voz grossa e sarcástica ela diz:]

PALHAÇA

Amiguinho, para onde você correu? Venha vamos brincar juntos!

(Falando uma voz grossa, mas sorrateira).

[Ela passa a faca pela parede.]

[O adolescente que escapou da morte até então, demonstra um olhar assustado]

DANIEL

Socor...

[Linha Cortada, após isso a câmera foca no telefone e se vê uma "rajada" de sangue, do outro lado alguém continua falando e por alguns segundos a mão de DANIEL está segurando o telefone até que ele solta deixando apenas o sangue.]

PALHAÇA

(risada alta)

CENA II- A entrada

[Após saber da morte dos dois adolescentes naquele local, no final da tarde no dia seguinte, seus amigos, Pedro, Sarah, Marcos e Felipe, decidem visitar uma casa próxima do local do assassinato, onde diziam ser a casa da suposta palhaça. Estava de dia, era tenebroso de estar ali, estava tudo em silêncio. Todos apresentavam feições de medo.]

PEDRO

Foi a partir deste telefone que ele tentou fazer o último contato?

SARAH

Sim, de acordo com a polícia, foi a partir deste telefone. Eu acho isso estranho já que jovens não costumam ligar...Algo muito ruim deve ter acontecido

FELIPE

Ouvi dizer que tem uma casa destruída aqui perto, seria interessante darmos uma olhada.

SARAH

O fio do telefone está cortado, como se alguém tivesse usado ele como uma corda para enforcar alguém, isso está ficando assustador.

MARCOS

Que horrível! Pelo menos nossos amigos estão em um lugar melhor agora, acho melhor voltarmos...

(tom de medo)

PEDRO

Que tal irmos dar uma olhada e perguntar se alguém viu o que houve? Talvez tenha alguém naquela casa

SARAH

É uma boa ideia.

[Após esta conversa, o grupo de jovens chegam na porta da casa. O piso da casa era de madeira, com uma pequena sala, uma cozinha relativamente pequena e simples e um curto corredor com 3 quartos.]

[Cena de Memória: Numa sala de estar um professor lia um livro sério enquanto os alunos conversavam, ele se levanta de sua cadeira e começa a falar.]

PROFESSOR

Bem vindos ao experimento final do mestrado de vocês, cada um escolheu a influência cotidiana na personalidade pessoal- Ele sorri de canto e encara a sala- Nessa casa será realizado o nosso experimento, para isso precisarei de um voluntário.

[Ele encara a palhaça e dispensa os outros deixando somente a futura palhaça psicopata. A câmera se afasta deixando os dois conversando.]

MARCOS

(Ele não acha uma boa ideia)

A casa está podre, parece que ninguém mora aqui faz anos. Palhaça assassino, grupo de jovens, casa antiga...Parece um

filme de terror. E todos sabem o que acontece com adolescentes em filmes de terror

FELIPE

Isso me lembra mais Scooby Doo, mas sem a parte da comédia....

SARAH

Não acho uma boa ideia entrar nesta casa, ela cheira a um lixão.

PEDRO

Acho melhor começar a filmar, se encontrarmos algo fazemos um BO na polícia [pega a câmera, já estava ligada]

[FELIPE tenta espiar pela janela e o criado aparecesse na visão da janela, assustando todo mundo. A porta se abre e alguém com o rosto machucado que os olha preocupado]

CRIADO

Vocês não deviam estar aqui... Ela não pode saber que tem gente aqui, a patroa não gosta de ver pessoas perto da casa.

[Fecha porta]

MARCOS

Bem, vocês ouviram o cara. A patroa não gosta de ver gente perto da casa. Já podemos ir embora?

PEDRO

(sussurrando para os outros)

Tudo bem, entramos pelo fundo ou por alguma janela, se ele não quer a gente aqui algo de estranho deve tá acontecendo

[Ele também apresentava um olhar destemido e ao mesmo tempo ousado já que estaria fazendo uma coisa perigosa e arriscada. Pedro sai para dar a volta na casa com um sorrisinho maroto, com prepotência. Silenciosamente o grupo de jovens vão atrás de Pedro. Entram na casa pela porta dos fundos que estava trancada, mas PEDRO acha uma barra de ferro para tentar arrombar a porta e apresenta sucesso.]

[Cena de memória: A palhaça está amarrada a uma cadeira completamente pintada e machucada, o professor possui em sua mão uma faca longa. Ele a coloca no pescoço da jovem:]

PROFESSOR

Qual o seu nome?

JOVEM

Eu sou Marce-Um soco em sua cara

PROFESSOR

Errado sua imbecil você não percebe que é uma palhaça? Olhe a si mesma

[O professor ri.]

Você não tem mais ninguém que se importa com você, Marcela foi sepultada agora a palhaça vive e então dê um sorriso.

[Som de faca cortando carne.]

Entenda minha jovem, eu estou testando você... até que ponto você é real? O que segura sua sanidade dentro de você? São as pessoas que você ama? As que você odeia?

[Enquanto fala o professor anda de um lado para outro. Nas cenas em que fala o professor gesticula muito com as mãos como um professor de faculdade mesmo faria]

Dentro de nossa cabeça existe uma balança, ela mede o quão são nós somos, o triste é que para você ela vai pesar a insanidade.

[Ele pega os cabelos da garota e o mergulha numa bacia de água fria. Um garoto entra e a jovem faz uma cara de assustada.]

PROFESSOR

Hey palhaça, soube que você conhece bem meu aluno certo?

[A jovem está assustada e com o rosto ainda molhado.]

MARCIO

Professor...O que o senhor está fazendo com ela? Isso ainda faz parte do projeto?

[Ele diz ficando próxima a ela.]

PROFESSOR

Garoto...Cala a boca antes que eu atire em você...Espera-Ele diz animado-Eu vou fazer isso, sorria pra câmera

[Enquanto ele sorri encarando a palhaça ouve um som de tiro e o sangue espirra no rosto da palhaça, ambos riem. Ouve-se um grito dentro da casa].

MARCOS

O que foi isso? Eu ouvi um barulho...PEDRO EU OUVI UM BARULHO

(Diz ele assustado)

PEDRO

Talvez seja o MICHEL ou DANIEL. Relaxa cara

(Ele fala de maneira calma e confiante)

MARCOS

Não, isso é algum aviso para irmos pra casa! Talvez seja Deus...Deus é você?

(Diz ele cada vez mais desconfiado)

PEDRO

Toma vergonha na sua cara, se sua mãe sumisse você não iria procurar ela?

(Ele fala de maneira corajosa e heróica)

SARAH

Chega vocês dois, se entramos no Inferno, vamos sair dele!
Que saco

(Diz ela com o intuito de parar a discussão com um olhar destemido)

PEDRO

Espera, cadê o FELIPE? Ele tava aqui...

(Diz ele com um tom de dúvida e ao mesmo tempo desconfiado)

[É possível ouvir passos bem rápidos passando sobre determinado local da casa]

CENA III- Ao lado do perigo

[Todos ficaram assustados com o acontecimento]

SARAH

Gente, o que temos que fazer agora é manter a calma! Vamos tentar achar ele, não é o fim do mundo!

MARCOS

Não é o fim do mundo? NOSSO AMIGO SUMIU ENTENDE?
DOIS ESTÃO DESAPARECIDOS E Á UMA LOUCA A SOLTA!

[Uma risada vinda de um quarto assusta a todos]

CRIADO

Patroa fiz exatamente o que pediu, eu o trouxe e agora finalmente vou usar meu brinquedo

(Ele ri baixo)

PALHAÇA

Deixa que eu termino o trabalho com o resto da sua turminha do barulho!

CRIADO

Então... O que acha que devo fazer com você?

[Mostra o FELIPE]

[Cena de memória: A palhaça agora aparece formado, já vestido a caráter e o professor então amarrado.]

PALHAÇA

Os papéis mudaram não é?-

[Ela senta numa cadeira que gira]

Parece que o jogo...virou

[Ela ri enquanto fica rodando]

[Professor está vestindo roupas velhas e rasgadas com sangue escorrendo pelo canto da boca]

PROFESSOR

Ah minha cria...Meu experimento tem funcionado tão bem...Quem dera que matar o garoto de quem você gostava iria te transformar nisso? Bem, você deve saber que em minha cabeça você não entrará.

[A palhaça traz um balão vermelho e um pedaço de carne, ao fundo se ouve latidos].

Saiba que ainda eu vou ter o prazer de atirar em você com a mesma arma que está em sua mão.

[A palhaça fica séria e bate com a arma na cabeça do professor e começa a rir. A câmera se afasta enquanto o antigo professor grita e os latidos ficam mais altos.]

[Após a palhaça sair de um quarto, todos se separam pela casa com a esperança de saírem de lá]

SARAH, MARCOS E PEDRO se separam. Indo cada um para um canto

FELIPE

[grita]

Dando a entender que o serviço estava feito, o criado sai então usando luvas e procura seu chefe.

CENA IV

MARCOS

Por que isso só acontece comigo? Eu sou alguém do bem também! Eu vou na igreja de vez em quando

[Marcos corre pela casa desesperadamente atrás de algum objeto para se defender e encontra um bastão de madeira na cozinha, mas não obteve sucesso já que a palhaça agarra e apenas se ouve seus gritos]

SARAH

[pega o telefone, linha ocupada.]

PEDRO

[perdido em uma sala cheia de cadeiras.]

PALHAÇA

[Entra pela porta da sala em que PEDRO se encontra.]

RRRRRESSPEITÁVEL PÚBLICO! Adoro informar que hoje terá uma estreia em nosso show

[ela se vira ao PEDRO, dizendo em um tom infantil.]

Queiram sentar-se.

[e o personagem se sente forçado a tal ato, cordas o amarram a cadeira.]

chamo este show de....

[Uma pausa com um olhar ameaçador ao personagem.]

ba-lão-de-seis-metros.

[Ela se aproxima saltitando e toca o rosto do personagem com uma risada assustadora.]

[Enquanto PEDRO grita por socorro aparece ao fundo um diploma de psicologia que era pertencente ao Professor.]

[Com os gritos do PEDRO faltava apenas SARAH, a assassina anda pela casa a chamando]

PALHAÇA

Coisinha, venha se divertir comigo vamos...Eu consigo ouvir você respirar

(Ela cantarola)

[SARAH aparece atrás da palhaça com um bastão de madeira]

SARAH

Brinca com o capeta quando encontra ele.

[E bate na cabeça da PALHAÇA que cai desacordada com o som de sirenes ao fundo.]

(Ela respira agora aliviada...)

[Num jogo de cena rápido e com uma mudança brusca de som o CRIADO agarra o cabelo dela e tapa sua boca com a mão.]

CRIADO

Ah bonitinha...Você é a única então han? A boazuda do jogo? Bem você matou a patroa certo?

SARAH

Eu não matei...

[Som de tiro focando nos dois]

CRIADO

O experimento acabou sua desgraçada..Voltando ao assunto, sim você matou ela.

(CRIADO ri ferozmente no ouvido da garota)

CRIADO

Vamos encontrar a patroa agora...Quando a polícia chegar só vai achar dois loucos mortos...Ou melhor...Três loucos mortos.

(A risada se torna mais alta e dois tiros são ouvidos)

Cena V (muito curta)

Numa sala de ambiente confortável a PALHAÇA agora usando um jaleco de médica conversa com a SARAH:

SARAH

Como ele está doutora?

PALHAÇA

Os remédios parecem estar dando a ele alucinações...Ele costuma me chamar de palhaça e aos enfermeiros do hospital de jovens mortos...Não estão fazendo bem a ele, o tratamento psiquiátrico está o deixando pior

SARAH

Mas doutora ele...é um psicólogo com mestrado e pós doutorado e ele é uma pessoa boa e...

[A médica a interrompe chateada]

PALHAÇA

As vezes minha senhora, os problemas da outra pessoa são tão fortes que acabam nos afetando, nunca saberemos qual o real motivo da insanidade do paciente o que sabemos é que uma pessoa com esquizofrenia e alucinações não pode ficar a solta.

Um grito se ouve ao fundo e o CRIADO usa uma camisa de força enquanto MARCOS deixa seus remédios no quarto.

FIM