

RELATÓRIO DAS ATIVIDADES DE PÓS-DOCTORADO

ALUNA: MOIRA TOLEDO DIAS GUERRA CIRELLO

SUPERVISORA:PPGE: ADRIANA FRESQUET

Atividades

Iniciou as atividades em 2015. O objetivo desse pós-doutorado foi a elaboração de um livro com ênfase didática e curricular, que permitisse que qualquer professor de sala de aula pudesse pensar atividades escolares com cinema.

Atuação em projeto de Formação de professores das redes públicas municipais de São Paulo, João Pessoa e Palmas (TO), onde pôde experimentar/testar os exercícios desenvolvidos na pesquisa.

Artigos

“Audiovisual Projects in Schools – Video Production as a Learning Tool for Any Subject”, aprovado e em fase de publicação no “MILID Yearbook 2017/2018”, publicação bienal da Cátedra da UNESCO voltada à Media Literacy. (no prelo, a previsão era a publicação em maio, conforme email incluso nesse dossiê.)

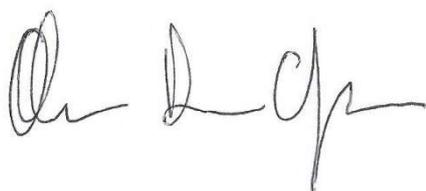
“Branco sai, Preto fica - atividades de cinema na sala de aula”, que integrará o livro organizado pela supervisora Adriana Fresquet (no prelo)

Livro

“Educação (a partir) do Audiovisual” (no prelo, com previsão de lançamento para final de 2019)

Outras produções pedagógicas

Desenvolvimento de uma Caixa de Jogos Audiovisuais, voltada a estudantes dos ensinos fundamental e médio, e que tem como objetivo estimular a criação de histórias visando o desenvolvimento de filmes. (Fotos do jogo, e o jogo - basta imprimir as fichas frente e verso - inclusas nesse dossiê).



Moira Toledo



Adriana Fresquet

siape 1343454

Audiovisual Projects in Schools

– Video Production as a Learning Tool for Any Subject

Moira Toledo Cirello

Post Doctoral Researcher

– Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Abstract

Extensive research and my personal experience in audiovisual teaching through 20 years have shown me that: producing videos can facilitate the learning of other subjects; a teacher doesn't need to master audiovisual production to encourage it; the collective processes of video making are challenging and overcoming them is really transformative. Those ideas were collected and developed through years of successful audiovisual workshop experiences in Brazil and rely on the technological aptitude of younger generations. Using this approach, schools may be able to overcome some of the most persistent challenges of formal education: the inclusion of children with cognitive profiles that are not favorable to (and typically not valued by) curricular themes; and healthy emotional and intellectual development. These approaches are now gaining popularity and some examples that intend to qualify and expand these experiences will be presented herein.

Keywords: audiovisual education; teacher education; video in the classroom; MILs;

Introduction

Every year, more than 130.000 candidates apply for a place at USP, the most prestigious public Brazilian university. Less than 9.000 will succeed. This process of acceptance defines the way public education is structured in Brasil. Rubem Alves, an important Brazilian educator, believed that only by turning the college acceptance process into a lottery could schools truly be “free to teach. They would not have to adjust to the imperative of ‘preparing for entrance

exams””. Other educators, especially those aligned with what is known as “democratic education”, have been questioning the encyclopedic ambitions of our schools, and fighting to reinvent them, for more than a century.

It isn’t difficult to imagine that this paradox is at the root of some of Brazil’s greatest societal problems. How can we hope for our adults to understand certain complexities — such as how the media functions, the “fake news” and dissemination of misinformation, the political system, partisanship — if as youths they are submitted to an encyclopedic education, which gives little space for reflection or for learning *how* to learn?

Ivan Illitch believed that we acquire the majority of our understanding from outside of the classroom. Because of this, he proposed a “de-schooled” society, in which learning would be based on common interests and realized in informal instances of exchange (ILLITCH, 1982). But, sadly, we still can’t do without schools. Thus, it is up to us — mothers, fathers, educators — to fight for meaningful learning to take place in the classroom, especially with the importance of the new technologies among youngsters.

The Brazilian Experience - Audiovisual and Youth

In 2010 I conducted a broad survey, as part of my doctorate research. According to my findings, since 1995 at least 113 NGO’s and government projects have been offering audiovisual workshops for more than 26.000 students in 18 different Brazilian states. A hundred ninety eight teachers and former students of several different workshops were questioned and 90% of the students affirmed that the experience radically and positively changed their lives. The results also suggested that these workshops stimulated and revealed different forms of development potential (emotional, intellectual and social) that otherwise often remain hidden during formal education. In this way, no one would be “left out” during audiovisual activities — practically the opposite of the traditional school environment, in which so many are excluded. (CIRELLO, 2010).

According to another study, 80% of Brazilian students (and 90% of Portuguese students) who were interviewed reported that the first movie they ever saw was made in the USA (CUNHA, 2015). North-American movies have been omnipresent in Brazilian classrooms for decades, as has the practice of showing films which illustrate course themes. And, still, the promotion and encouragement of video *production* is a poorly explored possibility. There seems to be an antiquated notion that a teacher would need to master the audiovisual language before being able to promote it in the classroom. This ignores the fact that the current generation consumes and produces audiovisual material constantly on their smartphones, without the need for any type of mediation or formal education. Schools have just started to take advantage of this paradigm shift, which can place teaching through audiovisual means as a central part of learning. In this scenario, it’s possible to imagine a whole plethora of new audiovisual activities and exercises, without the need for the teacher to master or teach the tools of production. And they would meet a genuine interest of our children and youth.

The simplest (and most common) approach, especially in the past 5 years, has been to encourage the making of videos about the subjects one wants to teach/learn. But the greater challenge seems to lie in creating effective meta-educational strategies in which the very form of the activity promotes the learning of the cognitive content; and the audiovisual practice promotes non-cognitive learning.

Ideas for a Meta Educational Approach of Video into the Classrooms

In a fiction film, the characters always have problems to resolve. One can propose that the students create characters affected by the type of conflict on study — historical, social, geographic, geological, political, etc. This is the case in two of the exercises that we will present next, which encourage the production of: a fiction shortfilm made by a protagonist who suffers the loss of a loved one during the World War I or another conflict, which inspires study of the era, its customs, etc.; and a Youtube-style video on the consequences of deforestation for a certain community, which also requires intense research to create.

The activity on World War I can be done in an interdisciplinary manner (History, Geography, Literature). The objective is to make a video, narrated by a character who lost his or her loved one in the midst of the war. The video should include factual information presented within a fictional narrative. It's important to note that this exercise can be adapted for studies of any conflict that may drive people apart. It can also be used to address social issues related to urban violence / immigration / refugees / civil war, etc. And differing nationalities can bring added drama to the assignment — for example, if the two loved ones were on opposite sides of the conflict.

The project begins with textual and iconographic research (about the time, the conflict, the characteristics of the cities, professions, family compositions, and especially the conflict's impact on people). Based on their research, the students will invent a world for their characters: where were they when the conflict erupted? How did they react? What was the impact on their lives and their families? Where were they? How were they when the conflict ended? The students will then write a first-person letter, in which their character addresses the loved one, and enrich the narrative with the information they've researched.

The final step consists of the making of the video itself. One of the students will perform the role of their character and read their letter. The other students will record the audio and video. Then, together, the group will edit the footage, and insert some images from their research and create dialogue between the images and the recorded audio¹.

The activity on deforestation is also interdisciplinary (Geography and Biology). The objective is the realization of a video presented by a fictitious "YouTuber", bringing factual

¹ If the exercise is done in a multidisciplinary manner, the next step can be done in an Arts or Computer Science class.

information about a city with a strong history of deforestation amidst fictional information about its impact on the character's life.

Once again the project begins with intensive research on the theme of the activity and the chosen city, making the curricular learning a means and not an end. The teacher offers the students some options for cities with real histories of deforestation — in this particular case São Félix do Xingu in Pará; Nova Ubiratã in Mato Grosso; and Bertioga in São Paulo. Students research information (population, major industries, environmental liabilities, origins of deforestation in the region, consequences, etc.) and images (photos and videos, including satellite footage). And the teacher introduces the students to a number of trusted websites² (specially NASA's fascinating timelapse global map)³.

In the second step, the students invent a young character whose life has been affected by deforestation. She has a channel on YouTube and because of what she's underwent, she has become a kind of activist and specialist on the subject. In this way, the content researched by the group becomes the character's knowledge about the theme.

The students then write a critical and articulate text as if they were the young YouTuber, using real, researched facts interspersed with fictitious events. Finally, one of the students embellishes the text, plays the character, and is recorded by her peers, mimicking the language of YouTube that is so familiar to them.

Narrative conflicts can also greatly resemble scientific problems. And the technical process of audiovisual work involves several physical and chemical procedures. Thus, it's possible to consider analogous questions in the actual creation of the films, once again making it so that process and content are integrated and emotional development occurs. This is the case in two other exercises we will present: a stop-motion animation done in a way that stimulates the understanding of mathematical scale and a short horror movie whose realization requires understanding of certain mathematical and physical concepts.

The activity on scale is focused on mathematics, but may also involve the arts and/or computer science. The goal is to make a short stop-motion video that, in its conception, requires students to understand basic aspects of mathematical scale.

The first step involves creativity and inventiveness. Students must create a story based on a few initial inputs: a child must be in conflict with either a very large (a giant) or very small creature (gnome, ant, etc.). The scene should be short, and must take place in a room in a house. It can have dialogue and magical elements.

² <http://www.cidades.ibge.gov.br/> / <http://www.inpe.br/> / <http://amazon.org.br/> / <https://www.sosma.org.br/> / <http://aquitemmata.org.br/#/>

³ <https://earthengine.google.com/timelapse/>

After writing the story in text, the teacher teaches the students how to transpose those ideas into images, based on ideas of storyboarding easily associated with comics⁴. Once they've drawn the storyboard, the students will plan the setting: usually a bedroom, living room, or kitchen. They will then calculate the real size of the elements they want the environment to have, in centimeters. For example, if the scene takes place in a bedroom, the bed could be 40 cm. high, the dresser 200 cm., the ceiling 250 cm., etc. They do the same with their characters. Next, they define what size they want their model to have. Here is where they are impelled to calculate the ratio between the real size and the model. That is, they learn mathematical scale. Once they've defined their scale, they then calculate the size of the various elements and characters in the model.

In the next step, the students build the setting and their miniature characters according to their blueprint. They record their dialogue and perform the stop-motion animation⁵. Finally, they edit the images, synchronize the audio, and finalize their shorts.

The horror short film activity involves primarily Math and Physics, with potential for Portuguese Language as well. The objective is to create a short horror movie that requires students to understand the operation of a camera, and the physical and mathematical principles involved.

The activity requires that the story will include a chase scene involving two characters, and will be filmed using varying lenses, apertures, and distances between the camera and the subjects. It is therefore an especially appealing activity for teachers who have an interest in photography. It also will require the availability of a video camera that has manual aperture controls (which control light input) and a zoom lense.

In the first step, the students will develop a script for a short horror film. Next, they will decide how they want to film each scene — what emotions they want to elicit, and where they will put the camera to get those results. The central challenge of the activity is to make a correlation between emotion and visual effects. To overcome this challenge, students will need to reflect on a number of different questions, such as: In which scenes would it be best to have the whole image in focus? And when would it be better to only keep the character in focus (and have the background blurred)? When would it be interesting to see things naturally (with normal vision) and when would it be more effective to incorporate some distortion, with objects / people seeming closer than they are? After they've made these decisions, they will make a first draft of their storyboard.

⁴ Storyboard: A series of images which reproduce the different camera shots of a video. Similar to the structure of comics. Used for the planning of recordings.

⁵ There are hundreds of tutorials available online, both written and in video, about how to produce a stop-motion film. It's extremely easy and fun.

The next step is the scientific experimentation: the students try to obtain the specific visual results that they'd imagined. To do so, they will record the same scene a number of times, each time changing just one of the parameters (object distance, aperture, lens) and always notating the results. In this way, they are encouraged to try, as homework, to understand the results they've obtained, researching the mechanics of cameras and the differences between f-stop, shutter, focal distance, etc.

In the following class, the students will present their footage and try to explain the results. The professor can use the students' uncertainties as an opportunity to give a brief lecture on the mathematical and physical principles involved in photography (Optics, Refraction, Fractions, Square Roots). Finally, along with the students, the teacher will establish the relationship between the desired effects (focused or unfocused, normal or distorted space) and the technical configurations of the camera.

In the next step, the students will use their findings from class to configure their camera and realize the recording and editing of their short horror film.

It is important to highlight here that, if the videos are shown to the whole school, and/or at an event including families, the transformative effect of the activity is significantly amplified.

CONCLUSION

One of the main ontological characteristics of audiovisual work is its essence as a collective process with constant interaction between the crew – in this case, the students: decisions are made in groups, ideas must be and are criticized and many conflicts take place. The experience and eventual overcoming of those conflicts promotes significant transformation in those involved. Often, the “worst” students radically transform themselves after an audiovisual activity, becoming more secure in their capabilities; or, through the lens of classical criteria, “better students”.

The goal of the exercises presented by this paper is that, through the research required to produce the movies, the students will move from naïve curiosity to epistemological curiosity — as Paulo Freire⁶. This transition is fundamental for the students to learn to systematize perceptions and reach critical conclusions on their own. That is, in addition to encouraging the learning of the content itself (by stimulating research, the systematization of learning and creativity) the activity will also teach fundamental strategies so that one can continue learning and creating after the end of one's formal studies.

⁶“The naïve curiosity that, unarmed, is associated with the wisdom of common sense, is the same curiosity which, criticizing itself, bringing itself increasingly methodically rigorous to the knowable object, becomes epistemological curiosity. By criticizing one's self, one connotes his findings with greater accuracy.” FREIRE, 1996.

Therefore, producing video can itself facilitate the learning of other subjects. And, specially, stimulate transformations that occur beyond this sphere: the collective processes of video making are challenging, and overcoming them is transformative. With this new approach, we may be able to overcome some of the most persistent challenges of formal education: the inclusion of children with cognitive profiles that are not favorable to (and typically not valued by) curricular themes; and healthy emotional and intellectual development.

BIBLIOGRAPHY

- Alves, R. (2003). A utopia do fim do vestibular. Folha de São Paulo, 28/10/2003.
- Cunha, R.P.M. (2015). Cinema e Educação – Estudos de caso no Brasil e em Portugal. Tese de Doutorado, Universidade Nova de Lisboa. <http://bit.ly/2yPNBEw>
- Freire, P. (1996). Pedagogia da autonomia. São Paulo: Paz e Terra.
- Illich, I. (1982). Sociedade sem escolas. Petrópolis: Vozes.
- Cirello, M. (2010). Panorama da Educação Audiovisual Popular. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo. <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-19112010-113739/pt-br.php>



Moira Toledo <toledo.moira@gmail.com>

KIND REMINDER: MILID YEARBOOK will be published on May 2019

Comunicación Gabinete <cg.comunicacion.educacion@uab.cat>

12 de março de 2019 07:46

Para: José Manuel Pérez Tornero <JosepManuel.Perez@uab.cat>, "a.grizzle@unesco.org" <a.grizzle@unesco.org>

Dear all,

I'm writing you this kind reminder on behalf of José Manuel Pérez Tornero for informing you that MILID YEARBOOK will publish next May 2019.

Sorry for delaying this time with this publication, but it does not depend on our hands. As you know, we received a second round of reviews that postponing the end of this book.

Meanwhile, we would like to thank you for your patience and collaboration.

Please feel free if you need to ask any doubt or comment.

Kind regards,

Cristina Pulido

BRANCO SAI, PRETO FICA

Atividades de cinema na sala de aula

Moira Toledo

Apresentação

Sua trajetória singular e a impactante linguagem de seus filmes colocaram Adirley Queirós em evidência no cenário cinematográfico brasileiro recente. De família pobre e morador de Ceilândia, Queirós era jogador de futebol profissional até abandonar precocemente a carreira. Entrou na faculdade de Cinema quase por acaso, achando que ficaria por lá apenas 6 meses segundo ele, “pra arrumar namorada”. Mas, logo começou a fazer filmes inspirados na sua trajetória de vida e de seus amigos, e estes logo ganharam projeção nacional, especialmente seus dois longas – “A Cidade É Uma Só?” (2011), e “Branco Sai, Preto Fica”, que recebeu o prêmio de melhor filme no Festival de Brasília em 2014.

Queirós desenvolveu um processo de criação colaborativo e autobiográfico. A confusão entre autor e ator, personagem e intérprete, história real e narrativa ficcional cria uma espécie de duplo registro de grande potência, em que as fabulações ficcionais acabam percebidas como gestos políticos – sintomas documentais de um estado de coisas.

Queirós, em verdade, sempre vê a ficção invadindo ideias originalmente documentais – como que obrigando o diretor a inventar aquilo que não existia, mas que precisava existir. Em “A Cidade É Uma Só?”, pretendia falar sobre a Campanha de Erradicação das Invasões, que deu origem à Ceilândia, a partir de entrevistas com uma antiga moradora que, quando criança, cantou o *jingle* que divulgava a campanha. Mas, em meio ao processo, inventou personagens, e a narrativa documental perdeu espaço para fabulações sobre política, especulação imobiliária e o embate entre história real e discurso oficial.

Já em seu segundo filme, Queirós pretendia fazer um documentário sobre o massacre do Quarentão – um trágico episódio de violência e racismo de Estado ocorrido em Ceilândia em 1986. Mas seus amigos, vitimados no evento e personagens do documentário, se recusaram. Um deles questionou: “você não faz cinema? Então me coloca voando, fazendo bomba... Quero sair dessa mesmice de preto pobre”. E propuseram que ele fizesse um filme de aventura e ficção científica no qual eles pudessem ser os heróis. Cada amigo/roteirista/ator desenvolveu com Queirós a narrativa que preferia para si.

Na nova proposta, o episódio do Quarentão tornou-se pano de fundo para a narrativa de Marquim e Sartana – personagens empenhados em se vingar do Estado que os vitimou impondo a eles a cultura popular (musical) que, no transcorrer deste episódio tentou oprimir. E surge também a história de Dimas Cravalanças, personagem vindo do futuro para procurar provas sobre a tragédia, e a ele retornar para lutar contra a Vanguarda Cristã que domina o país no ano de 2070. A fabulação criada pelo grupo sugere debates fundamentais para entender o Brasil de hoje.

Justificativa

Quando o filme “Branco Sai, Preto Fica” recebeu o prêmio de Melhor Filme no Festival de Brasília, em 2014, Queirós fez um discurso histórico: “A curadoria do Festival de Brasília foi corajosa nesta seleção de 2014. Este grupo de seis diretores de longas tem muitas afinidades políticas e decidiu-se coletivamente que o prêmio seria dividido. As questões políticas são mais importantes do que tudo, do que a gente, do que o filme e do que os prêmios”.

Glauber Rocha fez o último e talvez único grande filme brasileiro sobre política, “Terra em Transe”. Outros importantes filmes de nossa cinematografia, como “Deus e o Diabo na Terra do Sol”, “Eles Não Usam Black Tie”, ou “Pixote” não são sobre política, mas são políticos, já que problematizam processos sociais complexos. Já os filmes de Adirley retomam a a ambição de a um só tempo fazer cinema sobre política e políticos, e de ser, com isso, “perigoso”¹ (como queria Glauber), com potência para investigar e inventar um país.

¹ Glauber Rocha faz uma aparição em “Vent D’est”, de Godard, em que diz: “Pra lá é o cinema desconhecido, o cinema da aventura. Praqui é o cinema do Terceiro Mundo... é o cinema perigoso, divino e maravilhoso...”

E é com agudo olhar político que Queirós se inspira no episódio de violência e racismo ocorrido no Baile Funk do Quarentão para realizar “Branco Sai, Preto Fica”. O baile era o ponto de encontro da juventude negra e pobre da cidade de Ceilândia. Em março de 1986, sem razão aparente, a tropa de choque invadiu o baile e dezenas de jovens negros foram espancados e pisoteados por cavalos montados por policiais. E não por acaso todos os jovens que sofreram violência eram negros. Relatos dão conta de que a polícia, quando entrou no baile, dizia: “Branco sai e preto fica”. O DJ Marquim do Tropa, amigo de Queirós e personagem de seus dois longas, foi um dos jovens pisoteados pelos cavalos, e que ficou paraplégico depois do episódio.

O ocorrido ilustra com trágica precisão o mito da “Democracia Racial” – segundo a qual, no Brasil, pessoas não seriam prejudicadas ou promovidas em função de sua cor –, de um país que teria escapado do racismo violento e de Estado, que vigora em outros países. O genocídio de jovens negros – socialmente perceptível, que se comprova por registro de casos – também corrobora cotidianamente a evidência do mito. A polícia brasileira mata cerca de 3 mil pessoas por ano em casos listados como “autos de resistência”, isto é, em que o cidadão, teoricamente, resistiu à prisão e por isso foi assassinado. Dentre os mortos nesses casos, quase 80% são negros e pardos; e uma média de 99% deles é arquivada, isto é, os policiais, via de regra, não são sequer processados. Pela mão do Estado, ou através de outras formas de violência, 23 mil jovens negros são assassinados por ano, ou seja, 1 a cada 23 minutos. “Branco Sai, Preto Fica” não foi um título escolhido por acaso. Ele sintetiza o racismo de Estado que se vê às claras no Brasil – e não apenas na atuação policial, mas também no sistema judiciário e prisional – e remete ainda ao racismo que se verifica no acesso ao mercado de trabalho².

A temática do racismo é central no filme, mas não é única. O filme discute também a noção de espaço e território ao inventar uma fronteira intransponível entre Brasília e as cidades-satélites; e ao apontar para o enorme abismo existente entre os que trabalham no Plano Piloto e os que lá habitam. No filme – que se passa em um Distrito Federal contemporâneo e distópico –, há toque de recolher em Ceilândia, e para adentrar a cidade de Brasília é necessário um passaporte especial. Queirós, em sua fabulação, parece sugerir que ambas as coisas não são (ainda) oficialmente impostas pelo Estado, mas já estão em curso.

As discussões temáticas do longa-metragem – notadamente racismo e território – sugerem um grande potencial de uso do filme como ferramenta de discussão em disciplinas como História e Geografia. Já a forma colaborativa de criação e realização de Queirós, o uso de narrações, a inspiração em fatos reais, dentre outros aspectos, sugerem potencial também para o uso em Língua Portuguesa e Literatura. Além disso, todos os aspectos citados têm potencial para estimular atividades em oficinas audiovisuais que venham a ser realizadas – em aulas de Artes, no contraturno ou em cursos livres.

Importante destacar que as atividades aqui propostas são apenas sugestões para a integração concreta entre potenciais temas, especialmente do Ensino Médio, com a realização audiovisual. Sabemos que nosso conhecimento das disciplinas regulares é incipiente se comparado ao dos professores, de modo que pedimos que leiam a parte curricular de cada exercício apenas como um ponto de partida. Esperamos que nossa contribuição se dê, especialmente, na demonstração de como é possível integrar tais conteúdos (e possivelmente outros) com a prática audiovisual. Esperamos também que tais atividades sirvam como inspiração para outras, eventualmente mais adequadas ao perfil e planos de curso já desenvolvidos por cada professor.

Atividades

As atividades propostas aqui devem ser realizadas após a exibição integral do filme ou de parte dele. É facultado ao professor focar exclusivamente nas etapas iniciais propostas nos exercícios – em uma perspectiva mais teórica – ou avançar para a realização de pequenos vídeos.

Importante destacar que, para propor as atividades práticas, não é necessário que o professor domine as ferramentas de produção e/ou edição. É possível contar com a natural aptidão das novas gerações

² Recentemente, o presidente da Bayer no Brasil fez uma denúncia: um amigo teria sido banido de um processo de seleção por ser negro – a pessoa responsável pela seleção teria afirmado: “Eu não entrevisto negros.” A Bayer tem se destacado por promover a contratação prioritária de negros, mas ainda é uma excessão no cenário do mercado de trabalho brasileiro.

por tecnologia. Esta estratégia vem sendo utilizada com sucesso em diversas escolas do país: propor atividades em vídeo sem, contudo, ensinar como se faz um vídeo tecnicamente, assumindo que quando um jovem se interessa, desenvolve seus próprios métodos de pesquisa e busca online. De maneira autônoma, os estudantes podem realizar exercícios curriculares em que aprendem a fazer vídeos ao mesmo tempo em que, por exemplo, aprendem Geografia, História ou Literatura.

1. Território Filme – Ensaio

Disciplinas: Geografia e/ou Português

Duração mínima: 4 aulas

Introdução e Justificativa

“Estamos discutindo questões ainda de identidade, de autoafirmação, de território, de falar que a cidade é importante, que uma busca de cinema popular é importante. No cinema brasileiro hoje existe muito diretor que já nasceu com a possibilidade do pós-moderno, de que a identidade não existe, e pra ele é bom a identidade não existir, porque quanto menos identidade, mais ele circula, porque ele já pode circular. Agora, quem não pode circular, não circula, sai voando.” (QUEIRÓS, 2014)

O filme “Branco Sai, Preto Fica” parece sugerir uma reflexão sobre a noção de espaço e território não apenas como uma definição tempo-espacial contígua – a que Milton Santos chama de *horizontalidades* –, mas também como resultado de processos econômicos, sociais, de relações de produção e da necessidade de circulação – a que ele chama *verticalidades*.

O personagem Marquim, paraplégico, dirige (e muito) seu carro adaptado; e é através de sua constante deambulação que somos informados sobre a necessidade de um passaporte para acessar Brasília. Ora, ainda que hoje não exista um monitoramento formal no acesso a Brasília, a quem servem suas grandes avenidas e acessos senão a quem tem carro? Quem circula no Plano Piloto de ônibus já não vive uma espécie de *apartheid* ao acessar a cidade para trabalhar e retornar para suas cidades-dormitório sem nunca circular nos espaços públicos ou aparelhos culturais?

Esta separação entre centro e periferia não é exclusividade de Brasília e seu entorno. Em todas as grandes cidades brasileiras há uma ruptura muito maior que a distância efetiva entre os bairros centrais predominantemente habitado por brancos de classe média e os bairros onde moram em geral os negros, pobres e periféricos. Habitantes de um não circulam tranquilamente pelo outro. Ambos temem ser identificados como não pertencentes e tratados como tal. Em suma, é como se um não tivesse passaporte para entrar no território do outro, como sugere o filme.

Materiais - Professor/Escola: Texto(s) sobre espaço e território de um ou mais autores selecionados; cópias em xerox PB dos mapas de Brasília e cidades próximas, e da cidade e do bairro em que se localiza a escola; computador conectado a um projetor com os *softwares* Windows Movie Maker e VLC instalados; caixas de som.

Materiais - Aluno/Escola: Lápis de cor e/ou caneta hidrográfica (Várias cores); papel cartão/cartolina (de preferência colorido/a); papel sulfite; câmera filmadora ou celular que filma.

AULA 1 - Disciplinas: Geografia e/ou Português

Guia do Professor - Em sala de aula

- Exibição do filme. Caso não seja possível exibir o filme integralmente, sugere-se a exibição dos 12 primeiros minutos (até o final da cena em que Marquim, em seu carro, ouve a mensagem sobre a necessidade do passaporte para entrar em Brasília).
- Apresentação do conceito de espaço e de território, possivelmente fazendo uso de citações de autores como Milton Santos, Antonio Carlos Robert Moraes e David Harvey.

Sugestão de citação:

“De um lado, há espaços contínuos, formados de pontos que se agregam sem descontinuidade, como a definição tradicional de região. São as horizontalidades. De outro, há pontos no espaço que, separados uns dos outros, asseguram o funcionamento global da

sociedade e da economia. São as verticalidades. Os espaços se compõem de uns e de outros desses recortes, inseparavelmente.” (SANTOS, 2008, p. 88)

- Análise do mapa de Brasília e arredores. Refletir sobre a distância entre as cidades-satélites e Brasília, e onde eles imaginam que ficaria o guichê de acesso à cidade.
- Análise do mapa da cidade onde fica a escola;
- Análise do mapa do bairro onde fica a escola;
- Produção de dois passaportes em papel cartão, sulfite e caneta hidrocor – um para moradores do centro e outro para moradores da periferia. (Isto deve estar escrito na capa do passaporte).

Orientações para os Estudantes - Em sala de aula

- Organizem-se em grupos.
- Analisem o mapa da cidade: Vocês acham que existe alguma diferença entre centro e periferia no que diz respeito à circulação de pessoas? Imaginem como seria se sua cidade fosse como a do filme. Onde vocês acham que poderiam existir fronteiras: entre o centro e periferia? Entre a maior cidade e as cidades próximas?
- Analisem o mapa do bairro: existe outra forma de pensar o espaço, por exemplo, a partir de ruas em que existe uma predileção por um tipo de música e ruas em que há por outro? Será que é possível classificar o espaço com base em outras características da comunidade (times para os quais torcem, escola de samba de que participam, imigrantes ou migrantes que lá habitam, etc)? Pintem os mapas de acordo com esses critérios.
- Utilizando os materiais fornecidos pelo/a professor/a, produzam dois passaportes: um para circulação no centro e outro para circulação na periferia da sua cidade.

AULA 2 - Se multidisciplinar, na aula de Português

Pré-Requisito/Preparo para o Professor:

Há um forte paralelo entre a dissertação argumentativa e a estruturação de um filme-ensaio, que é uma forma que afirma o documentário menos como um documento e mais como uma linguagem potente, capaz de inventar realidades, e cujos limites ainda não se pôde definir com clareza. Arlindo Machado é um grande defensor desse potencial ainda não totalmente explorado da linguagem (grifo nosso): “O documentário começa ganhar interesse quando ele se mostra capaz de construir uma visão ampla, densa e complexa de um objeto de reflexão, quando ele se transforma em ensaio, em reflexão sobre o mundo, em experiência e sistema de pensamento, assumindo portanto aquilo que todo audiovisual é na sua essência: um discurso sensível sobre o mundo.” (MACHADO, *Revista Intermédias*, pag.10).

Dessa forma, o que se pretende propor aos alunos no exercício é que façam um vídeo que possua uma reflexão organizada e sensível sobre o tema “espaços e territórios”, e não uma reportagem ou algo que remeta à linguagem da televisão. Evitar esta associação é difícil quando ainda se trata de um primeiro contato com a linguagem documental.

Uma estratégia que pode ser utilizada para ilustrar o que seria esse tal **filme-ensaio** é a exibição de filmes brasileiros curtos que possuam essa estrutura. E é por isso que vamos sugerir, abaixo, a exibição do curta-metragem “E”, dirigido em 2014 por Alexandre Wahrhaftig, Helena Ungaretti e Miguel Antunes Ramos³, filme que desperta uma experiência intelectual e sensível enquanto versa sobre um universo que estabelece diálogo com o tema do exercício.

Guia do Professor - Em sala de aula

- Apresentar o conceito de dissertação.
- Demonstrar o paralelo entre Dissertação e Filme-Ensaio. (Se para fazer uma dissertação é necessário conhecer/pesquisar o assunto e planejar a escrita, para fazer um documentário audiovisual em forma de ensaio é necessário pesquisar, planejar e organizar a argumentação, inventar e pesquisar as imagens e sons que podem ilustrar a argumentação, e só depois editar.)
- Exibir o filme “E”.

3 O filme está disponível na Internet no endereço: <https://vimeo.com/82000675>.

- Provocar um debate sobre a forma do filme e sobre a estruturação de suas teses sobre o tema, lembrando que eles podem se inspirar na estrutura formal do filme para a realização dos seus vídeos.

Sugestão de citação para provocar o debate:

“A escolha pelo estacionamento como ponto de partida é fértil na medida em que se trata justamente desse lugar ao mesmo tempo neutro, porque é um não-lugar, e estratégico, por estar ligado a um pensamento sobre o espaço urbano que prioriza uma experiência de exploração via rentabilização dos possíveis. (...) E, o filme quer buscar mapear esse espaço vazio, perguntando aos seus vizinhos, investigando ao redor dos espaços e das ideias. (...) Entre o concreto das ruas e o abstrato das imagens, o filme se coloca justamente no espaço que há entre os dois, para verificar se há alguma linha possível aí. (...) Nesse sentido da prova da tentativa, de fato pode-se localizar uma ensaística aqui – tão bruta quanto sofisticada –, entre *pixels* e solavancos, que encontra o contemporâneo pelas sombras, pelos vácuos; daí a força de sua estratégia.”(GOMES, 2014)

Sugestão de estrutura a ser apreendida do filme junto com os estudantes (sugere-se fazer um quadro dividido em três partes, de modo a organizar visualmente a estrutura):

Primeira parte (até 6 min. e 30s.) - **Os estacionamentos como sintoma:** do fracasso do projeto de cidade, da pasteurização social em torno da cor cinza, do fim da convivência social (com o fechamento dos cinemas de rua) e da transição do rural para o urbano.

Segunda parte (até 10 min. e 47s.) - **O consumo e a humanização dos carros:** A casa que virou estacionamento, o Edifício e o Túnel Garagem, o apartamento que tem elevador e quarto pra carro.

Terceira parte - Especulação imobiliária: A lógica da cidade em construção. Do estacionamento ao empreendimento imobiliário. Uma cidade que desaparece sob as obras.

AULA 3 - Se multidisciplinar, na aula de Geografia

Guia do Professor - Em sala de aula

- Estudantes se organizam em grupos e debatem o tema; organizam os argumentos para desenvolvimento do vídeo-ensaio sobre território.
- Orientação, regras e dicas para realização de imagens nos territórios próximos à escola.

Resumo da Lição de casa dos estudantes

- Realização de imagens e entrevistas no território próximo e no qual os moradores tem menos acesso (caso seja possível, se a escola estiver no centro, gravar na periferia; e vice-versa).
- Edição dos vídeos (combine com os estudantes o melhor formato para a entrega. Se o computador da escola tiver (ou, caso seja possível instalar) o *software* gratuito VLC, o ideal é pedir para que exportem no formato MP4.

Orientações para os estudantes - Em sala de aula

- Façam um debate, em grupo, sobre a circulação de jovens nos espaços pelos quais não estão habituados a circular. Como é a vida de um jovem quando circula pelo seu próprio território? Como é quando ele tem que circular por um território onde não se sente confortável? Como é possível perceber a que território um jovem se sente pertencente? Como decifrar as formas de linguagem e comunicação? Como se relacionam jovens de territórios, cores e classes sociais diferentes?
- Listem as melhores respostas/argumentos que surgirem.
- Escolham os argumentos que mais fizerem sentido para o grupo.
- Lembrem-se da estrutura do curta “E” e organizem esses argumentos em formato dissertativo-argumentativo. (se o grupo desejar, pode usar a estrutura mais clássica de contextualização/abertura; posicionamento do grupo; argumentação; contraponto/antítese [se houver]; conclusão. Ou organizar os argumentos de maneira mais lírica/sensível/poética).
- A partir dessas reflexões, desenvolvam uma lista de imagens e sons que possam ajudar a construir esse universo reflexivo. Busquem criar imagens que ilustrem o que querem dizer – e também imagens abstratas que criem conexões de maneira mais metafórica ou poética. Façam, primeiro, uma lista “fora de ordem”. Em seguida, organizem, pensando em como pretendem editar, e indiquem quais os sons que acompanham cada imagem.

Lição de casa

- Captem as imagens e sons que foram planejados. Façam planos estáveis (tomando cuidado para que a mão não trema) e longos (para que possam ter boas opções na hora de editar).
- Editem o vídeo buscando organizar as imagens e sons de acordo com a lógica planejada.
- Deem um título ao vídeo que ajude a entender a lógica que foi criada, mas que não seja muito literal, isto é, que obrigue quem lê a pensar um pouco.
- Exportem para um formato combinado com o professor. (Em geral, o ideal é MP4 e com tamanho de, no máximo, 500MB. Se for necessário, pesquise tutoriais para saber como converter o arquivo para o melhor formato.)

AULA 4 – Geografia ou Português

Guia do Professor

- Organize(m), se possível, a exibição dos vídeos em um espaço da escola (auditório, quadra, etc).
- Após a exibição, medeie(m) um debate entre os estudantes.

2. Racismo Agora – o clipe

Disciplinas: História Geral e/ou História do Brasil

Duração mínima: 3 aulas

Introdução e Justificativa

A onipresença do preconceito social e do racismo na sociedade brasileira é a questão central do filme “Branco Sai, Preto Fica” – não apenas o preconceito contra as pessoas negras e/ou pobres, mas também as tentativas de opressão às manifestações culturais periféricas, como o *funk*, o *rap* e o *technobrega*.

Duas antigas visões acerca da escravidão têm nos ajudado a compreender a normalização do racismo no Brasil: o poema de Kipling “O Fardo do Homem Branco” e a tese já amplamente refutada de uma suposta “Democracia Racial Brasileira”.

O poema de Kipling – em especial, seu título – foi convertido praticamente em uma tese: a de que o homem branco teria, na África Colonial, o “nobre desígnio”(ou o fardo) de salvar os negros de uma existência selvagem. Tese similar foi utilizada para justificar o tráfico negreiro, a escravidão e também a catequização dos índios nas Américas.

Já a suposta Democracia Racial Brasileira, totalmente refutada academicamente, parece seguir presente, e vem fundamentando debates: ouve-se que não tivemos uma segregação de Estado, como ocorreu nos Estados Unidos; que seríamos um país mestiço, em que tais diferenças de raça já não seriam, hoje em dia, relevantes; ou, ainda, que o racismo teria origem mais social do que de raça. O que é fato é que desde que o racismo se tornou crime houve uma grande mudança na forma como as pessoas se expressam a respeito dos negros. E essa “suavização discursiva” só fez alimentar ainda mais a ilusão de tal “democracia racial”. Mas, uma análise da composição racial das salas de aula das universidades públicas, dos altos níveis hierárquicos empresariais e, especialmente, dos espaços de poder e de tomada de decisões, ainda evidencia a onipresença do racismo e de suas consequências históricas - do acesso à educação à inserção no mercado de trabalho.

Materiais – Professor/Escola: Computador conectado a um projetor com os *softwares* Windows Movie Maker e VLC instalados; caixas de som.

Materiais – Aluno/Escola: Câmera filmadora ou celular que filma.

AULA 1 - Disciplinas: História Geral e/ou História do Brasil

Guia do Professor - Em sala de aula

- Exibição do filme. Caso não seja possível exibir o filme integralmente, sugere-se a exibição dos 7 primeiros minutos (até os créditos iniciais) ou os 12 primeiros minutos (até o final da cena em que Marquim, em seu carro, ouve a mensagem sobre a necessidade do passaporte para entrar em Brasília).
- Apresentação do conceito de racismo e suas origens históricas.
- Apresentação de trecho do poema “O Fardo do Homem Branco”, de Rudyard Kipling, e debate sobre a popularização do conceito e implicações históricas decorrentes durante o período colonial africano.

Sugestão de trecho:

“O Fardo do Homem Branco”

*Tomai o fardo do Homem Branco
Envia teus melhores filhos
Vão, condenem seus filhos ao exílio
Para servirem aos seus cativos;
Para esperar, com arreios
Com agitadores e selváticos
Seus cativos, servos obstinados,
Metade demônio, metade criança. (...)*

- Apresentação e atualização do tema: “O mito da Democracia Racial Brasileira”. Seria o racismo brasileiro de origem social e não de raça?

Sugestão de leitura – Trecho de entrevista de Eduardo Gianetti ao jornal *O Globo*:

“O racismo no Brasil é completamente diferente do norte-americano. Não adianta importar o modelo deles para lidar com isso. O racismo no Brasil tem uma natureza social, e não de raça. O abismo social no Brasil é de tal ordem que não dá para ter ideia do preconceito. Lá, foi uma experiência de outra ordem, de monstruosidade, de separação. Os portugueses viveram oito séculos mantendo relações com os árabes, tinham um *know-how* para a diferença que os anglo-saxões nunca tiveram. E isso é muito fundamental na colonização brasileira. Gilberto Freyre captou isso muito bem, apesar de às vezes romantizar a situação do negro, e acabou injustiçado por outros pensadores.”

- Debate com os estudantes: O Brasil é um país racista? Vocês se consideram racistas? Vocês veem diferença entre preconceito racial e social?
- Organização dos estudantes em grupos e distribuição de um dos temas de pesquisa para cada grupo:
 - A presença de negros na universidade. Como era antes das cotas? Como é agora?
 - Quantos professores negros você tem? Quantos professores negros há nas universidades?
 - Há negros em altos cargos no ambiente empresarial?
 - Os políticos negros no Brasil já alcançaram a mesma expressão que em outros países?

Lição de Casa (Pode ser realizada também na sala de informática)

- Os estudantes devem fazer ampla pesquisa sobre o tema (textual, fotos, vídeos e sons).

AULA 2 – Disciplinas: História Geral e/ou História do Brasil

Guia do Professor – Em sala de aula

- Exibição do curta-metragem “Now”, de Santiago Álvarez (disponível no Youtube).
- Análise da estrutura do curta – parâmetros: Materiais de arquivo (fotos e vídeos); música cuja letra remete ao racismo visto nas imagens.

- Apresentação da proposta de vídeo a ser produzido, estruturalmente similar à de “Now”, mas com imagens de arquivo brasileiras e que remetam ao tema do grupo; e música brasileira cuja letra também remeta ao tema e às imagens.

Orientação para os estudantes - Lição de casa

- Pesquisar o tema do grupo, buscando diferenciar e sintetizar os diferentes argumentos que forem encontrados.
- Pesquisar e baixar fotos e vídeos que remetam ao tema, ilustrando de maneira literal ou poética os diferentes argumentos pesquisados.
- Pesquisar uma música, em português, cuja letra e ritmo ilustrem o tema e os argumentos que foram pesquisados.
- Editar as fotos e vídeos em sincronia com a música, buscando organizar as imagens de modo similar à organização dos argumentos. O vídeo final deve se parecer com um videoclipe, mas com forte estruturação na ordenação das imagens.

AULA 3 – Disciplinas: História Geral e/ou História do Brasil

Guia do Professor

- Organize a exibição dos vídeos, se possível em um espaço da escola (auditório, quadra, etc).
- Após a exibição, medeie um debate entre os estudantes.

3. Fabulação – Ficções da minha vida

Disciplinas: Português e/ou Artes e/ou Oficinas e Cursos Livres

Duração mínima: 3 aulas

Introdução e Justificativa

“Eu, Marquim e Shockito temos praticamente a mesma idade. A gente cresceu junto naquele ambiente e teve uma experiência com a cidade. Então, a memória que a gente tem da cidade não é uma memória ouvida, mas uma memória experimentada. Aquele é um espaço de experiência que a gente viveu, e dentro dessa experiência, a que mais nos toca é a da amputação, em todos os sentidos. Eles sofreram amputação física, mas nós tivemos amputação da cidade, de espaços que nós construímos e que foram criminalizados.” (QUEIRÓS, 2014)

Há centenas, talvez milhares de filmes inspirados em fatos reais. De “Titanic” a “Lista de Schindler”, de “Bicho de Sete Cabeças” a “Lobo Atrás da Porta”. Mas, a tradição histórica, na maior parte das ocasiões, traz histórias reais praticamente reinventadas por roteiristas profissionais; e as personagens reais interpretadas por grandes atores.

Há uma outra forma de integrar fatos reais a filmes, e personagens reais a personagens fictícios, muito menos comum, mas já presente no cinema praticamente desde seu nascimento, conhecida como “docudrama”, ou “filmes híbridos”. Mesmo assim, as pessoas tendem a se referir a alguns deles mais na chave documental, casos por exemplo de “Nanook”, de Robert Flaherty, “Eu, um negro”, de Jean Rouch, e “A Cidade É Uma Só?”, de Queirós; e a outros mais na chave ficcional, casos de “Esse Querido Mês de Agosto”, de Miguel Gomes, “A Vizinhança do Tigre”, de Affonso Uchôa, e “Branco Sai, Preto Fica” (BSPF), também de Queirós.

Nesta atividade, nos interessa promover, especialmente, essa vertente da produção híbrida que é mais percebida como ficcional, utilizando a experiência de BSPF como inspiração para a realização de pequenos vídeos pelos estudantes. Além de ser uma experiência em geral percebida pelos jovens como empoderadora, uma vez que eles dão voz a suas angústias e experiências, essas “auto-ficções” acabam gerando um duplo interesse em quem faz e em quem assiste: são fábulas que revelam muito sobre o contexto social em que são produzidas e sobre o universo simbólico e afetivo de quem as cria.

Materiais – Professor/Escola:

1 câmera filmadora ou celular que filme; 1 pacote de cartões 10X15 ou tamanho similar ou 1 pacote de folha sulfite ou papel rascunho; 1 saco de pano ou de plástico; 1 dado comum de 6 lados. (Para a

exibição: computador conectado a um projetor com os *softwares* Windows Movie Player ou VLC instalados; caixas de som; telão ou parede branca.)

Materiais – Estudantes:

Celular que filme e que tenha aplicativo de gravação de voz.

Disciplinas: Português e/ou Artes e/ou Oficinas e Cursos Livres

Aviso importante: Esta atividade pode durar algumas ou muitas aulas; fica a critério de cada professor/a a melhor forma de organização do conteúdo *versus* quantidade de aulas disponíveis. É possível também reduzir as atividades ou cortar etapas.

Guia do Professor - Em sala de aula

- Exibição do filme. Caso não seja possível exibir o filme integralmente, sugere-se a exibição dos 12 primeiros minutos (até o final da cena em que Marquim, em seu carro, ouve a mensagem sobre a necessidade do passaporte para entrar em Brasília). Ou do trecho entre 23 e 28 minutos, em que Marquim, em sua rádio, faz reminiscências sobre o baile do quarentão.
- Relate para a turma como funciona o processo de criação e apresente uma minibiografia de Adirley Queirós. Sugerimos focar especialmente no fato de ele acreditar na importância da fabulação e da recriação da memória coletiva de um lugar ou comunidade.
- Oriente que escrevam de 3 a 5 histórias que julgam que poderiam inspirar pequenos filmes (cada história em um pedaço de papel diferente).
- Sorteie ou monte duplas com estudantes que não fazem parte dos mesmos círculos sociais, isto é, que não aparentem se conhecer muito bem. Isso é importante!
- Eles agora devem contar uma das histórias que escreveu para o/a amigo/a, sem explicar se viveram a história ou não.
- Em seguida, devem fazer uma recapitulação da história do amigo, mudando um ou, no máximo, dois elementos importantes da história.
- Caso gostem do resultado de alguma das histórias após a fabulação, eles devem registrar também em um papel diferente.
- Agora todos devem dobrar todos os papéis e colocar no saco plástico.
- Organize a classe em uma grande roda.
- Começando pelo lado direito do professor, todos os estudantes devem participar.
- Cada estudante deve sortear uma história do “saco de histórias” e jogar o dado.
- Cada estudante deve relatar a história que tirou, de acordo com o número tirado. Se ímpar, discurso direto em 1ª pessoa, isto é, como se ele tivesse vivido a história. Se número par, discurso indireto, como um narrador em 3ª pessoa.
- Agora os estudantes devem se organizar em grupos de 5 ou 6 alunos e escolher, dentre as histórias relatadas, a que mais gostaram e que, ao mesmo tempo, possa ser interpretada por eles. E devem reescrever, distribuindo papéis entre eles.
- Os estudantes devem ensaiar as cenas, sempre que possível gravando com um celular ou filmadora.
- Orientação para lição de casa: os estudantes devem filmar a cena como um curta-metragem e editá-la. A cena pode, ou não, ter um locutor em OFF (discurso indireto) relatando parte da história.
- Orientação para exibição: se for possível, agende um horário no auditório, na sala de exibição, no teatro, enfim, no espaço mais nobre da escola para a exibição dos curtas-metragens. No final da exibição de cada curta, os estudantes devem ir à frente e contar o processo.
- Sugere-se que a avaliação do exercício e uma possível autoavaliação sejam realizadas na próxima aula, em sala.

Orientações para os estudantes

- Façam uma lista de 3 a 5 histórias que vocês viveram ou ouviram falar e que vocês acham que “dariam um filme”. Escrevam cada história, resumidamente, em um pedaço de papel.
- Formem duplas de acordo com a orientação do professor/a.
- Liguem o gravador de voz de um dos celulares.
- Escolham uma das histórias e contem-na, um para o outro, como se vocês a tivessem vivido (vocês não devem explicar se é de fato uma história que vocês viveram, de alguém que vocês conhecem ou se ouviram falar).

- Agora reinventem a história do amigo, mudando um ou dois elementos importantes, e contem para ele como se vocês a tivessem vivido.
- Se gostarem dos resultados, escrevam as novas histórias num pedaço de papel.
- Escolham, dentre as histórias de vocês e as novas histórias fabuladas, as 4 que vocês gostam mais, e entreguem para o/a professor/a colocar no “saco de histórias”.
- Ajudem o/a professor/a a organizar a sala em uma grande roda.
- Agora a atividade é individual. Sorteie uma história do “saco de histórias” e jogue o dado.
- Conte para a turma a história que você sorteou, reinventando uma ou duas coisas e: se você tirou um número ímpar, conte como se você a tivesse vivido (em discurso direto em 1ª pessoa), e se você tirou um número par, como se outra pessoa a tivesse vivido e você estivesse apenas relatando (discurso indireto em 3ª pessoa).
- Organizem-se em grupos e escolham a história de que mais gostaram e que tenha o melhor potencial para ser encenada por vocês (personagens com idades próximas, cenários possíveis de reproduzir, etc.).
- Reescrevam a história, agora em formato de descrição de ações (texto corrido) e diálogos (inserindo um travessão antes de cada fala e pulando uma linha entre cada fala). A história pode ter, no máximo, 3 páginas.
- Ensaiem a cena, interpretando os papéis e filmando com seus celulares ou com a filmadora da escola, sempre que possível.

Lição de casa: Filmem a história, com celulares ou câmeras filmadoras e editem (em um PC com Windows Movie Maker ou nos computadores da sala de informática da escola). Se for o caso, gravem também uma voz de um narrador para ser inserida junto com as imagens. Entreguem no formato pedido pelo professor (normalmente um arquivo MP4 com, no máximo, 500MB, em um *pen drive*).

BIBLIOGRAFIA

ANDRADE, Fábio; FURTADO, Filipe; ARTHUSO, Raul; GUIMARÃES, Victor; GOMES, Juliano. Entrevista com Adirley Queirós in Revista Cinética, 2014. Disponível em:

<http://revistacinetica.com.br/home/entrevista-com-adirley-queiros/> acessado em 15.03.2017

FARIAS, Lindberg. Relatório final da CPI do Senado sobre o Assassinato de Jovens. Disponível em:

<http://www12.senado.leg.br/noticias/arquivos/2016/06/08/veja-a-integra-do-relatorio-da-cpi-do-assassinato-de-jovens> acessado em 22.04.2017.

GIANETTI, Eduardo. Entrevista concedida ao jornal O Globo:

<http://oglobo.globo.com/cultura/livros/eduardo-gianetti-critica-modernidade-em-novo-livro-19586147#ixzz4dwcuORS9> Acessado em 15.03.2017.

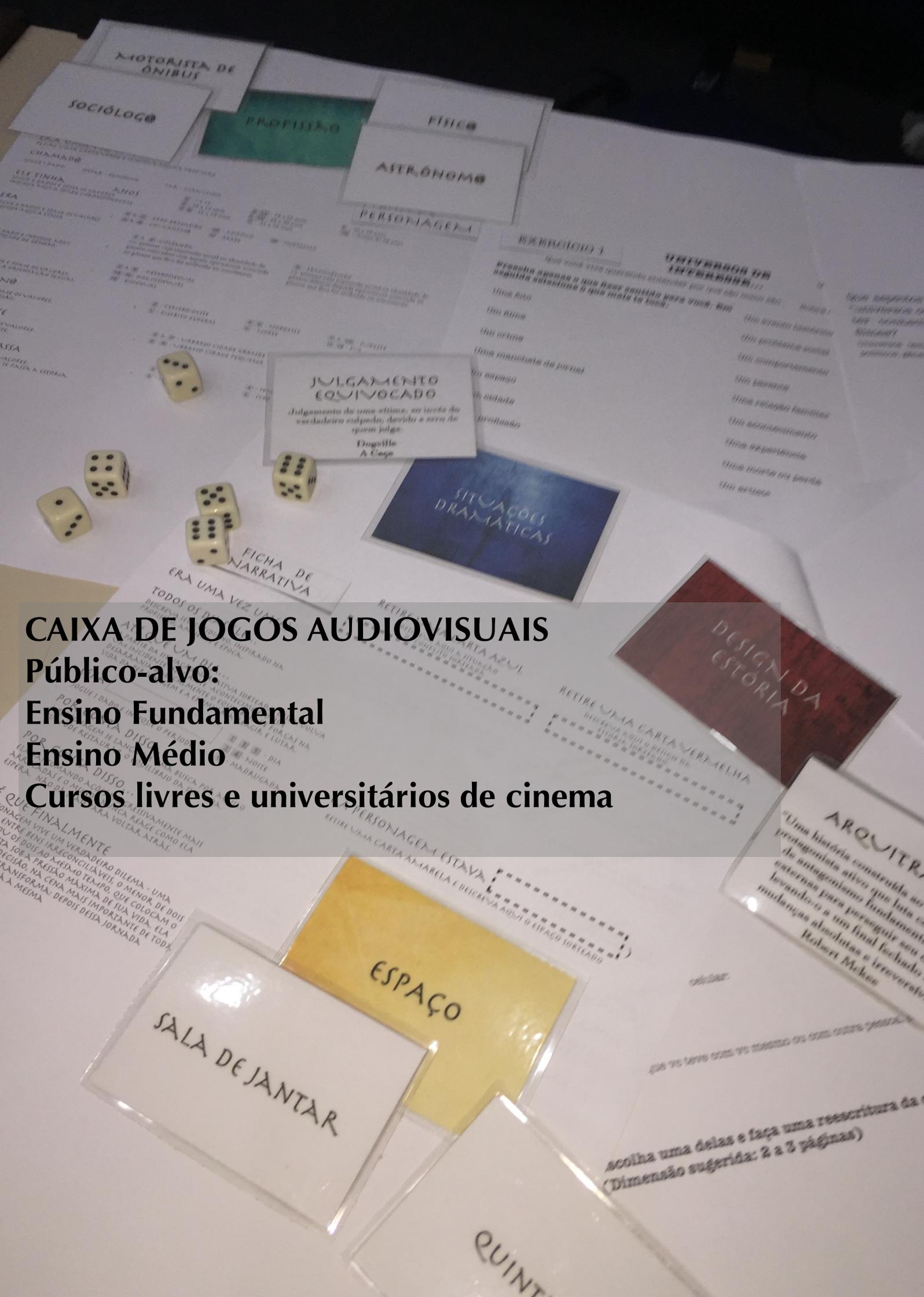
GOMES, Juliano. “E”. In Revista Cinética. Disponível em: <http://revistacinetica.com.br/home/e-de-alexandre-wahrhaftig-helena-ungaretti-e-miguel-antunes-ramos-brasil-2014/>. Acessado em 11.03.2017

MACHADO, Arlindo. O Filme Ensaio. Disponível em:

http://www.intermidias.com/txt/ed56/Cinema_O%20filme-ensaio_Arlindo%20Machado2.pdf.

Acessado em 11.04.2017.

SANTOS, Milton. Técnica, Espaço, Tempo: Globalização e meio técnico-científico informacional. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.



CAIXA DE JOGOS AUDIOVISUAIS
Público-alvo:
Ensino Fundamental
Ensino Médio
Cursos livres e universitários de cinema



JULGAMENTO EQUIVOCADO

Julgamento de uma vítima, ao invés do verdadeiro culpado, devido a erro de quem julga.
Dogville
A Casa

SITUAÇÕES DRAMÁTICAS

DESIGN DA ESTÓRIA

ARQUITETURA

"Uma história construída ao redor de um protagonista ativo que luta com forças externas para perseguir seu objetivo, levando-o a um final fechado e irreversível com mudanças absolutas e irreversíveis."
Robert McKee

ESPAÇO

SALA DE JANTAR

QUINTA

Escolha uma delas e faça uma reescritura da história.
(Dimensão sugerida: 2 a 3 páginas)

ERA UMA VEZ UM(A)

RETIRE UMA CARTA VERDE E INDIQUE AQUI A PROFISSÃO

CHAMADO@

JOQUE 1 DADO:

ÍMPAR - FEMININO

PAR - MASCULINO

ELE TINHA ANOS.

JOQUE 2 DADOS E SOME OS VALORES.

INDIQUE AQUI A IDADE CORRESPONDENTE.

2 - 7 a 11

3 - 12 a 14 anos

4 8 - 15 a 18 anos

5 11 - 19 a 25 anos

6 12 - 25 a 30 anos

7 - 31 a 45 anos

9 - 45 a 59 anos

10 - Acima de 60 anos

ERA

JOQUE 2 DADOS E SOME OS VALORES.

INDIQUE AQUI A ETNIA.

2 A 6 - AFRO-BRASILEIRO

10 - ASIÁTICO

12 - INDÍGENA

6 A 9 - CAUCASIAN@

11 - ÁRABE

1 A 5 - CISGÊNERO

i.e. pessoas cuja expressão social ou identidade de gênero coincidem com aquela tipicamente associada ao gênero que lhes foi atribuído no nascimento.

6 - TRANSGÊNERO

i.e. pessoas cuja expressão social ou identidade de gênero diferem daquela tipicamente associada ao gênero que lhes foi atribuído no nascimento.

JOQUE 1 DADO E INDIQUE AQUI A IDENTIDADE DE GÊNERO.

É

JOQUE 2 DADOS E SOME OS VALORES.

INDIQUE AQUI A ORIENTAÇÃO SEXUAL.

2 A 9 - HETEROSSEXUAL

10 11 - HOMOSSEXUAL

12 - BISSSEXUAL

MORAVA N@

JOQUE 2 DADOS E SOME OS VALORES.

INDIQUE AQUI A REGIÃO.

2 - CENTRO-OESTE

4 5 - NORDESTE

7 A 10 - SUDESTE

3 - DISTRITO FEDERAL

6 - NORTE

11 12 - SUL

EM AMBIENTE

JOQUE 2 DADOS E SOME OS VALORES.

INDIQUE AQUI O AMBIENTE.

2 A 7 - URBANO CIDADE GRANDE

10 - LITORAL

12 - RURAL

8 9 - URBANO CIDADE PEQUENA

11 - RIBEIRINHO

SUA ESTÓRIA SE PASSA

JOQUE DOIS DADOS E SOME OS VALORES.

INDIQUE AQUI A EPOCA EM QUE SE PASSA A ESTÓRIA.

2 - SÉC XIX

3 - 1900 - 1950

4 - 1960 - 1980

5 - 1990 - 2010

6 A 9 - 2010 - PRESENTE

10 A 12 - FUTURO

PERSONAGEM

FICHA DE NARRATIVA

RETIRE UMA CARTA AZUL

DESCREVA AQUI A SITUAÇÃO DE CONFLITO SORTEADA

RETIRE UMA CARTA VERMELHA

DESCREVA AQUI O DESIGN DA ESTÓRIA SORTEADO.

ERA UMA VEZ UM(A)

TODOS OS DIAS ELE...

DESCREVA SEU COTIDIANO, INSPIRADO NA PROFISSÃO, AMBIENTE E ÉPOCA.

ATÉ QUE UM DIA...

A PARTIR DA SITUAÇÃO NARRATIVA SORTEADA, DESENVOLVA UM INCIDENTE INCITANTE -ACONTECIMENTO QUE DESARRANJA RADICALMENTE O EQUILÍBRIO DE FORÇAS NA VIDA DA PERSONAGEM E A ESTIMULA A REAGIR E LUTAR.

(ERA

1 3 5 - DIA

2 4 - NOITE

6 - MADRUGADA

JOQUE 1 DADO E INDIQUE O PERÍODO.

E A PERSONAGEM ESTAVA

RETIRE UMA CARTA AMARELA E DESCREVA AQUI O ESPAÇO SORTEADO

POR CONTA DISSO...

A PERSONAGEM SE LANÇA EM UMA BUSCA POR AQUILO QUE PODE RESTAURAR O EQUILÍBRIO DA SUA VIDA.

POR CONTA DISSO...

ELA VAI TOMANDO AÇÕES PROGRESSIVAMENTE MAIS ARRISCADAS E O MUNDO NUNCA REAGE COMO ELA ESPERA. NÃO DÁ MAIS PARA VOLTAR ATRÁS.

ATÉ QUE FINALMENTE

A PERSONAGEM VIVE UM VERDADEIRO DILEMA - UMA ESCOLHA ENTRE BENS IRRECONCILIÁVEIS, O MENOR DE DOIS MALES, O OU OS DOIS AO MESMO TEMPO, QUE COLOCAM O PROTAGONISTA SOB A PRESSÃO MÁXIMA DE SUA VIDA. ELA TOMA UMA DECISÃO, NA CENA MAIS IMPORTANTE DE TODA A ESTÓRIA E SE TRANSFORMA: DEPOIS DESSA JORNADA NUNCA MAIS SERÁ A MESMA

DESIGN DA
ESTÓRIA

ARQUITRAMA

“Uma história construída ao redor de um protagonista ativo que luta contra forças de antagonismo fundamentalmente externas para perseguir seu desejo, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis”

Robert Mckee

ARQUITRAMA

“Uma história construída ao redor de um protagonista ativo que luta contra forças de antagonismo fundamentalmente externas para perseguir seu desejo, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis”

Robert Mckee

ARQUITRAMA

“Uma história construída ao redor de um protagonista ativo que luta contra forças de antagonismo fundamentalmente externas para perseguir seu desejo, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis”

Robert Mckee

ARQUITRAMA

“Uma história construída ao redor de um protagonista ativo que luta contra forças de antagonismo fundamentalmente externas para perseguir seu desejo, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis”

Robert Mckee

ARQUITRAMA

“Uma história construída ao redor de um protagonista ativo que luta contra forças de antagonismo fundamentalmente externas para perseguir seu desejo, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis”

Robert Mckee

ARQUITRAMA

“Uma história construída ao redor de um protagonista ativo que luta contra forças de antagonismo fundamentalmente externas para perseguir seu desejo, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis”

Robert Mckee

ARQUITRAMA

“Uma história construída ao redor de um protagonista ativo que luta contra forças de antagonismo fundamentalmente externas para perseguir seu desejo, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis”

Robert Mckee

ARQUITRAMA

“Uma história construída ao redor de um protagonista ativo que luta contra forças de antagonismo fundamentalmente externas para perseguir seu desejo, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis”

Robert Mckee

MINITRAMA

Final aberto, conflito interno, multi-protagonistas e/ou protagonista passivo. “Busca a simplicidade e economia enquanto mantém o suficiente do [design] clássico para satisfazer a audiência.”

Robert Mckee

MINITRAMA

Final aberto, conflito interno, multi-protagonistas e/ou protagonista passivo. “Busca a simplicidade e economia enquanto mantém o suficiente do [design] clássico para satisfazer a audiência.”

Robert Mckee

MINITRAMA

Final aberto, conflito interno, multi-protagonistas e/ou protagonista passivo. “Busca a simplicidade e economia enquanto mantém o suficiente do [design] clássico para satisfazer a audiência.”

Robert Mckee

MINITRAMA

Final aberto, conflito interno, multi-protagonistas e/ou protagonista passivo. “Busca a simplicidade e economia enquanto mantém o suficiente do [design] clássico para satisfazer a audiência.”

Robert Mckee

ANTITRAMA

“Não reduz o clássico, mas o reverte, contradizendo formas tradicionalizando de desenvolvimento, talvez ridicularizando a ideia de princípios formais na trama”

Robert Mckee

ANTITRAMA

“Não reduz o clássico, mas o reverte, contradizendo formas tradicionalizando de desenvolvimento, talvez ridicularizando a ideia de princípios formais na trama”

Robert Mckee

ANTITRAMA

“Não reduz o clássico, mas o reverte, contradizendo formas tradicionalizando de desenvolvimento, talvez ridicularizando a ideia de princípios formais na trama”

Robert Mckee

ANTITRAMA

“Não reduz o clássico, mas o reverte, contradizendo formas tradicionalizando de desenvolvimento, talvez ridicularizando a ideia de princípios formais na trama”

Robert Mckee

ESPAÇO

SALA DE JANTAR	MONTANHA DESCAMPADA	SALÃO DE FESTAS	CEMITÉRIO
COZINHA	AVIÃO	SAUNA	CASA HUMILDE
ÁREA DE SERVIÇO	HELICÓPTERO	PISCINA	CORTIÇO
SALA DE ESTAR	CINEMA	GARAGEM DE PRÉDIO	APTO EM OCUPAÇÃO MTST

QUARTO PEQUENO	RESTAURANTE	RUA NUM BAIRRO DE PRÉDIOS	CASA EM OCUPAÇÃO MST
QUARTO GRANDE	CABELEREIRO	RUA NUM BAIRRO DE CASAS	CICLOVIA
CORREDOR	TEATRO	RUA NO CENTRO	SHOPPING
GARAGEM DE UMA CASA	COXIA DO TEATRO	RUA NA PERIFERIA	PARQUE URBANO

BANHEIRO	SALA DE PROJEÇÃO DO CINEMA	VIADUTO	MIRANTE
LAVABO	CEMITÉRIO	PONTE	PARQUE DE DIVERSÕES
QUINTAL	BAR ELEGANTE	ILHA NO MEIO DA AVENIDA	RAVE DE MÚSICA ELETRÔNICA
TELHADO	BOTECO PÉ SUJO	PRAIA DESERTA	ÔNIBUS

SOLARIUM	SHOW DE ROCK	PRAIA LOTADA	TAXI
ESCADARIA DE UM PRÉDIO	PASSEATA	FLORESTA FECHADA	ESTRADA SINUOSA
PRAIA DESERTA	QUARTO GRANDE	SALA DE ESTAR	CINEMA
SALA DE JANTAR	COZINHA	QUARTO PEQUENO	RESTAURANTE

PROFISSÃO

AGRICULTOR(A)	DJ	FAXINEIR@	METEOROLOGISTA
ASSISTENTE SOCIAL	EDITOR(A)	FÍSIC@	MILITAR
ASTRÔNOM@	ELETRICISTA	FISIOTERAPEUTA	MOTORISTA DE ÔNIBUS
ATOR/ATRIZ	EMPREGAD@ DOMÉSTIC@	FONOAUDIÓLOG@	MÚSICO/ MUSICISTA

BOMBEIR@	ENGENHEIR@ AMBIENTAL	FOTÓGRAF@	NUTRICIONISTA
CAIXA DE BANCO	ENGENHEIRO	FOTOJORNALISTA	OPERÁRI@ DA CONSTRUÇÃO CIVIL
CARTEIRO	ENGENHEIRO AMBIENTAL	GARÇOM / GARÇONETE	PILOT@ DE HELICÓPTERO
CEO DE EMPRESA DE SERVIÇOS	ENGENHEIRO QUIMIC@	GEÓLOG@	POLICIAL

COMISSÁRIO DE VÔO	ESCRITOR(A)	GERENTE DE MÍDIAS SOCIAIS	PORTEIR@
CONSULTOR@ FINANCEIRO	ESTATÍSTIC@	ILUMINADOR(A)	PROFESSOR(A)
CONTROLADOR@ DE TRÁFEGO AÉREO	ESTILISTA	MARINHEIR@	PROGRAMADOR@ DE COMPUTADOR
COSTUREIRA / ALFAIATE	ESTUDANTE	MATEMÁTIC@	PSICÓLOG@

DESENVOLVEDOR(A) WEB	ESTUDANTE SECUNDARISTA	MECÂNICO@ DE CAMINHÕES	RADIALISTA
DIRETOR(A) DE RH	ESTUDANTE UNIVERSITÁRIO@	MÉDICO@	REPÓRTER (JORNAL)
DIRETOR(A) DE TEATRO	FARMACÊUTICO@	MÉDICO@ PSIQUIATRA	SOCIÓLOGO@
CINEASTA	TAXISTA	MÉDICO@ VETERINÁRIO@	TATUADOR(A)

SITUAÇÕES
DRAMÁTICAS

SÚPLICA

Nosso herói precisa da ajuda de uma autoridade poderosa para conseguir escapar da ira de um vilão que o

persegue.

O Mágico de Oz
O Processo

LIBERTAÇÃO

Um personagem está em perigo, é ameaçado por outro personagem e é salvo por um terceiro. Ponto de vista do personagem em perigo ou do salvador.

Tubarão
Superman

CRIME E VINGANÇA

Um vilão comete um crime que não é julgado. Um vingador leva justiça ao criminoso.

Kill Bill
Django Livre

RÉVOLTA

Um tirano corrupto e poderoso é desafiado por um conspirador, que tenta reestabelecer a ordem e a justiça.

Robin Hood
Matrix
Júlio César

PERSSECUIÇÃO

Um fugitivo foge da punição de um conflito que foi um mal entendido. Ponto de vista do fugitivo, vítima do sistema.

O Fugitivo
Os Miseráveis

Quanto mais quente melhor

SEQUESTRO

Um sequestrador leva uma pessoa à força. O protagonista pode ser o sequestrado, o sequestrador ou alguém que ama o

O Lobo Atrás da Porta
Old Boy
Helena de Tróia

RIVALIDADE FAMILIAR

Parentes ou irmãos disputam o amor de outro parente ou amante.

Rocco e seus irmãos
Arvore da Vida
Vidas Amargas

LOUCURA

Um protagonista que enloquece e faz mal a uma vítima.

Psicose
O Iluminado

O ENIGMA

Alguém propõe um problema para um investigador e dá (ou oculta) pistas para auxiliá-lo ou atrapalhá-lo seu desempenho.

Seven
Chinatown
O Silêncio dos Inocentes
Um corpo que cai

OBTEÇÃO

O herói está em desacordo com um adversário que se recusa a ceder algo que está sob sua posse

Os Caçadores da Arca Perdida
Sangue Negro

INVESTIDA OVSADA

Um líder audaz, algo a ser conquistado, um adversário a ser vencido.

O Resgate do Soldado Ryan
Senhor dos Anéis
Fitzcarraldo

PRESA VÍTIMA DE CRUELDADE

Um dia as coisas estiveram bem para uma personagem/grupo social até que outra personagem/grupo social destrói esse equilíbrio e a/os oprime.

Louca Obsessão
Avatar

ADULTÉRIO ASSASSINO

Dois amantes conspiram para matar o cônjuge de um deles.

O Destino Bate à Sua Porta
Corpos Ardentes
Matchpoint

INIMIZADE ENTRE PARENTES

Um parente alge e outro vítima; ou ódio recíproco entre eles.

O que teria acontecido a Baby Jane?
Kramer X Kramer
O Homem da Máscara de Ferro

VINGANÇA DE FAMILIARES CONTRA FAMILIARES

Um membro da família se vingava contra outro por algo que este fez a um terceiro.

Hamlet
Rei Leão
Star Wars

SITUAÇÕES
DRAMÁTICAS

SACRIFÍCIO DE TUDO POR UMA PAIXÃO

Um amante sacrifica um amor por um objeto de paixão, que é perdido para sempre.

O Corunda de Notre Dame
Despedida em Las Vegas

AVTO-SACRIFÍCIO PELOS SEUS

O sacrifício de um herói por alguém (ou uma comunidade) que ama.

Casablanca
Cyrano de Bergerac
A Paixão de Cristo

TRAÍÇÃO

Dois adúlteros conspiram contra um cônjuge traído.

As Pontes de Madison
Ligações Perigosas

INIMIGO AMADO

Um amante ama seu inimigo e alguém o odeia por isso.

Sr. e Sra. Smith
Crepúsculo
Romeu e Julieta

ASSASSINATO DESCONHECIDO DE UM PARRENTE

Um assassino mata um parente não reconhecido. Ou uma vítima morta é mais do que um indigente qualquer.

As Bacantes
Édipo Rei

NECESSIDADE DE SACRIFICAR ANTES QVERIDOS

Um herói faz mal a uma vítima querida por ter que sacrificá-la.

O Sétimo Continente
Game of Thrones
Abraão e Isaac

CRIMES PASSIONAIS

Um amante e um amado entram em conflito por um código moral ou social.

Atração Fatal
Romeu e Julieta
Chinatown

AMBIÇÃO

Uma pessoa ambiciosa procura algo cobigado e sofre oposição de um adversário.

Othello
Scarface
Jerry Maguire

IMPRUDÊNCIA FATAL

O protagonista, por negligência ou ignorância, causa seu próprio infortúnio - ou aqueles com quem se importa.

A Mosca

O Sexto Sentido
Atração Fatal
Coração Satânico

AVTO-SACRIFÍCIO POR UM IDEAL

Um Herói se sacrifica, sacrifica algo ou alguém, por um ideal.

Joana D'Arc
Menina de Ouro
Cisne Negro
Dangando no Escuro

DESCOBERTA DA DESONRA

Alguém descobre uma desonra ou erro cometido por outrem, no presente ou passado.

Mulan
E Sua Mãe Também
Tomboy

Um Bonde Chamado Desejo

CONFLITO COM UM DEUS

Um mortal e um imortal entram em conflito.

2001 - Uma Odisseia no Espaço
O Bebê de Rosemary
O Todo Poderoso

CRIMES PASSIONAIS INVOLUNTÁRIOS

Um amante, um amado, e alguém que revela que os dois são parentes.

Édipo Rei
Old Boy

RIVALIDADE

Um rival superior supera um rival inferior e ganha um objeto de rivalidade.

Se Meu Apartamento Falasse
Rocky
Karaté Kid

OBSTÁCULO PARA O AMOR

Amantes tem que enfrentar obstáculos para permanecerem juntos.

Titanic
Alladin

CIVILME ENGANADO

Um ciumento, um amado e um suposto traidor

Dom Casmurro

Othello

O Casamento do Meu Melhor Amigo

SITUAÇÕES
DRAMÁTICAS

CIUME ENGANADO

Um ciumento, um amado e um suposto traidor

Dom Casmurro

Othello

O Casamento do Meu Melhor Amigo

AVTO-SACRIFICIO PELOS SEUS

O sacrifício de um herói por alguém (ou uma comunidade) que ama.

Casablanca

Cyrano de Bergerac

A Paixão de Cristo

JULGAMENTO EREVIVOCADO

Julgamento de uma vítima, ao invés do verdadeiro culpado, devido a erro de

quem julga.

Dogville

A Caça

JULGAMENTO EREVIVOCADO

Julgamento de uma vítima, ao invés do verdadeiro culpado, devido a erro de

quem julga.

Dogville

A Caça

ASSASSINATO DESCONHECIDO DE UM PARENTE

Um assassino mata um parente não reconhecido. Ou uma vítima morta é mais

do que um indigente qualquer.

As Bacantes

Édipo Rei

NECESSIDADE DE SACRIFICAR ENTES QVERIDOS

Um herói faz mal a uma vítima querida por ter que sacrificá-la.

O Sétimo Continente

Game of Thrones

Abraão e Isaac

REMORSO

Alguém prejudica uma vítima ou comete um pecado, e outra pessoa o faz assumir a

culpa.

O Espelho

Um Corpo que Cai

Se Sete Vidas

REMORSO

Alguém prejudica uma vítima ou comete um pecado, e outra pessoa o faz assumir a

culpa.

O Espelho

Um Corpo que Cai

Se Sete Vidas

IMPRVDÊNCIA FATAL

O protagonista, por negligência ou ignorância, causa seu próprio infortúnio - ou aqueles com quem se importa.

A Mosca

O Sexto Sentido

Atração Fatal

Noites de Cabiria

AVTO-SACRIFICIO POR UM IDEAL

Um Herói se sacrifica, sacrifica algo ou alguém, por um ideal.

Joana D'Arc

Menina de Ouro

Cisne Negro

Dangando no Escuro

RECUPERACÃO

O protagonista busca e encontra alguém

perdido.

Procurando Nemo

Nas Profundezas do Mar Sem Fim

O Labirinto do Fauno

RECUPERACÃO

O protagonista busca e encontra alguém

perdido.

Procurando Nemo

Nas Profundezas do Mar Sem Fim

O Labirinto do Fauno

CONFLITO COM UM DEUS

Um mortal e um imortal entram em

conflito.

2001 - Uma Odisseia no Espaço

O Bebê de Rosemary

O Todo Poderoso

RIVALIDADE

Um rival superior supera um rival inferior e ganha um objeto de rivalidade.

Se Meu Apartamento Falasse

Rocky

Karatê Kid

PERDA DE ENTES QVERIDOS

O protagonista testemunha um ente querido ser morto por um carrasco.

Harry Potter

Love Story

PERDA DE ENTES QVERIDOS

O protagonista testemunha um ente querido ser morto por um carrasco.

Harry Potter

Love Story

Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ
Programa de Pós Graduação em Educação - PPGE

Educacação (a partir) do Audiovisual

Moira Toledo Dias Guerra Cirello

Rio de Janeiro

2018

Pesquisa de pós-doutorado desenvolvida no Programa de Pós Graduação em Educação - PPGE/UFRJ sob supervisão da Profª Dra. Adriana Mabel Fresquet.

Agradecimentos

À Adriana Fresquet, educadora brilhante que antes de supervisora desta pesquisa já era grande interlocutora - assim como seu trabalho no CINEAD, inspiração. Seu estímulo, orientação e parceria foram fundamentais para que eu encontrasse o caminho para a escrita dessa pesquisa-livro.

Ao PPGE, Programa de Pós-Graduação em Educação da UFRJ, que me deu condições para desenvolver um trabalho de pesquisa autoral e empírico, com liberdade criativa e pedagógica.

Aos meus preciosíssimos interlocutores nesses últimos anos de reflexão e escrita: Ilana Feldman, Marcelo Masagão, Helena Singer, Maria Angélica Santos, Cezar Migliorin e Esther Hamburger.

Aos meus dedicadxs e queridxs ex-alunxs Nanda Carneiro – que fez a revisão; e Rodrigo Lavorato e Paula Padilha, que auxiliaram na pesquisa para a redação de textos para o apêndice do livro.

E especialmente aos milhares de alunos que tive o prazer de conhecer nessa vida....crianças, adolescentes, jovens e professores. Desde 2000 vocês vêm me inspirando - a viver....e a escrever este livro.

APRESENTAÇÃO

Há inúmeros relatos – especialmente do ensino fundamental II e do Médio - de professores que propõem a seus alunos a realização de trabalhos em vídeo, mesmo sem ensinarem como se faz. Muitos estimulam a realização de vídeos sobre os assuntos da disciplina - em geral pequenos documentários. E relatam que vêm obtendo ótimos resultados: alunos empolgados e que conseguem produzir com bastante autonomia.

O fato de os alunos produzirem mesmo quando o professor não ensina sugere que há um enorme potencial para uma integração dialógica entre o audiovisual e a educação formal. Mas como pode o professor promover a realização de vídeos sem dominar suas técnica e linguagem?

Há mais de dez anos viajo pelo país dando aulas e palestras para professores, especialmente do ensino público, promovendo o uso do vídeo em sala de aula. E costumo abrir minhas palestras dizendo: “Sei que vocês têm receio de trabalhar com o audiovisual por não sentirem segurança para ensinar o tema. Eu tenho uma má notícia que em verdade é muito boa: os alunos sempre, SEMPRE, vão entender mais de tecnologia do que vocês. Nem adianta tentar competir. Mas, se vocês não sabem mexer nas câmeras e aplicativos, precisam dominar a linguagem.”

Se os professores dominam os conceitos e técnicas da linguagem audiovisual - ainda que apenas os mais básicos - podem estimular os estudantes a produzir, assessorá-los criativamente durante o processo e avaliar o resultado junto com eles.

Mas como exatamente inserir o vídeo na sala de aula? Promover a realização de filmes de ficção? De documentários? Fazer uma oficina no contra-turno?

A primeira parte do livro traz 46 exercícios que utilizam elementos da linguagem audiovisual para promover a realização de vídeos em escolas, ONGs e universidades.

Vinte exercícios do livro integram o fazer audiovisual a conteúdos curriculares, das mais diversas disciplinas, sobre temas específicos tais como “Polímeros”, “Tipos de discurso” e

“Mecânica”. Muitos destes exercícios exigem a dedicação de mais de três aulas para sua execução – o que, em muitas escolas, significa sua inviabilização tal como proposto aqui. Exatamente por isso as propostas aqui colocadas podem ser adaptadas, metamorfoseadas, enfim, utilizadas a gosto do professor.

Há também dezoito exercícios voltados às oficinas audiovisuais, parte deles observados ou sistematizados nas longevas experiências de projetos de educação audiovisual em que atuei entre 2000 e 2014 (como as Oficinas Kinoforum, o Instituto Criar e as Oficinas Tela Brasil); ou nas dezenas de entrevistas que fiz em entidades de todo o país na minha pesquisa de doutorado..

Dentre estes também o relato-registro de exercícios criados no âmbito de projetos sólidos de pesquisa e experimentação pedagógica como o CINEAD - Cinema para Aprender e Desaprender (PPGE- UFRJ); e alguns dos exercícios propostos nos “Cadernos do Inventar”, desenvolvido pela equipe do projeto “Inventar com a diferença¹”, iniciativa do Kumã Lab da UFF. Relato aqui também alguns exercícios inspirados nas propostas de Alain Bergala - o “papa” do cinema nas escolas - no já mítico projeto *Le Cinéma - Cent Ans de Jeunesse*, promovido pela Cinemateca Francesa.

Esse conjunto de exercícios é especialmente material indicado a arte-educadores que realizam oficinas promovidas pelo terceiro setor; e também aos professores de artes, que têm tempo hábil em sala para desenvolver uma oficina de realização de vídeo

Os exercícios de nível universitário surgem aqui como horizonte, como potencial desafio aos estudantes e professores que queiram se aprimorar; e são voltados especialmente ao ensino da linguagem clássica do cinema.

¹ Promovido pela Secretaria Especial de Direitos Humanos do Ministério da Justiça e desenvolvido pelo KumãLab do departamento de Cinema e Vídeo UFF com apoio da Rede Kino, e colaboração do CINEAD e de outras entidades. Esse material está disponível gratuitamente na internet.

Como os níveis e contextos de aplicação dos exercícios são bastante distintos, em foco, estratégia e pré requisitos, busquei desenvolvê-los com estruturas intercambiáveis, de modo que a leitura de exercícios não diretamente indicados a um nível possa influenciar a criação de exercícios para os demais.

Após os exercícios, há um apêndice conceitual, desenvolvido de maneira bem objetiva. Trata-se de uma síntese dos elementos fundamentais da linguagem audiovisual cuja compreensão - por parte dos estudantes e também dos professores - é fundamental para a realização de cada exercício. A leitura corrida desta parte proporciona uma breve viagem pelo universo audiovisual e facilitará o entendimento e posterior uso dos exercícios contidos na segunda parte. Mas é possível também utilizá-la como material de consulta, remetendo aos tópicos de acordo com a necessidade de cada exercício.

Há, por fim, uma série de documentos anexos ao livro, que são os materiais necessários à realização de determinados exercícios e estão prontos para serem utilizados: o tabuleiro de um jogo, cenas de roteiros de filmes clássicos para estudo formal e refilmagem; fichas de exercícios prontas para serem copiadas e preenchidas.

Espero que o livro se torne uma caixa de ferramentas. E que, ao organizar e sistematizar práticas desenvolvidas por diversos professores ao longo dos últimos 20 anos, estejamos combatendo o desperdício da experiência social. Isto é, que aqueles que desejem entrar no campo da educação audiovisual possam aproveitar-se da experiência já acumulada por seus pares.

SUMÁRIO

Exercícios audiovisuais integrados a temas do currículo do ensino regular (Ensino Fundamental I a Médio)

1. “Entrei de Gaiato no Navio” pg. 18
2. “#desmatamento #brasil” pg. 19
3. “Criaturas em escala” pg. 21
4. “Tempo tempo tempo - Vidas Secas” pg. 23
5. “Histórias Gráficas” pg. 25
6. “Eu e a Guerra” pg. 26
7. “Longa jornada boca a dentro” pg. 27
8. “Correndo da Física” pg. 29
9. “Os coelhos e a matemática da natureza” pg. 30
10. “Documentário: do Nylon ao Lixo” pg. 31
11. “Monstros no cinema, ciências na fotografia” pg. 32

Exercícios audiovisuais com potencial de integração com o ensino regular

12. “O Jogo dos Contos de Fada” pg. 37
13. “Jogando com as peças do cinema” pg. 37
14. “O catador de histórias” pg. 38
15. “As férias do meu novo EU” pg. 39
16. “Pesquisando para criar 1 (Profissões)” pg. 40
17. “Pesquisando para criar 2 (Colecionando personalidades)” pg. 41
18. “Criando vozes para as personagens” pg. 42
19. “Ficções a partir de objetos” pg. 43
20. “As belas imagens” pg. 44

Exercícios práticos para Oficinas Audiovisuais

21. "Dedo-filme" pg. 46
22. "Meta-aula de roteiro audiovisual" pg. 47
23. "Árvore das Cores" pg. 48
24. "O jogo dos sons do mundo" pg. 49
25. "A imagem dos sons prováveis - e dos improváveis!" pg. 50
26. "Sons bidimensionais" pg. 51
27. "Edição- Dominó" pg. 53
28. "Minuto Lumière" pg. 55
29. "Fotografias Narradas" pg. 56
30. "Histórias de Objetos" pg. 57
31. "Câmera Subjetiva" pg. 58
32. "Filme-Carta" pg. 59
33. "Molduras e Máscaras" pg. 60
34. "Espelhos de autorretrato" pg. 61
35. "Uma carta e uma cena clássica" pg. 61
36. "Plano Comentado" pg. 64
37. "Colocar em cena" pg. 64
38. "Interações entre realidade e ficção" pg. 65
39. "Mostrar/Ocultar" pg. 66

Exercícios práticos para Oficinas Avançadas, Cursos Livres e Universitários

40. "Experiências significativas, sentimentos intensos" pg. 68
41. "Num piscar de olhos" pg. 69
42. "Auto ficções" pg. 70
43. "Meus Universos" pg. 71
44. "Ah, se meu apartamento falasse..." pg. 71
45. "Respeitem o eixo!" pg. 72
46. "Conflitos em OFF" pg. 73

Por disciplinas e níveis:

a. Português

i. A partir do Fundamental I

- i. 12. “O Jogo dos Contos de Fada” pg. 37
- ii. 13. “Jogando com as peças do cinema” pg. 37
- iii. 14. “O catador de histórias” pg. 38
- iv. 29. “Fotografias Narradas” pg. 56
- v. 30. “Histórias de Objetos” pg. 57
- vi. 32. “Filme-Carta” pg. 59

ii. A partir do Fundamental II

- i. 1. “Entrei de Gaiato no Navio” pg. 18
- ii. 4. “Tempo tempo tempo - Vidas Secas” pg. 23
- iii. 13. “Jogando com as peças do cinema” pg. 37
- iv. 15. “As férias do meu novo EU” pg. 39
- v. 18. “Criando vozes para as personagens” pg. 42
- vi. 34. “Espelhos de autorretrato” pg. 61

iii. A partir do Ensino Médio

- i. 11. “Monstros no cinema, ciências na fotografia” pg. 32
- ii. 20. “As belas imagens” pg. 44
- iii. 42. “Auto ficções” pg. 70

b. Matemática

i. A partir do Fundamental I

- i. 3. “Criaturas em escala” pg. 21

ii. A partir do Fundamental II

- i. 5. “Histórias Gráficas” pg. 25

iii. A partir do Ensino Médio

- i. 9. “Os coelhos e a matemática da natureza” pg. 30
- ii. 11. “Monstros no cinema, ciências na fotografia” pg. 3

c. Ciências

i. A partir do Fundamental I

- i. 32. “Filme-Carta” pg. 59

ii. A partir do Fundamental II

- i. 1. “Entrei de Gaiato no Navio” pg. 18
- ii. 2. “#desmatamento #brasil” pg. 19
- iii. 4. “Tempo tempo tempo - Vidas Secas” pg. 23
- iv. 5. “Histórias Gráficas” pg. 25
- v. 32. “Filme-Carta” pg. 59

iii. A partir do Ensino Médio

- i. 10. “Documentário: do Nylon ao Lixo” pg. 31
- ii. 11. “Monstros no cinema, ciências na fotografia” pg. 32

d. História

i. A partir do Fundamental I

- i. 19. “Ficções a partir de objetos” pg. 43
- ii. 24. “O jogo dos sons do mundo” pg. 49
- iii. 29. “Fotografias Narradas” pg. 56
- iv. 30. “Histórias de Objetos” pg. 57
- v. 31. “Câmera Subjetiva” pg. 58
- vi. 32. “Filme-Carta” pg. 59

ii. A partir do Fundamental II

- i. 1. “Entrei de Gaiato no Navio” pg. 18
- ii. 6. “Eu e a Guerra” pg. 26
- iii. 16. “Pesquisando para criar 1 (Profissões)” pg. 40
- iv. 17. “Pesquisando para criar 2 (Colecionando personalidades)” pg. 41

iii. A partir do Ensino Médio

- i. 43. “Meus Universos” pg. 71

e. Química

i. A partir do Fundamental II

- i. 1. “Entrei de Gaiato no Navio” pg. 18

ii. Médio

- i. 10. “Documentário: do Nylon ao Lixo” pg. 31

f. Geografia

i. A partir do Fundamental I

- i. 19. “Ficções a partir de objetos” pg. 43

- ii. 28. “Minuto Lumière” pg. 55
- iii. 29. “Fotografias Narradas” pg. 56
- iv. 31. “Câmera Subjetiva” pg. 58
- v. 32. “Filme-Carta” pg. 59

ii. A partir do Fundamental II

- i. 1. “Entrei de Gaiato no Navio” pg. 18
- ii. 2. “#desmatamento #brasil” pg. 19
- iii. 4. “Tempo tempo tempo - Vidas Secas” pg. 23
- iv. 6. “Eu e a Guerra” pg. 26
- v. 16. “Pesquisando para criar 1 (Profissões)” pg. 40
- vi. 17. “Pesquisando para criar 2 (Colecionando personalidades)” pg. 41

iii. A partir do Ensino Médio

- i. 1. “Entrei de Gaiato no Navio” pg. 18
- ii. 2. “#desmatamento #brasil” pg. 19
- iii. 4. “Tempo tempo tempo - Vidas Secas” pg. 23
- iv. 6. “Eu e a Guerra” pg. 26
- v. 16. “Pesquisando para criar 1 (Profissões)” pg. 40
- vi. 17. “Pesquisando para criar 2 (Colecionando personalidades)” pg. 41
- vii. 19. “Ficções a partir de objetos” pg. 43
- viii. 28. “Minuto Lumière” pg. 55
- ix. 29. “Fotografias Narradas” pg. 56
- x. 31. “Câmera Subjetiva” pg. 58
- xi. 32. “Filme-Carta” pg. 59

g. Biologia

i. A partir do Fundamental II

- i. 2. “#desmatamento #brasil” pg. 19

ii. A partir do Ensino Médio

- i. 7. “Longa jornada boca a dentro” pg. 27
- ii. 9. “Os coelhos e a matemática da natureza” pg. 30
- iii. 10. “Documentário: do Nylon ao Lixo” pg. 31

h. Física

i. A partir do Fundamental II

- i. 5. “Histórias Gráficas” pg. 25
- ii. 25. “A imagem dos sons prováveis - e dos improváveis!” pg. 50

ii. A partir do Ensino Médio

- i. 8. “Correndo da Física” pg. 29
- ii. 11. “Monstros no cinema, ciências na fotografia” pg. 32
- iii. 23. “Árvore das Cores” pg. 48

i. Filosofia

i. A partir do Ensino Médio

- i. 6. “Eu e a Guerra” pg. 26
- ii. 16. “Pesquisando para criar 1 (Profissões)” pg. 40
- iii. 17. “Pesquisando para criar 2 (Colecionando personalidades)” pg. 41
- iv. 20. “As belas imagens” pg. 44
- v. 30. “Histórias de Objetos” pg. 57
- vi. 32. “Filme-Carta” pg. 59
- vii. 43. “Meus Universos” pg. 71

- a. Artes - Praticamente todos os exercícios do livro podem servir de inspiração para professores de artes. Os selecionados abaixo parecem possuir maior potencial de uso, tanto para o ensino formal como para oficinas e cursos livres.

i. Todos os níveis (Fundamental I, II e Ensino Médio)

- i. 12. “O Jogo dos Contos de Fada” pg. 37
- ii. 21. “Dedo-filme” pg. 46
- iii. 24. “O jogo dos sons do mundo” pg. 49
- iv. 25. “A imagem dos sons prováveis - e dos improváveis!” pg. 50
- v. 26. “Sons bidimensionais” pg. 51
- vi. 27. “Edição-dominó” pg. 53
- vii. 28. “Minuto Lumière” pg. 55
- viii. 29. “Fotografias Narradas” pg. 43
- ix. 30. “Histórias de Objetos” pg. 44
- x. 31. “Câmera Subjetiva” pg. 45
- xi. 32. “Filme-Carta” pg. 46
- xii. 33. “Molduras e Máscaras” pg. 47
- xiii. 34. “Espelhos de autorretrato” pg. 47

a. A partir do Fundamental II

- i. 20. “As belas imagens” pg. 44
- ii. 22. “Meta-aula de roteiro audiovisual” pg. 47

- a. A partir do Ensino Médio
 - i. 23. “Árvore das Cores” pg. 48
 - ii. 37. “Colocar em cena” pg. 50
 - iii. 38. “Interações entre realidade e ficção” pg. 51
 - iv. 39. “Mostrar/Ocultar” pg. 52

APÊNDICE

1. PARTE 1 - FAZENDO E EDITANDO VÍDEOS - pg. 76

- a. Dicas básicas para gravar um vídeo pg. 76
 - i. Câmeras filmadoras/ handycams/ etc e câmeras fotográficas que também filmam pg. 76
 - ii. Celular pg. 77
- b. Dicas básicas para editar um vídeo pg. 77
 - i. No computador pg. 77
 - ii. No celular pg. 78

2. PARTE 2 - LINGUAGEM AUDIOVISUAL Pg. 79

- a. Gêneros Cinematográficos Pg. 79
- b. Glossário Básico Do Cinema De Ficção Pg. 79
- c. Introdução À Linguagem Audiovisual Clássica Pg. 82
 - i. Uma Narrativa Milenar Pg. 82
 - ii. Resumo Da Jornada Do Herói Pg. 82
 - iii. Analisando A Narrativa Pg. 83
 - iv. Ponto De Vista D Ý/O Plano X Ponto De Vista Narrativo Pg. 84
 - v. Construindo O Ponto De Vista Narrativo Pg. 84
 - vi. Encenação / Staging Pg. 84
 - vii. A *Mise En Scéne* Clássica Pg. 85
 - viii. Fotografia Pg. 85
 - ix. Composição Pg. 85
 - x. Decupagem Pg. 88
 - xi. Tipos De Plano Pg. 16
 - xii. Movimentos De Câmera Pg. 89
 - xiii. Montagem Pg. 90
 - xiv. Elipse Pg. 92
 - xv. Eixo 180 Graus Pg. 92

- xvi. Direção De Arte Pg. 94
- xvii. Direção De Som Pg. 94
- xviii. Música Pg. 94
- xix. Voz Off X Voice Over Pg. 94

- d. Documentário Pg. 95
 - i. Modos Documentais (Ou Tipos De Documentário) Pg. 95
- e. Conceitos Básicos De Fotografia Pg. 96
- f. Linguagem Audiovisual P/ Youtube Pg. 96
- g. Tutorial De Stop-motion Pg. 97

3. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS pg 98

4. LINKS DE REFERÊNCIA pg. 99

DOCUMENTOS COMPLEMENTARES PARA USO EM SALA DE AULA

FICÇÃO

Jogos de criação

- a. Tabuleiros
 - i. Ficha de narrativa
 - ii. Ficha de personagem
- b. Cartas
 - i. Profissões
 - ii. Espaços
 - iii. Situações dramáticas (As 36 de Polti)
 - iv. Design da trama (Robert McKee)
- c. Exercício: Experiências significativas, sentimentos intensos
- d. Cenas de Roteiros e/ou Plantas Baixas
 - i. Hoje eu quero voltar sozinho
 - ii. Se meu apartamento falasse (com planta baixa)
 - iii. Drive (com planta baixa)
 - iv. Interlúdio

DOCUMENTÁRIO

- a. Documentário: estruturas e estratégias
- b. Exercício: Universos de interesse
- c. Exercício: Criação de projeto de documentário
- d. Exercício: Autoficção

A) Práticas Audiovisuais no ensino formal

(Fundamental I a Ensino Médio)

1. Entrei de gaiato no navio

Disciplinas Conexas: Língua Portuguesa; História; Geografia; Ciências/Química.

Ideal para: Ensino Fundamental II; Ensino Médio.

Tema Principal: Alimentação, Tecnologia e Sociedade.

Perfil: Atividade em sala de aula; lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual, gravação e edição (ver apêndice).

Materiais - Professor/Escola: Música "Melô do Marinheiro", da banda Paralamas do Sucesso; dado de seis lados; atlas ou globo; câmera filmadora ou celular que filme; computador com software de edição de vídeos.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê que o estudante (ou grupo de estudantes) se imagine fazendo uma viagem no tempo e no espaço. A partir dessa "viagem", pesquise elementos sobre tal local em tal época. É esperado, também, que produza: uma música paródica, sintetizando o que foi pesquisado, e um videoclipe da música-paródia, utilizando imagens localizadas na fase de pesquisa.

O tema central escolhido aqui foi alimentação, mas a estrutura do exercício pode ser direcionada para outros temas que possuam variação no tempo e no espaço. Pode-se realizar a atividade isoladamente, em matérias como Ciências, História, Geografia e Língua Portuguesa, ou como projeto interdisciplinar, integrando duas ou mais dentre as citadas.

O nível de aprofundamento do exercício, o foco da pesquisa, a organização/divisão em aulas e as atividades para casa deverão ser determinados de acordo com o número de disciplinas envolvidas, a faixa etária/série e a disponibilidade de tempo de curso para o tema.

São quatro etapas:

1. Sorteio do local e época para onde vai o viajante.
2. Pesquisa.
3. Criação e gravação da paródia.
4. Edição e finalização do vídeo.

Regras para os estudantes:

1. Imagine que você "entrou de gaiato no navio" e foi parar em algum outro lugar do mundo. Jogue o dado e sorteie um continente: 1) América do Sul, 2) América central e/ou do Norte, 3) África, 4) Europa, 5) Ásia, 6) Oceania. Pesquise no atlas/globo e escolha um país desse continente.

2. Imagine que, ao desembarcar, você descobriu que esse navio é mágico: ele funciona como uma máquina do tempo! Jogue o dado e sorteie uma época: 1) A.C., 2) Entre 1 e 1500, 3) Entre 1500 e 1900, 4) Entre 1900 e 1950, 5) Entre 1950 e 2020, 6) Futuro.

3. Faça uma pesquisa sobre o local e a época sorteados: Como era constituída a população do lugar? Povos nativos? Colonizadores? Um povo já miscigenado? Como habitavam? Como produziam seus alimentos e como os conservavam? Quais medidas de higiene possuíam? Como isso influenciava na saúde da população em geral? E, especialmente, de que se alimentavam e

como preparavam esses alimentos? Reúna muitas imagens (pinturas ou fotografias, de acordo com a época).

4. Escolha uma música conhecida de um compositor brasileiro e faça uma nova letra para ela. Imagine que você é esse viajante do espaço-tempo e escreva a nova letra contando o que você viu, aprendeu e comeu nesse lugar que visitou. Isso que você vai fazer se chama "paródia". Agora, grave a paródia, utilizando um instrumento musical, rítmico ou até mesmo a base da música (muitas vezes disponível no *youtube* para *karaokê*).

5. Agora, faça um videoclipe da sua viagem no tempo-espaço: edite as imagens que pesquisou, sincronize com a gravação da paródia e, de preferência, utilize um pouco de humor.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Engajar-se nos problemas do mundo; aprender a pesquisar; aprender a organizar/sintetizar o que foi pesquisado; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; descobrir e investir nas próprias potencialidades.

Origem do exercício:

Inspirado em um exercício proposto pela Profª Eliane Yambanis Obersteiner, no curso de História do Brasil do Colégio Equipe (Paródia – a partir das Rebeliões Regenciais).

2. #desmatamento #brasil

Disciplinas Conexas: Geografia; Ciências; Biologia.

Ideal para: Ensino Fundamental II; Ensino Médio.

Tema Principal: Desmatamento - Extrativismo madeireiro, agricultura e expansão de áreas urbanas.

Perfil: Atividade em sala de aula; lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual e encenação clássica; Noções de linguagem para youtube (ver apêndice pgs. 75, 77, 79; 82 e 96).

Materiais - Professor/Escola: Computador conectado a projetor ou televisão.

Materiais - Estudante: Câmera filmadora ou celular que filme; computador com software de edição de vídeos; computador com software de captura da tela do computador.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê a realização de um vídeo-denúncia estilo "Youtuber" sobre as consequências do desmatamento em uma cidade.

O exercício deve ser feito em grupos. A sala pode ser dividida em três grupos grandes, de acordo com o número de temas proposto. O professor pode aumentar o número de temas, incluindo outras cidades; ou os temas podem se repetir entre os grupos.

Sugestão de cidades a serem distribuídas entre os grupos:

São Felix do Xingu, no Pará;

Nova Ubiratã, em Mato Grosso;

Bertioga, São Paulo.

O exercício pode ser desenvolvido em três etapas, aqui separadas em aulas:

Aula 1)

Apresentação do exercício.

Lição de casa: Pesquisa e criação da personagem.

Aula 2)

Apresentação da pesquisa para a turma e o professor.

Lição de casa: Escrita do texto, gravação e edição do vídeo.

Aula 3)

Exibição em sala, Observações e auto-Observações.

Regras para Estudantes:

Imagine que você e seu grupo participam de um canal no *YouTube* e têm a chance de denunciar o desmatamento em uma cidade. Façam um vídeo-denúncia, conduzido por um *Youtuber* fictício, apresentando informações também inventadas sobre o impacto desse acontecimento na vida desse apresentador/personagem, além de informações verídicas sobre a cidade. Para uma melhor organização, sigam essas etapas:

1. Pesquisem sobre a cidade: população, suas principais atividades, as origens do desmatamento na região, principais consequências, dentre outros.
2. Pesquisem imagens sobre o caso: fotos e vídeos, sendo autorizada a inclusão de imagens de satélite.
3. Criem uma personagem fictícia, moradora da região pesquisada, com idade similar à de vocês.
4. Construam uma breve história recente da personagem, em que o desmatamento tenha um papel importante. Por exemplo: sua família vivia em uma encosta de rio e, com o desmatamento e erosão decorrente, parte de sua casa foi destruída. Por conta disso, a personagem passou a pesquisar o assunto. Assim, seria como se ela tivesse acesso a todo o conteúdo pesquisado pelo grupo.
5. Apresentem a pesquisa para o professor e para a turma.
6. Apresentem a personagem que vocês criaram. O professor e a turma podem fazer sugestões.
7. Escrevam um texto como se fosse de autoria do jovem *Youtuber*. O texto deve ser em 1ª pessoa, crítico e articulado, utilizando fatos reais pesquisados em meio aos acontecimentos fictícios narrados.
8. Seleccionem um dos integrantes do grupo para interpretar o *Youtuber*. Ele deverá decorar o texto. Os colegas podem e devem auxiliar o escolhido para que a interpretação fique mais natural.
9. Gravem a cena do *Youtuber*, tomando cuidado para manter as marcas de estilo desse tipo de vídeo.
10. Exibam o vídeo em sala de aula.
11. Escutem a Observações do professor e, depois, façam uma auto-Observações.

12. Se o grupo desejar, postem o vídeo no *YouTube*, indicando, na descrição, que se trata de uma obra de ficção.

Indicação de Ferramentas:

- Censo de Cidades do IBGE
<http://www.cidades.ibge.gov.br>

- Amazônia
INPE - <http://www.inpe.br> > Amazônia > PRODES
IMAZON - <http://amazon.org.br>

- Mata Atlântica
SOS Mata Atlântica - <https://www.sosma.org.br>
<http://aquitemmata.org.br/#/>

- *Time Lapse* da Terra feito pelos satélites da Nasa
<https://earthengine.google.com/timelapse/>

- Vídeo nas aldeias
www.videonasaldeias.org

- Software de captura da tela
camstudio.com

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Engajar-se nos problemas do mundo; estabelecer contatos e rede de relacionamentos; participar da gestão do projeto/escola, exercitando liderança; sistematizar e autogerir a ampliação do próprio repertório; aprender a pesquisar; aprender a organizar/sintetizar o que foi pesquisado; analisar, usando conceitos; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; descobrir e investir nas próprias potencialidades.

Origem do exercício:

Exercício original.

3. Criaturas em escala

Disciplinas Conexas: Matemática; Artes; Oficinas e Cursos Livres.

Ideal para: Ensino Fundamental I; Ensino Fundamental II.

Tema Principal: Escala / Maquete / Animação Stop Motion / Desenho de Som.

Perfil: Atividade em sala de aula.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual e encenação clássica; noções de animação stopmotion (ver apêndice pg. 97).

Materiais - Professor/Escola: Câmera filmadora ou celular que filme; computador com software de edição de vídeos.

Opção: celular *smartphone* com aplicativo de *Stop Motion* instalado.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê que os alunos, divididos em grupos, criem uma história passível de ser gravada em Stop Motion. Introduzidos ao conceito de escala, eles devem selecionar ou produzir

objetos/brinquedos/bonecos para compor a trama criada. As histórias devem ser gravadas em vídeo e exibidas, preferencialmente, não só na sala de aula.

Assim, o exercício se divide em 4 etapas:

1. Inicialmente, apresenta-se a atividade à turma. Os estudantes dividem-se em grupos e ficam livres para criar uma história, personagens e cenários, além de definir o tamanho dos objetos no mundo real. Então, os alunos compartilham esse pré-projeto com o professor e, em seguida, são introduzidos ao conceito de escala (caso ainda não tenham sido).
2. Sob orientação, os grupos definem a escala da maquete e selecionam ou produzem os brinquedos e bonecos necessários para a gravação da história.
3. Com cenário pronto e personagens à mão, os alunos gravam os diálogos, a animação e os sons complementares. Em seguida, editam o material.
4. Ocorre a exibição dos vídeos em sala de aula ou em algum ambiente mais amplo da escola.

Regras para Estudantes:

1. Criem uma história, a partir dos seguintes parâmetros:
Uma criança ou adolescente se encontra com uma criatura muito grande (um gigante, por exemplo) ou muito pequena (um gnomo, por exemplo) e vive com ela uma situação de conflito bem simples e singela, que acontece por conta da diferença de tamanho. A cena pode ter diálogos, pode ter elementos mágicos, deve acontecer em apenas um espaço e os personagens devem se mover pouco.
2. Desenvolvam a história em formato de roteiro audiovisual. (Ver exemplo que o professor vai mostrar).
3. Desenhem a história em formato de história em quadrinhos/*storyboard* (ver exemplos do professor também).
4. Desenhem o ambiente onde a história se passa (ao qual, a partir de agora, vamos nos referir como cenário), calculando o tamanho real dos elementos nele contidos em cm e em metros. Por exemplo: se a cena se passa num quarto, a cama pode ter 0,4m (40cm) de altura, o armário 2m (200cm), o teto 2,5m (250cm) etc.
5. Definam a idade e a altura do seu personagem. Por exemplo: 12 anos e 1,40m (140 cm).
6. A partir da altura do personagem principal, definam a altura da criatura. Se ela for pequena, 0,5m (50 cm)? Se ela for grande, 2,6m (260cm)? Observem que, nesse caso, ela bateria a cabeça no teto e teria que ficar meio encurvada...
7. Apresentem ao professor.
8. A partir da conversa com o professor, pensem em como irão construir a maquete em que acontecerá a cena. Calculem qual escala será utilizada, levando em conta o material dos objetos.
9. Calculem qual altura os elementos do cenário deverão ter na maquete.
10. Procurem, entre seus brinquedos ou de irmãos/amigos/parentes, algumas opções de bonecos que possam assumir os papéis do personagem principal e da criatura. Observe se a proporção

inicialmente imaginada para a criatura foi mantida. Talvez vocês tenham que fazer ajustes no tamanho dos bonecos e, conseqüentemente, no cenário/ambiente.

11. Produzam o cenário, com sucata.

12. Gravem os diálogos.

13. Façam uma animação *Stop Motion* da história que vocês inventaram. Utilizem os diálogos gravados como guia. Nesse link há maiores informações sobre como fazer uma animação: <http://pt.wikihow.com/Criar-uma-Animação-em-Stop-Motion>, e no *YouTube* há diversos tutoriais. É muito simples!

14. Editem as imagens e os diálogos.

15. Gravem sons para enriquecer a narrativa.

16. Editem todo o material.

17. Exibam os vídeos para os colegas e professores.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a trabalhar em equipe e em uma perspectiva colaborativa; exercitar a tolerância e a autonomia; aprender a observar; descobrir e investir nas próprias potencialidades; desenvolver a capacidade de focar-se; exercitar a paciência/cautela; desenvolver persistência.

Origem do exercício:

Exercício original.

4. Tempo tempo tempo - Vidas Secas

Disciplinas Conexas: Língua Portuguesa; Geografia; Ciências.

Ideal para: Ensino Fundamental II; Ensino Médio.

Tema Principal: Tempo Cíclico - Vozes.

Perfil: Atividade em sala de aula.

Pré-requisitos teórico-práticos: Os estudantes devem ter lido o livro em período anterior a atividade; Noções básicas de linguagem audiovisual e encenação clássica. Noções básicas de linguagem audiovisual e encenação clássica (ver apêndice pgs. 75, 77, 79 e 82).

Materiais - Professor/Escola: Computador com software de edição de vídeos; computador conectado a projetor ou televisão.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê que os estudantes transformem um trecho do livro “Vidas Secas”, de Graciliano Ramos, em roteiro audiovisual e, em seguida, em vídeo. O professor deve orientar o processo e incentivar os alunos a divulgarem seus trabalhos depois de prontos.

O exercício pode ser dividido, então, em sete etapas:

1. Leitura do trecho do livro.
2. Adaptação para roteiro.
3. Pesquisa de imagens.

4. Pesquisa de sons.
5. Gravação de vozes.
6. Edição.
7. Exibição para a sala.

Regras para Estudantes:

1. Leia o trecho abaixo, de "Vidas Secas":

"Olhou a caatinga amarela, que o poente avermelhava. Se a seca chegasse, não ficaria planta verde. Arrepiou-se. Chegaria, naturalmente. Sempre tinha sido assim, desde que ele se entendera. E antes de se entender, antes de nascer, sucedera o mesmo - anos bons misturados com anos ruins. A desgraça estava em caminho, talvez andasse perto. Nem valia a pena trabalhar. Ele marchando para casa, trepando a ladeira, espalhando seixos com as alpercatas - ela se avizinhandando a galope, com vontade de matá-lo. Virou o rosto para fugir à curiosidade dos filhos, benzeu-se. Não queria morrer. Ainda tencionava correr o mundo, ver terras, conhecer gente importante como seu Tomás da bolandeira. Era uma sorte ruim, mas Fabiano desejava brigar com ela, sentir-se com força para brigar com ela e vencê-la. Não queria morrer. Estava escondido no mato como tatu. Duro, lerdo como tatu. Mas um dia sairia da toca, andaria com a cabeça levantada, seria homem.

- Um homem, Fabiano. Coçou o queixo cabeludo, parou, reacendeu o cigarro. Não, provavelmente não seria um homem: seria aquilo mesmo a vida inteira, cabra, governado pelos brancos, quase uma rês na fazenda alheia."

2. Transforme esse trecho em uma cena de filme. Insira descrições das imagens, quando for o caso, inclusive de troca de olhares entre personagens. Transforme o que achar necessário em diálogos ou em fluxo de pensamento de Fabiano, no formato de *voz off*. Exemplo:

SERTÃO.EXT.DIA

Fabiano olha ao longe. A Caatinga amarela. O sol se pondo, avermelhado.

FABIANO (V.O.)

Se a seca chegar, não ficará planta verde.

Fabiano olha para baixo.

FABIANO (V.O.)

E chegará. Como sempre. Tem ano bom, tem ano ruim. Mas a desgraça está sempre por perto.

3. Pesquise imagens que possam ilustrar o que é dito no roteiro.
4. Escolha alguém para ler o texto de Fabiano. Se houver outros personagens, peça que outras pessoas leiam.
5. Grave as interpretações em áudio.
6. Selecione sons que possam ajudar a construir o universo sonoro da cena.
7. Edite em vídeo as imagens da pesquisa na ordem proposta no roteiro, substituindo o que seria uma interpretação de atores em *live action* por imagens da pesquisa e voz(es) gravada(s). Lembre

de construir nas imagens e sons a sensação de tempo cíclico, afinal, o medo da repetição da seca e dos aspectos sociais que ela implica é elemento fundamental da personalidade de Fabiano.

8. Exiba o vídeo para seus colegas e professor.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Engajar-se nos problemas do mundo; ampliar o escopo do olhar; desenvolver confiança em si e nos outros.

Origem do exercício:

Exercício original.

5. Histórias Gráficas

Disciplinas Conexas: Matemática; Ciências; Física.

Ideal para: Ensino Fundamental II; Ensino Médio.

Tema Principal: Gráficos - eixo X e Y.

Perfil: Atividade em sala de aula; lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: noções básicas de gravação e edição de vídeos.

Materiais - Professor/Escola: Computador conectado a projetor ou televisão.

Materiais - Estudante: Câmera filmadora ou celular que filme; Pen Drive ou conexão com a internet.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê que os estudantes gravem eventos em vídeo e, depois, analisem os acontecimentos em gráficos de eixos X e Y. O professor pode induzir a percepção do movimento no espaço e da tradução do movimento em coordenadas matemáticas.

Dessa forma, o exercício pode ser dividido em seis etapas:

1. Introdução ao tema e exibição de um vídeo do professor Dan Meyer, disponível no link Graphic Narratives, do blog <http://blog.mrmeyer.com>.
2. Como lição de casa, registro em vídeo de um evento.
3. Análise do evento em um gráfico.
4. Exibição dos vídeos em sala de aula.
5. Troca de gráficos entre os alunos, para que um tente preencher o do outro.
6. Comparação de resultados.

Regras para Estudantes:

1. Grave, em vídeo, um evento que dure 15s e que possua duas variáveis: Altura/tempo (exemplo: alguém subindo uma escada); ou tempo/distância (exemplo: alguém correndo por um determinado espaço); ou velocidade/tempo (exemplo: uma bicicleta acelerando em diferentes velocidades) etc.
2. Analise o evento em um gráfico, inserindo uma variável no eixo X e a outra no eixo Y. Exemplo: Quantos metros a pessoa subiu a cada segundo? Quantos metros percorreu a cada segundo? Etc. Assista ao vídeo diversas vezes e pause sempre que necessário, para fazer as anotações.
3. Em sala, desenhe o gráfico-base na lousa, sem os dados coletados.
4. Exiba, para a turma, o vídeo produzido.

5. Peça para que um outro colega tente preencher os dados.
6. Exiba o vídeo novamente, em câmera lenta.
7. Agora, preencha os dados que você coletou em casa.
8. Faça uma Observações da sua atividade junto ao professor. Discutam: Como é a percepção de um gráfico quando ele é produzido visualmente?
9. Observe o mesmo exercício feito por seus colegas e perceba como esse gráfico pode ser aplicado em diferentes situações.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a trabalhar em equipe, em uma perspectiva colaborativa; aprender a observar; aprender a organizar/sintetizar o que foi pesquisado; analisar, usando conceitos; desenvolver confiança em si e nos outros; desenvolver a capacidade de focar-se.

Origem do exercício:

Professor/Escola *Dan Meyer* - <http://blog.mrmeyer.com>.

6. Eu e a guerra

Disciplinas Conexas: História; Geografia; Sociologia; Filosofia.

Ideal para: Ensino Fundamental II; Ensino Médio.

Tema Principal: Identidade, História e Linguagem.

Perfil: Atividade em sala de aula; lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual e encenação clássica ampliam o potencial do exercício. (ver apêndice pg. 79 e 84)

Materiais - Professor/Escola: computador com software de edição de vídeos; computador conectado a projetor ou televisão.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê que os alunos investiguem o contexto de determinada guerra estudada e inventem um personagem que tenha vivenciado esse contexto. Os estudantes devem elaborar uma pesquisa, escrever uma carta em primeira pessoa, imaginando-se no papel desse personagem e, em seguida, gravar uma leitura da carta. A gravação de áudio deve ser editada junto às imagens de guerra, transformando-se em vídeo. O professor deve comandar a exibição dos vídeos em sala de aula e promover um debate posterior.

O exercício pode ser dividido em quatro etapas (duas lições de casa e duas aulas):

1. Lição de casa individual: Pesquisa sobre a época e seleção de imagens.
2. Atividade em sala, em grupos: Invenção de uma personagem e uma narrativa para ela; elaboração de uma carta; organização das imagens em uma ordem que dialogue com a carta.
3. Lição de casa em grupo: Gravação da carta em áudio; edição das imagens e do áudio da carta.
4. Atividade em sala: Exibição dos vídeos e Observações.

Regras para Estudantes:

1. Pesquise a época em que ocorreu a guerra que está sendo estudada: como eram as cidades? Quais as principais profissões? Como eram as famílias? Qual o impacto da guerra nas vidas das pessoas? Selecione imagens da guerra em questão (fotos ou pinturas, de acordo com a época em que ocorreram os fatos). Além disso, selecione imagens cotidianas para contextualização sobre o local e a época pesquisados.
2. Invente um personagem que tenha vivido a época da guerra (nome, idade, profissão).
3. Imagine uma pequena narrativa para ele: Onde estava quando eclodiu a guerra? Como reagiu? Qual o impacto da guerra sobre sua vida e de sua família? Onde estava quando a guerra terminou? Como ficou sua vida no pós-guerra? A única característica obrigatória é que a personagem deveria estar apaixonada quando a guerra começou e deve ter se perdido seu amor por conta da guerra.
4. Observando as imagens, escreva uma redação em primeira pessoa, na qual a sua personagem se dirige ao seu amor. A personagem deve falar de seu cotidiano antes, durante e depois da guerra; deve explicitar o impacto da guerra no seu cotidiano e mencionar os momentos em que sente mais falta da pessoa amada.
5. Grave a redação em áudio.
6. Edite um vídeo inserindo as imagens de guerra selecionadas com o áudio gravado, buscando criar uma narrativa também nas imagens (entre a guerra e a paz).

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Engajar-se nos problemas do mundo; sistematizar e autogerir a ampliação do próprio repertório; aprender a criticar discursos, objetos e atitudes, usando conceitos; analisar, usando conceitos; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; ampliar o escopo do olhar; desenvolver da capacidade de focar-se.

Origem do exercício:

Exercício original.

7. Longa jornada boca adentro

Disciplina Conexa: Biologia.

Ideal para: Ensino Médio.

Tema Principal: Sistema Digestivo.

Perfil: Atividade em sala de aula; lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de gravação e edição de vídeos.

A critério do professor, os conceitos de Sistema Digestivo podem ser ensinados antes do exercício; ou o exercício pode ser justamente o início do processo de aprendizagem do processo.

Materiais: Câmera filmadora ou celular que filme; computador com software de edição de vídeo; computador conectado a projetor ou televisão.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê que os alunos produzam um vídeo que ilustre o caminho e os processos pelos quais passa uma refeição em sua viagem através do sistema digestivo.

O exercício pode ser dividido em cinco etapas, aqui divididas em três aulas e duas lições de casa:

1. Aula:

- Apresentação do exercício.

2. Lição de casa:

- Planejamento das diferentes etapas da produção do vídeo (a saber: alimentos, escala, método de representação dos alimentos, enzimas).
- Preparação de um roteiro para as filmagens.

3. Aula:

- Apresentação do roteiro para o professor e tira-dúvidas.

4. Lição de casa:

- Gravação e edição do vídeo.

5. Aula:

- Apresentação do vídeo. Explicação, pelos estudantes, dos processos envolvidos.

Regras para Estudantes:

Você conhece o caminho pelo qual passa uma refeição em sua viagem através do sistema digestivo? Então, produza um vídeo capaz de ilustrar esses processos. Para isso, você pode seguir as seguintes etapas:

1. Em casa, pense:

- Quais itens irão compor a refeição? Lembre-se de que devem haver carboidratos, proteínas e gorduras.
- Em que tamanho se pretende representar o sistema digestivo? Pequeno, em desenhos? Médio, em uma pequena maquete ou com objetos da casa? Grande, com estudantes interpretando os alimentos e espaços representando os órgãos? Seja criativo.

2. Defina como se representará cada órgão.

3. Defina como se representará o processo de digestão de cada alimento, ou seja, como será possível perceber que o alimento será digerido, como se identificará a presença das enzimas, como será percebido que, no contato com elas, os alimentos serão quebrados em moléculas menores etc.

4. Pesquise e defina em que órgão cada alimento começará a ser digerido e em quais dos demais órgãos será terminado o processo.

5. Prepare um roteiro para as filmagens.

6. Tire suas dúvidas em aula.

7. Grave e edite o vídeo.

8. Apresente o vídeo e depois explique os processos envolvidos.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a trabalhar em equipe, em uma perspectiva colaborativa; exercitar a tolerância e a autonomia; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; descobrir e investir nas próprias potencialidades.

Origem do exercício:

Exercício original.

8. Correndo da física

Disciplina Conexa: Física.

Ideal para: Ensino Médio.

Tema Principal: Mecânica.

Perfil: Atividade em sala de aula.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de gravação e edição de vídeos.

Materiais - Professor/Escola: Computador conectado a projetor ou televisão; câmera filmadora ou celular que filme; tripé ou cadeira para prender o celular; trena; fita crepe.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê que os alunos produzam e analisem um vídeo para o estudo de mecânica.

Pode-se dividir o exercício em sete etapas:

1. Apresentação do exercício.
2. Gravação na quadra.
3. Análise do material.
4. Produção de equações e gráficos.
5. Apresentação para o professor.
6. Correção na lousa.
7. Criação coletiva de novos exercícios para aprender mecânica usando o vídeo.

Regras para Estudantes:

1. Meça a quadra da sua escola com uma trena. Faça uma marca de fita crepe bem visível a cada 5 metros.
2. Coloque uma câmera em um tripé (ou um celular preso em uma cadeira, por exemplo), em posição lateral à quadra, de modo que todo o espaço seja filmado, de um lado a outro.
3. Filme uma corrida entre dois colegas, de um lado a outro da quadra.
4. Assista ao vídeo e calcule o tempo que cada um levou para cruzar a quadra.
5. Responda ao enunciado a seguir:
exercício 1) Assumindo que os dois mantiveram velocidade uniforme, qual a velocidade média de cada um?
6. Assista ao vídeo novamente e anote a velocidade que cada estudante levou para percorrer cada trecho de 5 metros.
7. Monte um gráfico.
8. Responda aos enunciados a seguir:
exercício 2) Calcule a aceleração média de cada aluno.
exercício 3) A partir dos dados, calcule onde cada estudante estava depois de 5s de prova. Confira no vídeo se o resultado está correto.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a observar; aprender a organizar/sintetizar o que foi pesquisado.

Origem do exercício:

Exercício original.

9. Os coelhos e a matemática da natureza

Disciplinas Conexas: Matemática; Biologia.

Ideal para: Ensino Médio.

Tema Principal: A sequência *Fibonacci*.

Perfil: Atividade em sala de aula.

Pré-requisitos teórico-práticos: Introdução histórica e matemática sobre a sequência *Fibonacci*, pelo professor, desde o problema dos coelhos até suas várias propriedades matemáticas: noções básicas de gravação e edição de vídeos.

Materiais - Professor/Escola: Filme "*Nature by Numbers*" disponível na internet (<https://vimeo.com/9953368>); câmera filmadora ou celular que filme; televisão ou projetor ligados em um computador.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê que os alunos criem um personagem fascinado pelos padrões das formas dos objetos, relacionem essa narrativa com a descoberta da sequência de Fibonacci e registrem essa história em vídeo. Indica-se a exibição dos vídeos resultantes em sala, com comentários.

Pode-se dividir o exercício em seis etapas:

Em sala:

1. Introdução sobre *Fibonacci*.
2. Exibição do curta.
3. Descrição do exercício.

Em casa, em grupos:

4. Pesquisa.
5. Filmagem e edição.

Em sala:

6. Exibição do exercício.

Regras para Estudantes:

1. Pesquise imagens da natureza e da cultura que possuam elementos ligados à sequência de *Fibonacci*. Foque especialmente na razão áurea, nos triângulos áureos e no ângulo áureo.
2. Localize, em sua casa, prédio ou bairro, um objeto ou elemento da natureza que possua as características áureas (girassol, alcachofra, abacaxi, conchas, miniaturas de construções históricas etc.).
3. Crie e grave em vídeo uma pequena história em que um personagem tenha uma relação afetiva com esse objeto ou elemento. Na história, o personagem deve demonstrar que gosta do objeto, perdê-lo e procurá-lo, sem jamais encontrar. No fim, sem encontrar o objeto, ele deve desenhá-lo, utilizando, com clareza, as regras de *Fibonacci* (razão, triângulo ou ângulo áureos). Lembre-se de que, no vídeo, o espectador deve ver o personagem desenhando e também o desenho.
4. Crie uma narração para a história, em que o personagem conte para o público como ficou fascinado com os padrões que viu no objeto; como sempre se lembra do seu amor ao ver o objeto (mesmo que seja uma folhagem seca!), pois foi quem abriu seus olhos para esses padrões; e que, não tendo o objeto, sente necessidade de seguir observando os padrões, mesmo que, para isso, precise desenhá-los.
5. Edite o material gravado.
6. Exiba o vídeo pronto em sala.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a observar; aprender a organizar/sintetizar o que foi pesquisado; analisar, usando conceitos; desenvolver a capacidade de focar-se.

Observações:

Trata-se um exercício pouco ligado ao currículo tradicional, mas que pode criar uma excelente oportunidade para que os estudantes descubram as relações entre ciência e natureza, além de despertar um maior interesse pela matemática.

Origem do exercício:

Exercício original.

10. Documentário: do Nylon ao Lixo

Disciplinas Conexas: Ciências; Química; Biologia.

Ideal para: Ensino Médio.

Tema Principal: Química Orgânica (polímeros) e Ecologia (decomposição do lixo).

Perfil: Atividade em sala de aula; lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de gravação e edição de vídeos.

Materiais Professor/Escola: Computador conectado a projetor ou televisão.

Materiais - Estudante: Computador com software de edição de vídeos.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê que os alunos elaborem um documentário a partir de uma pesquisa sobre Nylon/polímeros. Sugere-se que eles sejam organizados em grupos de cinco integrantes. Cada grupo deve pesquisar um dos dois subtemas a seguir:

Tema 1: A II Guerra e o Nylon onipresente.

Tema 2: Os polímeros e o lixo.

Questão de pesquisa (comum aos dois grupos):

Por que os polímeros não se decompõem?

O exercício pode ser dividido em cinco etapas:

1. Apresentação do trabalho em aula.
2. Pesquisa, coleta de materiais e análise, em casa.
3. Apresentação da pesquisa para o professor e escrita do roteiro.
4. Produção do documentário.
5. Exibição dos documentários em sala e Observações.

Regras para Estudantes:

Você e seu grupo produzirão um documentário a partir da questão de pesquisa e sobre um dos temas a seguir:

Tema 1: A II Guerra e o Nylon onipresente.

Tema 2: Os polímeros e o lixo.

Questão de pesquisa (comum aos dois grupos):

Por que os polímeros não se decompõem?

1. Lição de casa
 - a) Pesquisem o tema do grupo na internet.
 - b) Coletem imagens (fotos e vídeos) sobre o tema.
 - c) Em conjunto, analisem as propriedades químicas do Nylon/polímeros e tentem responder à questão de pesquisa.

2. Aula

d) Apresentem o resultado da pesquisa.

e) Desenvolvam um roteiro para um pequeno documentário, que tenha como objetivo contar uma breve história do Nylon e responder à questão de pesquisa.

O roteiro deve conter uma coluna para a descrição das imagens que serão utilizadas; e outra para o som, que deverá ser uma narração gravada, comentando as imagens e o tema.

3. Lição de casa

e) Editem e sonorizem o vídeo.

4. Aula

f) Exibam em sala de aula.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a trabalhar em equipe em uma perspectiva colaborativa; engajar-se nos problemas do mundo; aprender a observar; aprender a pesquisar; aprender a organizar/sintetizar o que foi pesquisado; aprender a criticar discursos, objetos e atitudes, usando conceitos; analisar, usando conceitos; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; ampliar o escopo do olhar.

Origem do exercício:

Exercício original.

11. Monstros no cinema, ciências na fotografia

Disciplinas Conexas: Língua Portuguesa; Literatura; Matemática; Ciências; Física.

Ideal para: Ensino Médio.

Temas Principais: Realização audiovisual; Óptica; Refração; Frações; Raiz Quadrada; Função Inversa.

Perfil: Atividade em sala de aula; lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de fotografia, gravação e edição de vídeos.

Materiais - Professor/Escola: Uma câmera filmadora que possua lente zoom, controle de diafragma (2.8, 4 etc) e *shutter* (velocidade); projetor conectado a TV ou computador.

Materiais - Estudante: Computador com software de edição.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê que, em grupos de até seis alunos, os estudantes façam um vídeo. O exercício tem maior potencial se envolver ao menos dois professores, um de Ciências Humanas (Língua Portuguesa, Artes, Cinema) e outro de Ciências Exatas (Matemática, Física).

O exercício pode ser dividido em algumas etapas:

(Em aula de qualquer disciplina)

1. Leitura do roteiro e análise dramática.

2. Realização de um primeiro rascunho do *storyboard*, buscando enfatizar os aspectos dramáticos de cada momento da narrativa.

(Em aula de Artes ou Língua Portuguesa)

3. Análise do *storyboard* proposto. Discussão de questões como:

FOCO - Onde é mais interessante que esteja tudo em foco? Onde é mais dramático que o foco seja mais curto?

DISTORÇÕES - Onde é mais interessante que vejamos o espaço ampliado, aumentando as distâncias relativas entre as personagens? Onde o espaço pode se aproximar mais de uma visão normal? Onde pode ser interessante alguma distorção, com os objetos/pessoas parecendo mais próximas do que realmente são?

4. Elaboração de uma lista de planos, pelos alunos. Organização de:

- Filmagens externas e internas;
- Tipos de efeito que se pretende buscar nas externas e nas internas.

(Em aula de Matemática, Física ou Ciências)

5. Experimentação com a câmera - cada grupo deve ter a oportunidade de experimentar as cenas que pretende fazer utilizando a câmera e listar as dúvidas. Nessa etapa, o professor não deve assessorar.

6. Solução de dúvidas - a partir das dúvidas e experimentos realizados, o professor deve apresentar os conceitos básicos de fotografia: *iso*, *f/stop*, *shutter*, distância do objeto e distância focal. (Ver apêndice pg. 96).

Além disso, deve estabelecer com os alunos que todos irão trabalhar com o mesmo Iso (400).

Dessa forma, as variáveis que os estudantes podem trabalhar são:

- abertura do diafragma (*f/stop*);
- distância do objeto;
- distância focal (zoom da lente).

7. Experimentação em fotografia - com ajuda do professor, listando as ideias na lousa, a turma deve preparar uma pequena série de experiências controladas, lembrando do método científico (só mudar uma variável por vez). Deve-se preparar uma lista similar a essa:

EXT/ INT - variando distância focal

abertura do diafragma máxima 2.8
distância 2m
distância focal normal 70mm

abertura do diafragma máxima 2.8
distância 2m
distância focal grande angular 28mm

abertura do diafragma máxima 2.8
distância 2m
distância focal tele 105mm

EXT/ INT - variando abertura

abertura do diafragma 5.6
distância 2m
distância focal normal 70mm

abertura do diafragma 11
distância 2m
distância focal grande angular 70 mm

abertura do diafragma 22

distância 2m
distância focal tele 70 mm

EXT - INT - variando distância do objeto

abertura do do diafragma 5.6
distância 2m
distância focal normal 70mm

abertura do do diafragma 5.6
distância 4m
distância focal grande angular 70 mm

abertura do do diafragma 5.6
distância 6m
distância focal tele 70 mm

8. Análise do material e provocação aos estudantes: quais os efeitos alcançados? Por que será que ocorrem?

9. Execução de lição de casa: pesquisa sobre o funcionamento das máquinas fotográficas e os diferentes efeitos de *fstop*, *shutter*, distância do objeto, distância focal, etc.

10. Convite aos estudantes para que venham até a lousa, listem os valores normais de cada variável e expliquem as relações matemáticas entre as listas. Breve aula teórica sobre o funcionamento dos princípios matemáticos envolvidos.

11. Discussão sobre a questão da distância focal: como funciona a refração, o princípio de ótica envolvido?

12. Breve aula teórica sobre os princípios físicos envolvidos.

13. Retomada da lista de planos. Questão os alunos: De acordo com o efeito que se busca, quais seriam as melhores configurações da câmera para cada um deles?

Se o exercício for multidisciplinar, a etapa 13 pode ser realizada duas vezes: primeiro na aula do campo das Ciências Exatas, com foco nos aspectos técnicos, e novamente na aula do campo das Ciências Humanas, com foco nos aspectos dramatúrgicos. As etapas seguintes, até o final do exercício, podem ser realizadas em qualquer curso envolvido, com maior potencial de aprendizado nos cursos de Ciências Humanas.

14. Planejamento da filmagem.

15. Realização da filmagem.

16. Edição do filme.

17. Exibição.

Para saber como auxiliar os alunos nesta etapa, sugerimos o uso do exercício XPTY.

Regras:

Em grupos de até seis alunos, vocês irão realizar a filmagem da seguinte história:

"Dois estudantes estão na escola, conversando e olhando seus celulares, bem distraídos. Subitamente alguém (uma pessoa, um monstro etc.) os ataca por trás. Os estudantes fogem, mas são perseguidos pelo corredor da escola até que conseguem entrar no banheiro e trancar a porta. Nesse momento, toca o sinal e a pessoa/monstro some."

Legal!

A história deve ser:

filmada com o zoom diferente pelo menos em três planos; inteiramente feita sem diálogos e com uma trilha sonora que acentue as situações dramáticas.

O planejamento da filmagem deve ser feito em um *storyboard*, em que o mais importante será a definição da profundidade de campo/distorções de distância - de cada plano, e seu impacto na dramaturgia da história.

Para a execução do exercício, sigam essas etapas:

1. Leiam o roteiro e o analisem dramaticamente.
2. Façam um primeiro rascunho do *storyboard*, buscando enfatizar os aspectos dramáticos de cada momento da narrativa.
3. Analisem o *storyboard* proposto com a ajuda do professor.
4. Organizem os planos em uma lista:
 - filmagens externas e internas;
 - tipos de efeito que se quer buscar nas externas e nas internas.
5. Experimentem a câmera. Façam uma lista com suas dúvidas.
6. Tirem as dúvidas.
7. Façam experimentações em foto still.
8. Exibam as fotos tiradas.

9. Lição de casa: pesquisem o funcionamento das máquinas fotográficas e os diferentes efeitos de *fstop*, *shutter*, distância focal etc.
10. Após as aulas teóricas sobre o funcionamento dos princípios matemáticos e físicos envolvidos no exercício, retomem a lista de planos. De acordo com o efeito que vocês buscam, quais seriam as melhores configurações da câmera para cada um deles.
11. Planejem a filmagem.
12. Realizem a filmagem.
13. Editem o filme.
14. Exibam.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a trabalhar em equipe em uma perspectiva colaborativa; aprender a observar; aprender a organizar/sintetizar o que foi pesquisado; analisar, usando conceitos; desenvolver confiança – em si e nos outros; desenvolver a capacidade de focar-se; exercitar a paciência/cautela.

Origem do exercício:

Exercício original.

B) Exercícios audiovisuais com potencial de integração com o ensino formal

12. O Jogo dos Contos de Fada

Disciplinas Conexas: Língua Portuguesa; Literatura; Artes; Oficinas e Cursos Livres; Aulas técnicas e Universitárias.

Ideal para: Ensino Fundamental I; Fundamental II.

Tema Principal: Criação de Roteiros de Ficção.

Perfil: Atividade em sala de aula.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de roteiro e narrativa (ver apêndice pg. 79 e pg. 82).

Materiais Professor/Escola: Tabuleiro do jogo (ver apêndice); dado de seis lados.

Regras para Estudantes:

1. Joguem os dados quando for solicitado e preencham a ficha-tabuleiro. Vocês devem criar uma personagem - sorteando gênero e idade e inventando o nome.
2. Desenvolvam uma narrativa para a personagem, com etapas inspiradas na narrativa clássica e nas regras para a escrita de filmes de animação propostas pelo estúdio PIXAR.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Expressar-se, a partir das próprias percepções e análises.

Origem do exercício:

Exercício original.

13. Jogando com as peças do cinema

Disciplinas Conexas: Língua Portuguesa; Literatura.

Ideal para: Ensino Fundamental I; Ensino Fundamental II; Ensino Médio.

Tema Principal: Introdução a linguagem audiovisual.

Perfil: Atividade em sala de aula.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual, gravação e edição de vídeos.

Materiais Professor/Escola: Roteiro formatado com o padrão de cinema; *Storyboard* de cinema; curta-metragem (para exibir em sala de aula); televisão ou projetor; caixa de som; computador conectado ao projetor ou à TV.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê que os estudantes organizem-se em grupos de quatro pessoas, criem uma história, desenhem em quadrinhos algumas cenas dessa história e, por fim, gravem um curta-metragem a partir desses desenhos.

O exercício pode ser dividido em seis etapas:

1. Invenção de uma história com dois personagens que:
 - se passe em dois espaços diferentes;
 - tenha um diálogo;
 - tenha um objeto disputado entre os personagens.
2. Desenho da história em quadrinhos.
3. Entrega dos modelos de roteiro de cinema e de *storyboard* para cada grupo e análise de comparação entre a história inventada e a HQ produzida.

4. Exibição de um curta metragem da lista proposta.
5. Exibição do curta-metragem novamente. Pausa na imagem cada vez que houver mudança de posicionamento de câmera. Pausa e indicação quando houver mudança de espaço ou de situação dramática dentro de um mesmo espaço.
6. Debate sobre a história em quadrinhos como uma maneira de pensar a forma de se filmar uma narrativa.

Origem do exercício:

Exercício original.

14. O catador de histórias

Disciplinas Conexas: Língua Portuguesa; Literatura.

Ideal para: Ensino Fundamental I; Ensino Fundamental II; Ensino Médio.

Tema Principal: Criação de roteiros.

Perfil: Lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual e encenação clássica (ver apêndice pg. 79).

Materiais Professor/Escola: Caderno de anotações; se for preciso, celular que filme ou grave voz.

Descrição e Etapas:

Sugere-se que a atividade seja realizada individualmente, com a opção de ser desenvolvida em grupos, caso o professor não tenha tempo hábil para receber e analisar o volume gerado por exercícios individuais.

O exercício desdobra-se sobre a escuta de histórias familiares e a duração de cada etapa é de livre escolha de cada estudante ou grupo. Para uma organização mais eficiente, pode ser desenvolvida em três etapas:

1. Conversa com o idoso.
2. Registro das histórias.
3. Adaptação de uma das histórias.

Regras para Estudantes:

1. Convide um ou mais idosos da sua família para uma conversa, na sua residência ou local de trabalho. Se possível, prepare e leve um chá, suco e algo para petiscar (biscoito, torrada etc).
2. Peça ao convidado para relatar histórias de sua vida que, segundo ele, dariam um filme: coisas que aprontava quando era criança, histórias de amor da adolescência, conflitos com o primeiro emprego, narrativas com outras pessoas da família, ou até mesmo mitos, histórias ou lendas que conheceu ao longo da vida.
3. Anote ou grave (em imagem ou voz). Não esqueçam de agradecer!
4. Selecione uma das histórias e adapte para uma redação, conto, HQ ou roteiro.
5. Entregue para o professor e apresente para a sala de aula.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Exercitar a tolerância e a autonomia; estabelecer contatos e rede de relacionamentos; aprender a observar; aprender a pesquisar; ampliar o escopo do olhar; ampliar autoconhecimento, desenvoltura e confiança – em si e nos outros; desenvolver a capacidade de focar-se; ampliar a capacidade de estabelecer vínculos, com pessoas ou coisas.

Observações:

Quando aplicado a estudantes mais jovens, esse pode ser um jogo muito interessante para ser o ponto de partida para o roteiro de um possível filme a ser realizado com eles - inclusive em um grupo grande. Dessa forma, pode ser bastante interessante a leitura de todos os projetos para a turma, de modo que se possa selecionar um ou mais para ulterior desenvolvimento e realização.

No caso dos adolescentes, o exercício cumpre um papel mais intelectual e emocional, sem necessariamente tornar-se base para futuros trabalhos. É interessante aos adolescentes descobrir o universo dos idosos, desenvolver empatia e perceber que o mundo (inclusive o mais íntimo) é possível e preciosa fonte de narrativas. Nessa faixa etária, inclusive, pode não ser necessária a adaptação de maneira formal. Uma outra possibilidade é os adolescentes relatarem para a sala o que ouviram, interpretando, por exemplo, a voz do entrevistado - o que daria ao exercício também um tom psicodramático.

Origem do exercício:

Exercício original.

15. As férias do meu novo EU

Disciplinas Conexas: Língua Portuguesa; Literatura.

Ideal para: Ensino Fundamental II; Ensino Médio; Ensino Técnico ou Universitário.

Tema Principal: Edição e narração em *off*.

Perfil: Lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual, gravação e edição de vídeos.

Materiais - Estudantes: Fotos e vídeos produzidos nas férias.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê que os estudantes realizem um vídeo, a partir de imagens captadas em suas férias, ilustrando uma história inventada para um personagem fictício. Ela pode ser dividida em três etapas:

1. Em casa:

Seleção, por conta de cada estudante, de imagens e vídeos feitos nas férias.

2. Em sala:

15 a 30 min - Em duplas ou trios, análise e seleção das imagens;

15 a 30 min - Invenção da personagem e escrita da carta;

15 a 30 min - gravação da carta em áudio.

3. Em casa ou no laboratório de edição:

50 a 100 min - Edição das imagens com a carta em áudio.

Regras para Estudantes:

1. Reúnam fotos e imagens captadas em períodos de férias.

2. Observem as imagens e façam uma pequena seleção (de fotos, de vídeos ou de ambos).

3. Inventem um personagem que tenha passado por essas experiências, mas de modo totalmente diferente de vocês. Ele deve ter nome, idade, interesses e um grande conflito.

4. Agora, imaginem que esse personagem está mandando uma carta em vídeo para um amigo ou parente.

5. Escrevam a carta. A personagem deverá contar sobre suas férias até que, no final, deverá fazer uma importante revelação sobre o conflito que você inventou.

6. Gravem a carta em áudio.

7. Editem as imagens utilizando o áudio da carta como guia. Evitem utilizar as imagens para ilustrar o que está sendo dito. Pelo contrário, busquem criar uma relação curiosa entre imagens e sons. Cuidem especialmente das imagens que aparecem quando, no áudio, surge a revelação.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Ouvir críticas/criticar; sistematizar e autogerir a ampliação do próprio repertório; aprender a observar; aprender a organizar/sintetizar o que foi pesquisado; analisar, usando conceitos; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; ampliar o escopo do olhar; ampliar o autoconhecimento.

Origem do exercício:

Exercício original.

16. Pesquisando para criar 1 (Profissões)

Disciplinas Conexas: História; Geografia; Sociologia; Filosofia.

Ideal para: Ensino Fundamental II; Ensino Médio; Ensino Técnico ou Universitário.

Tema Principal: Criação de roteiros.

Perfil: Lição para ser realizada na rua.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual, gravação e edição de vídeos.

Materiais - Professor/Escola: Baralho de profissões; computador conectado a projetor ou televisão; câmera filmadora ou celular que filme.

Descrição e Etapas:

Esse exercício pode ser individual, em duplas, trios ou grupos. O professor deve avaliar o que é mais adequado, levando em conta o tempo que terá disponível para avaliar o exercício e o nível de desenvoltura da turma. A atividade acontece em três etapas:

1. Sorteio de cartas de profissões, até encontrar uma que desperte interesse no estudante ou grupo de estudantes. É importante que ele(s) tenha(m) acesso fácil a observação de um profissional dessa área atuando.
2. Trabalho em campo: observação do profissional.
3. Escrita do roteiro.

Regras para Estudantes:

1. Seu professor sorteou para seu grupo um profissional para ser inspiração do trabalho. Então, vocês devem encontrá-lo em seu ambiente de trabalho.
2. No caminho para encontrar o profissional, observem o entorno. Como é o caminho para chegar onde ele trabalha? Avenidas? Ruas? Há trânsito? Ele pode ir de ônibus ou metrô? Ou usualmente vai de carro? Fotografe e/ou filme o entorno. Procure, especialmente, identificar aspectos únicos desses ambientes.
3. Quando chegarem, se for possível, observem o profissional atuando. Façam anotações de tudo o que perceberem, mesmo que pareça irrelevante. Como é o trabalho? Quais as etapas que ele cumpre? É um trabalho físico ou intelectual? Como o corpo do profissional parece se adaptar a profissão?
4. Agora, entrevistem o profissional. Quais os objetivos dele na profissão? O que aprende? Como evolui na carreira? Quais os principais desafios? Existem situações de risco? Tensões? Ele se estressa? Há histórias interessantes que ele possa contar envolvendo sua profissão?

5. No caminho de volta, reflitam sobre a pesquisa e desenvolvam uma personagem completa, que tenha essa profissão. Criem nome, idade, histórico profissional e familiar. Descrevam sua rotina. Imaginem algo que possa acontecer e faça com que ela saia da rotina. O que ela precisa fazer para que sua vida volte ao normal? O que, neste caminho, pode acontecer para que ela descubra que será impossível voltar a sua vida normal? O que ela terá que mudar para que consiga ao menos superar este desafio?
6. Escrevam um roteiro, focando apenas em cenas fundamentais para que a história fique clara.

Origem do exercício:

Exercício original.

17. Pesquisando para criar 2 (Colecionando personalidades)

Disciplinas Conexas: História; Geografia; Sociologia; Filosofia.

Ideal para: Ensino Fundamental II; Ensino Médio; Ensino Técnico ou Universitário.

Tema Principal: Criação de personagens e roteiros.

Perfil: Lição para ser realizada na rua.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual e encenação clássica (ver apêndice pgs. 79 e 82).

Materiais - Professor/Escola: Caderno de anotações; computador conectado a projetor ou televisão; câmera filmadora ou celular que filme.

Descrição e Etapas:

Esse exercício de observação e criação pode ser individual, em duplas, trios ou grupos. O professor deve avaliar o que é mais adequado, levando em conta o tempo que terá disponível para avaliar o exercício e o nível de desenvoltura da turma. Pode ser desenvolvido em quatro etapas:

1. Observação e anotação;
2. Invenção de três personagens;
3. Invenção de uma situação de conflito;
4. Desenvolvimento de um roteiro a partir desta situação.

Regras para Estudantes:

1. Sente-se em uma grande avenida ou espaço de circulação de muitas pessoas.
2. Observe atentamente os passantes. Busque nas pessoas características únicas, especialmente visuais e comportamentais. Por exemplo, pessoas com um jeito simpático de vestir a camisa por dentro da calça, um penteado diferente, uma risada espalhafatosa e simpática, uma combinação curiosa entre chapéu, óculos e jeito de caminhar etc.
3. Anote, com muitos detalhes, cada uma das características que observar. Se possível, faça também alguns desenhos.
4. A partir dos aspectos visuais e comportamentais observados, crie três personagens completas (nome, idade, profissão) inspirada em algumas das características observadas. As três personagens devem conhecer umas às outras.
5. Desenvolva uma história progressiva para cada uma delas. Imagine uma situação em que uma delas tenha um problema estranho (familiar ou profissional) e precise das outras duas para solucioná-lo.
6. Utilize essa situação base de conflito para desenvolver um roteiro de curta-metragem.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprofundar conceitos como empatia, observação, concentração e metodologia.

Origem do exercício:

Exercício original.

18. Criando vozes para as personagens

Disciplinas Conexas: Língua Portuguesa; Literatura.

Ideal para: Ensino Fundamental II; Ensino Médio; Ensino Técnico ou Universitário.

Tema Principal: Personalidade X Diálogos.

Perfil: Atividade em sala de aula.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual, gravação e edição de vídeos. (ver apêndice pgs. 76 a 94)

Jogos introdutórios: Esta é a continuação esperável do jogo “Observando para criar (Colecionando personalidades)”.

Materiais - Professor/Escola: Caderno de anotações.

Descrição e Etapas:

Para essa atividade, os estudantes devem se organizar em grupos de, no mínimo, três pessoas. Três etapas podem servir como guia para o exercício:

1. Criação de três personagens completas ou retomada das personagens, no caso de o estudante ou grupo ter realizado o jogo “Observando para Criar”.
2. Desenvolvimento de uma cena de diálogo entre elas.
3. Leitura interpretada e comentários da sala.

Regras para Estudantes:

1. Crie três personagens completas (nome, idade, profissão e história pregressa) ou retome as personagens criadas em outros exercícios.
2. Desenvolva uma cena de diálogo em que as três personagens conversem entre si. Imagine que você é uma das personagens, isto é, que uma delas fala exatamente como você. As outras duas devem ser muito diferentes de você e diferentes entre si. Crie uma voz própria para cada uma delas: como utilizam o português? Falam gírias? Usam frases longas ou curtas? Tomam a iniciativa da conversa ou são mais passivas (escutam e respondem)?
3. Leia em voz alta para a sala e peça para que outros colegas leiam os diferentes papéis.
4. Ouça e comente as críticas, pontuando motivações a partir da história pregressa das personagens e/ou acatando críticas e sugestões colocadas, admitindo sua pertinência.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Ouvir críticas/criticar; aprender a observar; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; ampliar o escopo do olhar; ampliar o autoconhecimento; ampliar a capacidade de estabelecer vínculos, com pessoas ou coisas.

Observações:

O fundamental nesse jogo é o desenvolvimento do olhar empático para o outro, por meio da percepção de que cada pessoa fala de forma diferente pois cada um constrói seu lugar de fala a partir de sua história e daquilo que o constitui. É fundamental no processo de Observações que tanto os estudantes que apresentam, quanto os que criticam utilizem critérios claros para suas colocações. Os críticos devem observar a originalidade e eficácia das vozes. Os realizadores devem analisar as críticas, admitindo sua eventual pertinência, mas também sabendo defender escolhas que sigam considerando corretas, explicitando os motivos a partir da história pregressa das personagens e/ou

de outras escolhas realizadas. Ambas as etapas devem ser realizadas com escuta e respeito na forma de falar.

Origem do exercício:

Exercício original.

19. Ficções a partir de objetos

Disciplinas Conexas: História; Geografia; Sociologia; Filosofia.

Ideal para: Ensino Fundamental I; Ensino Fundamental II; Ensino Médio; Ensino Técnico ou Universitário.

Tema Principal: Criação de roteiros.

Perfil: Atividade em sala de aula.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual (ver apêndice pg. 79).

Descrição e Etapas:

O exercício deve ser realizado individualmente ou em grupos e pode ser dividido em duas etapas principais:

1. Sorteio de cartas e criação de situações.
2. Desenvolvimento das situações numa história com estrutura formal. Os alunos devem ser orientados a escrever como redação, conto ou roteiro, de acordo com a faixa etária e nível de conhecimento da área audiovisual.

Regras para Estudantes:

1. Cada aluno deve escolher um objeto, antes de saber do que tratará o exercício.
2. Reflita sobre o objeto que sortear: em que contexto é utilizado? Público ou privado? Qual sua função? Ele foi criado para resolver um problema ou satisfazer um desejo? Ele tem uma função social? Ele tem uma função emocional? Escreva essas respostas no caderno.
3. Agora, imagine o dono desse objeto como um personagem. Dê um nome a ele. Como ele é? Qual o seu cotidiano?
4. Então, imagine uma primeira cena de uma história, começando no momento em que o personagem percebe que ele perdeu o objeto. Ele fará falta ou poderá ser facilmente repostado? Como o personagem reage a perda? Anote.
5. Pense em outro objeto. Crie uma situação para que esse outro objeto tenha um papel importante para o personagem no próximo momento da história.
6. Imagine uma continuação para a história em que esse personagem encontra o primeiro objeto que perdeu para, logo em seguida, descobrir que perdeu o segundo.
7. Transforme essas situações em uma história. Lembre da regra da PIXAR.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Engajar-se nos problemas do mundo; analisar, usando conceitos; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; ampliar o escopo do olhar.

Observações:

Exercita-se aqui a análise do objeto em suas diferentes dimensões, incluindo sua inserção social, e a prática da criação a partir de estímulos pontuais. O fundamental nas Observações é que os estudantes percebam que objetos fazem parte do desenvolvimento histórico e tecnológico da sociedade, isto é, são um reflexo do seu tempo. E que podem servir de ponto de partida para criar histórias, aproveitando-se as características do objeto para inspirar conflitos e personagens.

No caso do uso do exercício em aulas de História, pode ser interessante fazer uma pré-seleção de cartas que possuam aspectos mais dignos de nota ou então, no caso de se estar trabalhando uma época muito específica, criar um baralho com objetos relevantes ao período estudado. Nessa hipótese, o exercício ganharia uma nova dimensão ao potencializar no estudante a capacidade de entender a época a partir dos objetos; e, ao inventar personagens, um pouco da forma de pensar de seus homens e mulheres.

Origem do exercício:

Exercício original.

20. As belas imagens

Disciplinas Conexas: Língua Portuguesa; Literatura; Sociologia; Filosofia; Artes; Oficinas e Cursos Livres; Aulas técnicas e Universitárias.

Ideal para: Ensino Médio; Ensino Técnico ou Universitário.

Temas Principais: Modos de narrar; discurso direto; narrador onisciente; composição; estética; criação de roteiros; identidade; contemporâneo.

Perfil: Atividade em sala de aula; lição para ser realizada em casa; lição para ser realizada na rua.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual e encenação clássica (ver apêndice pg. 79 e 82).

Materiais - Estudante: Câmera filmadora ou celular que filme; computador com software de edição de vídeos.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê que os alunos discutam sobre alguns conceitos estéticos, captem imagens e elaborem um vídeo. Para isso, devem seguir três etapas:

1. Apresentação do exercício e das regras: criação das belas imagens e desenhos, em sala de aula.
2. Captação de imagens e edição.
3. Apresentação e comentários.

Regras para Estudantes:

1. Pesquisem, na internet, obras de arte de diferentes épocas. Debatam entre vocês: Vocês gostam das obras? O que faz uma imagem ser ou não bela? O que é gostar, o que é gosto?
2. Individualmente, imaginem as "mais belas imagens" que vocês poderiam captar em ambientes conhecidos ou próximos, a partir de planos fixos de câmera. Façam alguns desenhos pensando sempre na melhor composição possível (ver apêndice pg. 85)
2. Juntem-se em grupos, em algum ambiente silencioso, e liguem o gravador de som. Descrevam as imagens que inventaram, mostrem os desenhos e debatam sobre o que cada um entende por "Bela Imagem". Alguns binômios como aparência/essência, verdadeiro/falso, dentre outros menos maniqueístas, podem ajudar a ampliar o debate.
3. Após o debate, refaçam a lista e os desenhos.
4. Gravem diversos planos estáticos (30s a 1min) reproduzindo essas "belas imagens" que vocês imaginaram.
5. Assistam aos planos e retomem o debate, novamente gravando os sons do debate.
6. Ouçam os sons gravados dos dois debates e imaginem uma personagem (homem ou mulher, com quaisquer identidades sexuais e de gênero) que possa assumir um dos discursos que surgiu no debate.
7. Construam uma V.O. (*voice over*) para essa personagem, em formato de fluxo de pensamento (isto é, quando a personagem está conversando consigo mesma), que traga essa reflexão sobre as belas

imagens. Para isso anotem trechos efetivamente ditos no debate entre vocês, criando novos e destacando pontos de convergência e de divergência com as imagens captadas. Escrevam.

8. Gravem a locução para a V.O.

8. Editem o material.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a trabalhar em equipe, em uma perspectiva colaborativa; aprender a observar; analisar, usando conceitos; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; ampliar o autoconhecimento.

Origem do exercício:

Exercício original.

C) Exercícios práticos para Oficinas Audiovisuais

21. Dedo-Filme

Disciplinas Conexas: Artes; Oficinas e Cursos Livres.

Ideal para: Ensino Fundamental II; Ensino Médio.

Tema Principal: Edição.

Perfil: Atividade em sala de aula. Ideal para alunos sem nenhum tipo de conhecimento prévio sobre a realização de vídeos de ficção/documentais.

Duração mínima: 1h30.

Pré-requisitos teórico-práticos: Não há.

Jogos introdutórios: Não há.

Pré-requisitos teórico-práticos: Não há.

Materiais - Professor/Escola: Computador conectado a projetor ou televisão; câmera filmadora ou celular que filme.

Descrição e Etapas:

Os estudantes devem se organizar em grupos de cinco a sete integrantes, o que for mais adequado de acordo com o número de presentes e a quantidade de equipamento disponível.

Para uma melhor organização, pode-se dividir o exercício em cinco etapas:

1. Elaboração dos roteiros e divisão de tarefas/funções.
2. Apresentação do equipamento.
3. Preparação para a gravação.
4. Gravação.
5. Exibição e Observações.

Regras para Estudantes:

Você irá fazer uma produção audiovisual realizando apenas os cortes diretamente na câmera, ou seja, gravando os planos e cenas do vídeo na ordem em que serão exibidos. Não é permitido assistir ao material gravado durante o processo nem refazer algum plano. O roteiro deve ser desenhado, em formato de storyboard.

O vídeo deve ter:

- dois personagens;
- uma cena com diálogo e outra sem diálogo;
- cinco cortes;
- cinco tipos diferentes de planos;
- um plano em movimento.

Observações:

Pode ser muito interessante assistir aos vídeos produzidos, em grupo, questionando os estudantes sobre: quais eram as intenções do vídeo; onde acreditam ter errado e por que; onde achavam ter errado e acertaram e por que. O fundamental é que os estudantes compreendam que o resultado de um vídeo tem sucesso relativo: depende da intenção que você teve com ele. Assim, erros podem se tornar acertos e vice-versa.

Origem do exercício:

22. Meta-aula de roteiro audiovisual

Disciplinas Conexas: Artes; Oficinas e Cursos Livres.

Ideal para: Ensino Médio; Cursos Técnicos e Universitários.

Tema Principal: Técnica e formatação de roteiros.

Perfil: Atividade em sala de aula.

Pré-requisitos teórico-práticos: Não há.

Materiais - Professor/Escola: Lousa.

Descrição e Etapas:

No início do exercício, a sala de aula fica de portas abertas e o educador não está lá. Enquanto toca música instrumental, os estudantes entram e se acomodam.

Subitamente, o educador irrompe na sala de aula e, sem dizer nada, começa a escrever no *flipchart*, em linguagem de roteiro cinematográfico. Exemplo:

"Sala de aula. INT. Dia. Um grupo de alunos espera o início da aula. Um professor barbudo (cerca de 30 anos) entra na sala de aula e começa a escrever um roteiro no flipchart. Ele se volta aos alunos e diz: 'Bom dia, pessoal! Essa é a primeira aula do curso de roteiro. Nós vamos conhecer mais sobre a linguagem e vamos escrever um roteiro coletivo'".

O educador observa a sala de aula e escreve, em seu roteiro no *flipchart*, algumas ações dos alunos: *"Enquanto o aluno de boné azul morde a tampa da caneta, uma aluna loira, de olhos verdes, folheia um caderno"*. Até esse momento da aula, o educador não diz uma palavra sequer, limitando-se a descrever algumas situações que acontecem na sala e explicando a aula através do roteiro no *flipchart*. O que deveria ser dito pelo educador é escrito no *flipchart*, em formato de diálogo, como se estivesse sendo escrito um *script* da aula. Normalmente, a turma fica em absoluto silêncio, acompanhando o que o educador escreve com curiosidade e atenção. Os aprendizes ficam bastante surpresos quando percebem que algumas ações que acontecem na sala, bem como as "falas" do professor, aparecem escritas no *flipchart*, como no texto de um filme ou de uma novela. O educador continua, escrevendo em seu roteiro: *"Agora é com vocês"*.

O educador, enfim, entrega a caneta a um aluno, que levanta e vai até o *flipchart*. O professor se senta. O aluno livremente dá continuidade ao roteiro que o educador começou, contribuindo com sua observação do que acontece na aula e com sua criatividade.

Depois de escrever duas ou três páginas, o aluno escolhe outro colega de turma e entrega para ele a caneta.

O aluno que recebeu a caneta vai até o *flipchart* e continua a escrever o roteiro. Assim prossegue a primeira parte da aula, com diversos alunos da turma recebendo a caneta e escrevendo o roteiro coletivo.

Após cerca de trinta minutos, em que os alunos se revezaram no *flipchart*, exercitando a linguagem recém-descoberta, o educador recebe a caneta e encerra o roteiro.

A próxima etapa da aula consiste na leitura coletiva de todo o roteiro. É sempre divertido e interessante ler a situação que se passou na sala (ou a situação imaginada por alguns alunos) já em linguagem de cinema. De acordo com observações que partem dos alunos e do educador, são feitas "correções" no *flipchart*, sob o olhar de todos, e o roteiro é aprimorado em conjunto.

Divide-se, então, o exercício em três etapas:

1. Escrita do *flipchart* pelo professor.
2. Escrita do *flipchart* pelos alunos.
3. Leitura e comentários.

Observações:

Sem perceber, cada estudante, seguindo o modelo inicial colocado pelo educador no *flipchart*, escreve parte de um roteiro cinematográfico sem nunca ter tido contato com as centenas de teorias existentes sobre esse processo. Durante a leitura de todo o roteiro produzido na aula, parte dos próprios aprendizes desenvolvem uma visão crítica do que foi escrito, criando uma espécie de autoObservações das técnicas de escrita audiovisual e do processo criativo. Depois da última leitura e da conversa acerca da linguagem do roteiro e do processo pelo qual turma e educador passaram, todos se sentem mais encorajados e aptos a escrever, além de ter aguçados sua criatividade e seu desejo de conhecer mais teorias e técnicas.

Origem do exercício:

Exercício criado pelo educador e roteirista Henry Grazinoli, na *Oficina de Formação de Educadores*.

23. Árvore das Cores

Disciplinas Conexas: Física; Artes; Oficinas e Cursos Livres; Aulas técnicas e Universitárias.

Ideal para: Ensino Médio, Técnico e Universitário.

Tema Principal: Iluminação e Elétrica.

Perfil: Atividade em sala de aula.

Pré-requisitos teórico-práticos: Não há.

Materiais - Professor/Escola: Quatro refletores; gelatinas com as cores primárias; materiais de papelaria coloridos e variados.

Descrição e Etapas:

Preparo: Em uma sala ampla e totalmente escurecida, são dispostos, em forma triangular, três refletores. É importante que estejam tão afastados quanto possível uns dos outros. Cada refletor está com um filtro de luz chamado tecnicamente de *gelatina*. Em cada refletor, há um filtro de uma das cores primárias: vermelho, azul e verde. Todos os refletores apontam para o chão e enquadram uma folha de sulfite. Ao lado das folhas, estão alguns materiais: tecidos coloridos, estojos com canetinhas, papel crepom de diversas cores (quanto mais pastel a cor melhor), colas e tesouras. No centro desse triângulo, há um refletor sem filtro, com luz branca mais suave, que ilumina em foco o centro da sala. Em seguida, divide-se o exercício em sete etapas:

1. Convite aos participantes a entrar na sala com cerimônia, como se estivessem entrando em um espaço mágico. O clima de mistério é proporcionado pela penumbra e pelas luzes pontuais.
2. Arranjo de um círculo formado pelo grupo de participantes, em pé, ao redor da luz branca central (que é denominada árvore-mãe).
3. Leitura única do trecho de um conto. Depois, apaga-se a luz branca e a turma é dividida em três grupos. Cada grupo se dirige a um dos refletores (a sua árvore de luz). A tarefa de cada equipe é criar uma imagem relacionada ao texto narrado pelo educador, usando os materiais disponíveis. Essa imagem é finalizada na folha branca de sulfite. É importante que seja dado tempo suficiente para que haja discussão e que decisões sejam tomadas nessa construção da imagem.
4. Apresentação das imagens criadas por cada grupo.
5. Convite às equipes para se deslocarem no sentido horário em direção ao refletor/árvore seguinte, levando sua imagem. Assim, a imagem construída sob a luz azul passa a ser iluminada por uma verde, a verde por uma vermelha e assim por diante. As cores são radicalmente alteradas - essa radicalidade vai depender do grau de pureza dos filtros gelatinas usados. Recomenda-se a linha Calcolor da Rosco.

6. Reunião de todos os grupos, com a luz acesa, no círculo inicial munidos de suas imagens. As cores *reais* são enfim descobertas.
7. Discussão sobre as técnicas de iluminação e fotografia. Os grupos experimentam com a câmera as interferências que a iluminação pode causar tanto objetivamente (na cor imaginada por uma cena), quanto subjetivamente, no sentimento percebido sob as diversas luzes.

Observações importantes:

É importante criar as condições mínimas de segurança para ninguém tropeçar nos fios (pode ser mais seguro colar os fios no chão com durex ou fita crepe). A escolha da história também merece atenção: deve-se buscar narrativas férteis para a criação das imagens. Também é importante ler interpretando as histórias para estimular a turma.

Origem do Exercício:

Atividade criada pelo fotógrafo e educador Gui Mohallem quando era coordenador da Oficina de Elétrica do Instituto Criar de TV e Cinema. Publicado também no capítulo de compilação de “Boas Práticas” de Juliana Leonel e Moira Toledo no livro Audiovisual Comunitário.

24. O jogo dos sons do mundo

Disciplinas Conexas: História; Artes; Oficinas e Cursos Livres; Aulas técnicas e Universitárias.

Ideal para: Ensino Fundamental I; Fundamental II; Ensino Médio.

Tema Principal: Desenho de Som.

Perfil: Atividade em sala de aula.

Duração mínima: Uma aula.

Pré-requisitos teórico-práticos: Não há.

Materiais - Professor/Escola: Cenas de diversos filmes - podem ser exibidas em DVD ou a partir de cenas escolhidas no Youtube. É interessante que sejam cenas sem diálogos, apenas com ruídos do ambiente, trilha sonora etc.

Sugestões: cena de abertura de "Era uma vez no oeste"; qualquer cena sem diálogos dos filmes de Jacques Tati (especialmente "as Férias do sr. Hulot"); início do filme "Terra em Transe"; cenas com trilha sonora de John Williams (Em especial filmes de Steven Spielberg); "A grande testemunha"; cenas de luta de "Touro Indomável".

Descrição e Etapas:

A atividade prevê a exibição de vídeos com e sem som e o debate sobre as diferenças de percepção geradas por essas diferentes formas de composição, isto é, sobre a importância do som para a composição dos vídeos. Sugere-se a adoção de cinco etapas:

1. Exibição do som dos vídeos, sem imagem.
2. Debate.
3. Exibição das imagens, em ordem trocada e sem os sons.
4. Debate.
5. Exibição das cenas completas.

Regras para Estudantes:

1. Quando ouvir os sons, anote tudo o que vier a cabeça: qual tipo (gênero) de filme você imagina que está sendo exibido; o que gerou cada som; como você definiria o espírito da trilha sonora etc. Por fim, dê um nome para cada trecho de som, como se fosse o nome do filme. Caso você reconheça o som e se lembre do filme, tente prestar atenção às sutilezas, os detalhes, aos sons dentro dos sons.
2. Compartilhe com os colegas o que você imaginou. Comparem suas visões. Há pontos em comum?

3. Ao assistir às imagens, faça uma lista do que você está vendo, mesmo que tudo pareça óbvio: pessoas? Cavalos? Carros? Objetos? Descreva tudo, sem pensar muito. Após o término da cena, reflita: você sabe qual o som que corresponde a cena que você assistiu? Como você conseguiu fazer a conexão? Há elementos sonoros que correspondem aos elementos visuais que você identificou? Anote.
4. Compartilhe com os colegas o que você percebeu. Comparem suas visões. Há pontos em comum?
5. Ao assistir às imagens completas, pense sobre as implicações emocionais das conexões entre imagem e som - tanto as que você já tinha percebido quanto às que você percebeu agora. Que emoção cada momento do som ajuda a construir? Há elementos na imagem que pareciam sem emoção quando silenciosos e que mudam quando você ouve o som?
6. Compartilhe com os colegas o que você imaginou. Comparem suas visões. Há pontos em comum?

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Ampliar o escopo do olhar.

Origem do exercício:

Exercício original

25. A imagem dos sons prováveis - e dos improváveis!

Disciplinas Conexas: Física; Artes; Oficinas e Cursos Livres; Aulas técnicas e Universitárias.

Ideal para: Ensino Fundamental I; Fundamental II; Ensino Médio.

Tema Principal: Som direto; Design de Som; Acústica.

Perfil: Atividade em sala de aula; lição para ser realizada na rua.

Pré-requisitos teórico-práticos: Não há.

Jogos introdutórios: “O jogo dos sons do mundo”.

Materiais - Professor/Escola: Câmera filmadora ou celular que filme; computador com software de edição de vídeos; computador conectado a projetor ou televisão.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê a captação de sons de diversas origens, a análise destes e a invenção de imagens para esses sons. Para a sua realização, o exercício pode ser dividido em cinco etapas:

1. Invenção e captação de sons produzidos por humanos.
2. Invenção e captação de sons produzidos por ambientes.
3. Invenção e captação de sons produzidos por objetos.
4. Audição dos sons.
5. Invenção de imagens para os sons.

Caso o educador tenha tempo e interesse, podem acontecer mais duas etapas:

6. Gravação das imagens inventadas.
7. Edição de pequenos vídeos, com imagens da internet e os sons captados.

Regras para Estudantes:

1. Façam uma lista dos diferentes sons que um ser humano pode produzir, cujas sonoridades conectam-se facilmente com sua origem. Exemplos: respiração calma, ofegante, choro, grito, beijo, palmas ou outros sons que, quando escutados, sejam identificados sem dificuldade.
2. Façam uma lista dos diferentes sons que um ser humano pode produzir e que sejam de difícil identificação. Exemplos: batiques no corpo, diferentes ruídos não identificáveis produzidos com a boca etc.

3. Gravem esses sons.
4. Façam uma lista dos ambientes que vocês podem acessar na escola. Tentem imaginar quais os tipos de sonoridade destes ambientes, como quadra, refeitório, sala de aula de crianças pequenas, sala de artes, parque, sala dos professores, sala da diretoria etc.
5. Façam uma lista dos objetos aos quais vocês têm acesso na escola e que podem, eventualmente, emitir sons. Dividam em sons cuja origem é facilmente identificada (vaso sanitário, por exemplo) e sons difíceis de identificar (uma lata de lixo sendo arrastada, por exemplo).
6. Gravem esses sons, dos ambientes e objetos, tomando o cuidado de, nos ambientes fechados, pedir autorização antes.
7. Ouçam os sons que produziram, e enquanto ouvem, desenhem imagens que não tenham nenhuma conexão com o tipo de som que você estiverem escutando. (Por exemplo: se o som é de jovens gritando em um jogo de futebol, desenhe imagens totalmente diferentes: uma família jantando ao redor de uma mesa, uma moto acelerando em uma avenida, um cachorro dormindo em um quintal, etc. Imagine como esses dois elementos, de imagem e som, podem criar novos sentidos interessantes quando combinados).

Caso o professor solicite:

8. Gravem as imagens inventadas.
9. Editem pequenos vídeos, utilizando imagens gravadas por vocês ou encontradas na internet; e os sons captados.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a observar; analisar, usando conceitos.

Origem do exercício:

Inspirado em exercícios propostos por Michel Chion em "Audiovisões".

26. Sons bidimensionais

Disciplinas Conexas: Artes; Oficinas e Cursos Livres.

Ideal para: Ensino Fundamental I; Fundamental II.

Tema Principal: Criando gags de humor físico; Som direto; Desenho de som.

Perfil: Atividade em sala de aula; lição para ser realizada em casa.

Duração mínima: Quatro aulas, com lições de casa entre elas.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções de linguagem audiovisual e encenação clássica (ver apêndice pg. 79 e pg. 82).

Jogos introdutórios: "Jogo dos sons do mundo" e "A imagem dos sons improváveis".

Materiais - Professor/Escola: Bixiga; papel celofane; jornal; outros papéis; brinquedos musicais; objetos de diferentes materiais; gravador de som; câmera filmadora ou celular que filme; computador com software de edição de vídeos.

Materiais - Estudante: Diferentes materiais que emitam sons divertidos.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê a criação de cenas de humor físico com ilustração sonora e, em seguida, a gravação e transformação dessas imagens em vídeo. Pode-se dividi-la em 10 etapas:

Aula 1

1. Apresentação da atividade a ser realizada em grupos. Para a próxima aula, os estudantes devem criar uma cena de humor físico, em grupos.

Lição de casa

2. Criação da cena.

Aula 2

3. Apresentação das cenas para a sala. Escolha de uma delas para ser gravada.

4. Ensaio.

5. Gravação.

Lição de casa

6. Reunião de ideias de sons para o vídeo.

Aula 3

7. Ensaio.

8. Gravação.

Lição de casa (pode ser feita pelos estudantes ou pelo professor)

9. Edição dos vídeos (sincronização dos sons gravados com a cena).

Aula 4

10. Exibição dos vídeos e comentários.

Regras para Estudantes:

1. Criem uma cena muito simples e sem diálogos, de comédia infantil ou juvenil. O foco deve estar no que chamamos de humor físico ou gestual, isto é, construído a partir de elementos que podemos perceber visualmente.

Algumas sugestões:

- Um aluno vai fazer uma brincadeira de mau gosto com um colega, mas acaba caindo, ele mesmo, na armadilha que criou.

- Um estudante está correndo atrás de outro, mas não o alcança. Inventa uma estratégia para pegar o colega, mas, quando está quase conseguindo, é pego pela professora.

Importante: a cena deve ser simples o bastante para ser filmada em um plano fixo.

Se estiverem sem inspiração, assistam no Youtube a filmes de Charles Chaplin, Buster Keaton, Os Três Patetas ou mesmo desenhos animados, como Tom e Jerry, Pica Pau ou Papalégua.

2. Ensaiem.

3. Gravem a cena.

4. Assistam à cena gravada.

Lição de casa

5. Pensem na cena gravada e tragam objetos que criem sonoridades interessantes para ela.

Aula 3

6. Ensaiem para a sonorização ao vivo (se houver muitas ideias, podem ser gravadas diferentes versões).

8. Gravem os sons enquanto assistem às imagens, para garantir uma boa sincronia.

Lição de casa (pode ser feita pelos estudantes ou pelo professor)

9. Editem os vídeos (sincronização dos sons gravados com a cena).

Aula 4

10. Exibam os vídeos e façam comentários.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a observar/analisar usando conceitos; ampliar o escopo do olhar; desenvolver a autoestima; desenvolver confiança – em si e nos outros.

Observação:

É um exercício de experimentação de linguagem.

Origem do exercício:

Exercício original.

27. Edição- Dominó

Disciplinas Conexas: Artes; Oficinas e Cursos Livres.

Ideal para: Ensino Fundamental I

Tema Principal: Edição; Montagem.

Perfil: Atividade em sala de aula.

Pré-requisitos teórico-práticos: Os estudantes devem ter realizado alguma gravação anterior. Essa atividade é voltada, justamente, à organização/edição de material previamente gravado. Noções básicas de edição de vídeos (ver apêndice pg. 77).

Jogos introdutórios: Qualquer atividade ou jogo que gere material gravado.

Materiais - Professor/Escola: Lousa; computador conectado a projetor ou televisão; computador com software de edição de vídeos.

Descrição e Etapas:

Preparo: Os estudantes são convidados a assistir ao material previamente gravado em vídeo. Todos anotam as cenas de que mais gostaram, ou seja, os pontos fortes do material bruto. Cada cena destacada é anotada no quadro e ganha um nome. Esses blocos de assunto, de uma fala ou de um som vão funcionar como peças de um jogo de dominó. Tudo é escrito e nomeado em um quadro para facilitar a associação entre essas partes. Depois da lista completa, o jogo começa.

O primeiro participante a jogar escolhe uma cena, depois, o segundo participante escolhe outra cena que faça associação com a primeira escolhida.

Depois, um a um, os participantes vão fazendo suas jogadas, suas associações. As possibilidades de casamento de uma peça com a outra são bem livres. É permitido desde montar uma peça com outra sem mudar muito o rumo da narrativa (como no dominó, onde a associação é feita pela semelhança das peças) até mudar radicalmente o rumo da narrativa ou montagem, fazendo casamentos inusitados. Também é permitido usar uma peça/cena mais de uma vez. (A repetição de cenas cria muitos significados, e isso é compreendido na brincadeira. Cada associação, cada montagem, é registrada no quadro em sequência).

O jogo para quando já há um número considerável de associações feitas, não necessariamente quando todas as cenas disponíveis estejam associadas.

Em seguida, o grupo é convidado a fazer um balanço da sequência de cenas feita até aquele momento. Com isso, instala-se um debate, em que todos exibem sua opinião ao mesmo tempo.

Essa é também a hora de decidir qual parte será realmente o início do vídeo e reordenar o material. A partir desta ideia de começo, a linha narrativa é recriada. Novos casamentos de peças são possibilitados, novas ideias associativas.

Fechada uma sequência, o material audiovisual é levado para a ilha de edição.

Depois, em outro dia de encontro, os participantes são convidados a assistir ao vídeo que se imaginou no jogo e avaliar o resultado. Em geral, é um momento de debate, de defender determinados caminhos para o produto final do vídeo e de esclarecer dúvidas. Não raramente é necessário retomar o processo no quadro negro e propor novas associações com a edição-dominó. O tempo do jogo e a quantidade de encontros necessária depende do tamanho e da complexidade do material bruto gravado.

Origem do exercício:

Exercício criado pelos educadores Mauro Reis, Roberto Robalinho e Aurélio Aragão, do Projeto “Alice, prepara o gato!”, de Niterói, RJ.

28. Minuto Lumière

Disciplinas Conexas: Geografia; Sociologia; Artes; Oficinas e Cursos Livres.

Ideal para: Ensino Fundamental I; Ensino Fundamental II; Ensino Médio.

Tema Principal: Fotografia; Plano Cinematográfico; Composição.

Perfil: Atividade em sala de aula.

Duração mínima: Uma aula.

Pré-requisitos teórico-práticos: Compreensão do conceito de plano - tudo o que acontece entre o ligar e o desligar da câmera Noções de linguagem audiovisual (ver apêndice pg. 79).

Materiais - Professor/Escola: Computador conectado a projetor ou televisão; câmera filmadora ou celular que filme.

Descrição e Etapas:

Este é um exercício de percepção individual e pode ser dividido em quatro etapas:

1. Organização da turma em duplas e elas realizam o exercício pela escola e ao seu redor (se possível).
2. Preparação para o exercício individual Minuto Lumière. Cada estudante deve refletir sobre os três gestos fundamentais: escolha, disposição e ataque.
3. Filmagem de cada exercício individual.
4. Exibição de todos os exercícios realizados pela turma e comentários.

Regras para Estudantes:

Introdução

Considerado o marco inicial da história do cinema, em 1895, os Irmãos Lumière inventam o cinematógrafo, um aparelho que permite registrar uma série de instantâneos fixos (fotogramas) que, quando projetados, criam uma ilusão de movimento. Com o cinematógrafo imóvel, as imagens eram filmadas em rolos de película com cerca de 17 metros, atingindo aproximadamente 50 segundos de duração.

O motivo do exercício ser chamado de “Minuto Lumière” é uma referência a essas imagens: realizar um plano de um minuto retornando à maneira como eram feitos os primeiros filmes da história do cinema.

Exercício de introdução, em duplas (sem câmera):

- Um dos estudantes deve permanecer de olhos fechados enquanto é guiado pelo colega por cerca de 3' (três minutos) pela escola e ao seu redor;
- Ao final da caminhada, o guia deve posicionar o colega como se este fosse uma câmera, compondo um plano fixo, “fotografando” o espaço à sua frente ao abrir os olhos por aproximadamente cinco segundos e fechando-os em seguida.

Exercício Minuto Lumière, individual (com câmera):

1. Reflita sobre:

- a escolha - O que se quer filmar? Pessoas, gestos, sons, cores, luzes?
- a disposição - Onde coloco a minha câmera para captar esses elementos que escolhi filmar? De que forma disponho esses elementos diante da câmera para que sejam mais significativos?
- o ataque - Qual é o momento para acionar o botão de gravação?

2. Realize seu vídeo, seguindo os parâmetros:

- A câmera deve estar fixada no tripé;
- Durante a filmagem, evite falar atrás da câmera;
- Evite movimentar a câmera;
- Não utilize o zoom.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a observar; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; ampliar o escopo do olhar; desenvolver a confiança – em si e nos outros; desenvolver a capacidade de focar-se.

Observações:

O importante é que os estudantes consigam experimentar o cinema.

“Rodar um plano é colocar-se no coração do ato cinematográfico, descobrir que toda a potência do cinema está no ato bruto de captar um minuto do mundo; é compreender, sobretudo que o mundo sempre nos surpreende, jamais corresponde completamente ao que esperamos ou prevemos, que ele tem frequentemente mais imaginação do que aquele que filma[...]. O ato aparentemente minúsculo de rodar um plano envolve não só a maravilhosa humildade que foi a dos irmãos Lumière, mas também a sacralidade que uma criança ou adolescente empresta a uma primeira vez levada a sério, tomada como uma experiência inaugural decisiva” (Alain Bergala)

Origem do exercício:

Exercício proposto pelo projeto Le Cinéma - Cent Ans de Jeunesse, promovido pela Cinemateca Francesa

Aperfeiçoado pelo CINEAD - Cinema para aprender e desaprender - Faculdade de Educação UFRJ

E sistematizado pelo projeto Inventar com a diferença, promovido pela Secretaria Especial de Direitos Humanos do Ministério da Justiça.

29. Fotografias Narradas

Disciplinas Conexas: Língua Portuguesa; Literatura; História; Geografia; Artes; Oficinas e Cursos Livres.

Ideal para: Ensino Fundamental I; Ensino Fundamental II; Ensino Médio.

Tema Principal: Imagem e Narrativa.

Perfil: Atividade em sala de aula; lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual, gravação e edição de vídeos (ver apêndice pgs. 75, 77 e 79).

Jogos introdutórios: “Minuto-Lumière”.

Materiais - Professor/Escola: Computador conectado a projetor ou televisão; câmera filmadora ou celular que filme.

Descrição e Etapas:

A atividade prece a filmagem de alguém narrando uma fotografia e pode ser dividida em três etapas:

1. Apresentação do exercício.
2. Filmagem com convidado.
3. Exibição na sala de aula e comentários.

Regras para Estudantes:

1. Descubra um pouco da história de um vizinho, de um parente, de um funcionário da escola.
2. Crie um inventário da memória da comunidade retratada atentando também para as fabulações que as pessoas fazem de si mesmas, para a tensão entre a palavra e a imagem e para a relevância da memória oral na constituição de um povo.

Exercício:

1. Peça para que um adulto apresente uma fotografia e que fale sobre ela diante da câmera.
2. Filme esse momento com a câmera na mão atentando para os gestos, o entorno e a própria fotografia.

A narração pode durar até 4 minutos.

Obs.: a atividade pode acontecer dentro ou fora da escola, desde que seja combinado previamente e que o narrador leve a fotografia no horário da oficina.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Engajar-se nos problemas do mundo; estabelecer contatos e uma rede de relacionamentos; aprender a observar; ampliar a capacidade de estabelecer vínculos com pessoas ou coisas.

Observações:

O importante é que os estudantes notem, nas Observações, que tão importante quanto filmar essas fotografias narradas é se perguntar o que está por trás de uma imagem, que tipo de histórias as pessoas querem contar - é essa investigação que o exercício propõe.

Origem do exercício:

Desenvolvido pelo CINEAD - Cinema para aprender e desaprender - Faculdade de Educação UFRJ
Aperfeiçoado e sistematizado pelo projeto Inventar com a diferença, promovido pela Secretaria Especial de Direitos Humanos do Ministério da Justiça.

30. Histórias de Objetos

Disciplinas Conexas: Língua Portuguesa; Literatura; História; Sociologia; Filosofia; Artes; Oficinas e Cursos Livres.

Ideal para: Ensino Fundamental I; Fundamental II; Ensino Médio.

Tema Principal: Memória; História Oral; Narração em OFF.

Perfil: Lição para ser realizada em casa.

Duração mínima: 2 aulas, 2h em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual, gravação e edição de vídeos (ver apêndice pgs. 75, 77 e 79).

Jogos introdutórios: "ICD".

Materiais - Professor/Escola: Computador com software de edição de vídeos.

Materiais - Estudante: Câmera filmadora ou celular que filme.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê o registro da história de um objeto em vídeo pelos estudantes. Ela pode ser dividida em quatro etapas:

1. Apresentação do exercício, em aula.
2. Filmagem (na escola, nos seus arredores ou em casa).
3. Edição (em casa ou no laboratório de informática da escola).
4. Exibição em sala de aula e comentários.

Regras para Estudantes:

1. Encontre uma pessoa idosa da comunidade e pergunte a ela sobre algum objeto que esteja há muitos anos na família ou que seja, de alguma forma, significativo para esta pessoa.
2. Utilize a câmera ou celular que filme para gravar somente a narração (o áudio).

3. Separadamente, filme este objeto ou produza outras imagens que criem relação com esta narração.
4. Edite as imagens filmadas e a narração. A narração, editada, deve durar entre um e três minutos.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Engajar-se nos problemas do mundo; ampliar o escopo do olhar; ampliar a capacidade de estabelecer vínculos, com pessoas ou coisas.

Observações:

Objetivos do exercício: valorizar a memória e a história oral; registrar e compor imagens que falem sobre outros tempos e outras formas de se relacionar com o mundo, sobretudo tradições e hábitos que se transformam pela reconfiguração das cidades e do cotidiano; estimular uma atenção às narrativas da comunidade.

Origem do exercício:

Projeto Inventar com a diferença, promovido pela Secretaria Especial de Direitos Humanos do Ministério da Justiça.

31. Câmera Subjetiva

Disciplinas Conexas: História; Geografia; Sociologia; Artes; Oficinas e Cursos Livres.

Ideal para: Ensino Fundamental I; Ensino Fundamental II; Ensino Médio.

Tema Principal: Alteridade; Câmera subjetiva; Ponto de Vista.

Perfil: Atividade em sala de aula; lição para ser realizada em casa; lição para ser realizada na rua.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de narrativa, gravação e edição de vídeos (ver apêndicepgs. 75, 77, 79 e 82).

Materiais - Professor/Escola: Computador conectado a projetor ou televisão.

Materiais - Estudante: Câmera filmadora ou celular que filme.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê a investigação sobre o trabalho de alguém e o registro dessa atividade em vídeo, de forma original. Para isso, pode-se dividir o exercício em quatro etapas:

1. Apresentação do exercício, em aula.
2. Filmagem (na escola, nos seus arredores ou em casa).
3. Edição (em casa ou no laboratório de informática da escola).
4. Exibição em sala de aula e comentários.

Regras para Estudantes:

1. Filme um plano fixo de até 40 segundos de uma pessoa no trabalho (na cantina, na secretaria, no refeitório, no caixa da mercearia, no espaço onde o vendedor ambulante trabalha etc.).
2. Ocupe o lugar em que a pessoa trabalha e filme a partir de seu ponto de vista dois planos de no mínimo 10 segundos cada.
3. Edite os planos, articulando os planos dos trabalhadores com os plano que simula o que eles veem.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a conviver em harmonia na diversidade, exercitar a tolerância e a autonomia, engajar-se nos problemas do mundo; ampliar o escopo do olhar; ampliar a capacidade de estabelecer vínculos, com pessoas ou coisas.

Origem do exercício:

Projeto Inventar com a diferença, promovido pela Secretaria Especial de Direitos Humanos do Ministério da Justiça.

32. Filme-Carta

Língua Portuguesa, Literatura, História, Geografia, Sociologia, Ciências, Filosofia, Artes, Oficinas e Cursos Livres

Ensino Fundamental I, Fundamental II, Médio

Tema Principal: Identidade, Alteridade, Composição, Narração, Montagem

Perfil: Atividade de sala de aula, Lição para ser realizada em casa, Lição para ser realizada na rua

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de narrativa, gravação e edição de vídeos (ver apêndice pgs. 75, 77, 79 e 82).

Materiais Professor/Escola: Computador conectado a projetor ou televisão; Computador com software de edição de imagens.

Materiais - Estudante: Câmera filmadora ou Celular que filme;

Descrição e Etapas:

Exercício em grupos de quatro a seis estudantes.

1. Apresentação do exercício.
2. Escolha de um destinatário para a carta (pode ser outra escola, uma pessoa, uma cidade etc).
3. Criação de um texto-carta.
4. Gravação do texto-carta.
5. Seleção ou nova captação de imagens.
6. Edição.
7. Exibição.

Regras para Estudantes:

1. Escolham um destinatário para a carta (pode ser outra escola, uma pessoa, uma cidade etc).
2. Escrevam uma carta para esse destinatário. Imaginem esse destinatário de maneira complexa. Como ele é? O que ele já sabe sobre vocês e o que ele vai descobrir através da carta? Falem sobre suas vidas, sua forma de ver o mundo; sobre o que vocês consideram ser o seu território; sobre as coisas que afetam vocês - sejam elas boas ou não -; o que desejam no mundo; o que conhecem e querem compartilhar; suas histórias, invenções etc.
4. Gravação do texto-carta.
5. Seleção ou nova captação de imagens*.

*Caso a turma já tenha realizado exercícios como Minuto Lumière, Molduras e Máscaras, Câmera Subjetiva, dentre outros propostos pelo ICD, deverá selecionar as imagens a partir das já produzidas. Caso a turma vá realizar este exercício de maneira independente, deverá captar novas imagens, que dialoguem com a carta escrita.

6. Edição.
7. Exibição.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Engajar-se nos problemas do mundo; estabelecer contatos e uma rede de relacionamentos; aprender a observar; aprender a criticar discursos, objetos e atitudes, usando conceitos; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; ampliar o escopo do olhar; ampliação da capacidade de estabelecer vínculos, com pessoas ou coisas.

Origem do exercício:

CINEAD - Cinema para aprender e desaprender - Faculdade de Educação UFRJ

33. Molduras e Máscaras

Disciplinas Conexas: Artes; Oficinas e Cursos Livres.

Ideal para: Ensino Fundamental I; Ensino Fundamental II; Ensino Médio.

Tema Principal: Campo e extracampo.

Perfil: Lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de narrativa, gravação e edição de vídeos (ver apêndice pgs. 75, 77 e 82).

Materiais - Professor/Escola: Computador conectado a projetor ou televisão.

Materiais - Estudante: Câmera filmadora/celular que filma.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê o registro em vídeo de diferentes ângulos e pontos de vista dentro da casa de vizinhos ou parentes. Ela pode ser dividida em três etapas:

1. Apresentar o exercício.
2. Filmagem (lição de casa).
3. Exibição em sala de aula e comentários.

Regras para Estudantes:

1. Visitem a casa de vizinhos e parentes.
2. Filmem até dois minutos através de portas, janelas e máscaras de papel a resposta do morador da casa para a seguinte pergunta: "O que você vê a partir daqui?".
3. Filmem o plano (a imagem do que a pessoa vê) e o contra plano (a imagem da pessoa falando o que vê), sempre observando e enquadrando a partir das molduras e/ou máscaras.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Engajar-se nos problemas do mundo; aprender a observar, ampliar o escopo do olhar; ampliação da capacidade de estabelecer vínculos, com pessoas ou coisas.

Origem do exercício:

Projeto Inventar com a diferença, promovido pela Secretaria Especial de Direitos Humanos do Ministério da Justiça.

34. Espelhos de autorretrato

Disciplinas Conexas: Língua Portuguesa; Literatura; Artes; Oficinas e Cursos Livres.

Ideal para: Ensino Fundamental II; Ensino Médio.

Tema Principal: Enquadramento; narrativas sobre si.

Perfil: Lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de narrativa, gravação e edição de vídeos (ver apêndice pgs. 75, 77, 79 e 82).

Jogos introdutórios: Todos do “Inventar com a diferença”.

Materiais - Professor/Escola: Computador conectado a projetor ou televisão.

Materiais - Estudante: Câmera filmadora ou celular que filme.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê que a turma seja dividida em trios. A partir disso, pode-se seguir as seguintes etapas:

1. Definição de quem vai filmar, quem vai escrever e quem vai atuar/ler o texto.
2. Filmagem (em sala ou em casa).
3. Exibição e comentários.

Regras para Estudantes:

1. Um componente do grupo deve desenvolver um texto com duração de até um minuto a partir da seguinte questão: “o que nos faz diferentes?”.
2. O estudante responsável por ler e interpretar o texto deve fazer a leitura, mantendo o texto em uma das mãos e um espelho na outra.
3. O estudante responsável pela filmagem deve focar-se somente no reflexo da pessoa lendo diante do espelho.

Observação: É importante que a pessoa filmada não seja a mesma que escreveu o texto que será lido.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a trabalhar em equipe em uma perspectiva colaborativa; aprender a observar; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; ampliar o autoconhecimento, desenvoltura e confiança – em si e nos outros; ampliar a capacidade de estabelecer vínculos, com pessoas ou coisas.

Origem do exercício:

CINEAD - Cinema para aprender e desaprender - Faculdade de Educação UFRJ

Projeto Inventar com a diferença, promovido pela Secretaria Especial de Direitos Humanos do Ministério da Justiça

35. Uma carta e uma cena clássica

Disciplinas Conexas: Artes; Oficinas e Cursos Livres; Aulas técnicas e Universitárias.

Ideal para: Ensino Médio; Ensino Técnico e Universitário.

Tema Principal: Direção / *Mise en Scène* clássica.

Perfil: Atividade em sala de aula; lição para ser realizada em casa.

Duração mínima: 2 aulas.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de narrativa, gravação e edição de vídeos (ver apêndice pgs. 75, 77 e 82).

Materiais - Professor/Escola: Computador conectado a projetor ou televisão.

Materiais - Estudante: Câmera filmadora ou celular que filme; computador com software de edição.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê a adaptação de uma carta para vídeo e pode ser dividida, basicamente, em três etapas:

1. Apresentação do exercício.
2. Estudantes gravam (lição de casa, pode ser individual ou em grupos).
3. Exibição dos vídeos e comentários.

Regras para Estudantes:

1. Leia o argumento abaixo e o transforme-o num roteiro, para um vídeo com - no máximo – um minuto. Invente um novo título.

"Uma carta inquietante"

Uma jovem mulher, 20 e poucos anos, abre a porta de casa e entra. Logo percebe que pisou em algumas correspondências e se abaixa para pegá-las. Mexendo nas cartas, encontra uma à qual se atenta especialmente. Ela a vira, e a carta não tem remetente. Claramente alterada, a mulher imediatamente sai pela porta. Toca a campainha da porta ao lado ou encontra no corredor com o/a vizinho/a, com quem tem uma breve – e inquietante – conversa.

(O desenvolvimento da conversa entre a personagem e o vizinho/a é de livre criação dos estudantes)

O vídeo deve ser realizado seguindo as diretrizes abaixo:

- Junto com o vídeo deve ser entregue a planta baixa e storyboard de todos os planos do filme. Sugiro que isso seja feito antes da gravação para que o eixo seja efetivamente respeitado;
- O espectador tem que conseguir compreender a história. Isto é: a narrativa tem que ficar clara (cada um dos elementos inseridos no argumento e a parte final criada pelos estudantes);
- As imagens devem ser captadas em sistema de cobertura/coverage (diversos posicionamentos de câmera);
- Nas cenas de entrada e saída deve haver planos captados dos dois lados da porta, o eixo 180º deve ser respeitado e a geografia do espaço deve ficar muito clara;
- No momento da leitura da carta deve existir um plano que mostre a personagem olhando para a carta e um plano que simule o que ela vê (raccord de olhar), respeitando as regras de eixo 180º;
- Os planos de diálogo devem ser esteticamente simétricos (teto, angulação, distância da personagem, lentes) e devem respeitar o eixo 180º.
- A montagem deve ser realizada sempre quando há movimento e deve ser totalmente clássica, isto é, invisível.

Observações:

A Observações desse exercício é, sem dúvida, o momento de maior aprendizado. O professor pode ser muito sincero para auxiliar os estudantes a perceber suas fragilidades. Dessa forma, é bastante recomendado que o professor tenha domínio dos conteúdos que serão exigidos. Ele também pode adaptar as exigências ao conhecimento que possui. Sobre eixo e raccord de olhar recomendo o capítulo Tempo-Espaço do livro "Praxis do Cinema", de Noel Burch; e os diversos vídeos sobre eixo existentes no *Youtube* (em inglês, Axis 180 degrees).

Origem do exercício:

Exercício original.

36. Plano Comentado

Disciplinas Conexas: Artes; Oficinas e Cursos Livres; Aulas técnicas e Universitárias.

Ideal para: Ensino Médio; Ensino Técnico e Universitário.

Tema Principal: Linguagem; Montagem; Análise de Filme.

Perfil: Lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de narrativa, gravação e edição de vídeos (ver apêndice pgs. 75, 77, 79 e 82).

Materiais - Professor/Escola: Computador conectado a projetor ou televisão; computador com software de edição de vídeo; computador com software que capture a tela do computador.

Materiais - Estudante: Câmera filmadora ou celular que filme.

Descrição e Etapas:

A atividade pode ser dividida em três etapas:

1. Apresentação do Exercício.
2. Filmagem (em casa).
3. Exibição e comentários.

Regras para Estudantes:

1. Escolha um plano de um filme, preferencialmente um plano longo, com montagem interna ou muitos acontecimentos dentro do quadro.
2. Escreva um roteiro:
 - com dois personagens (um diretor e um editor);
 - que se passe numa ilha de edição;
 - no qual as personagens assistam ao plano selecionado e conversem sobre as características que veem/percebem na imagem.
3. Grave a cena com ao menos uma posição de câmera que mostre os personagens juntos, na ilha de edição.
4. Edite, inserindo primeiro o plano. Em seguida os personagens assistindo e comentando o plano. E, por fim, o plano novamente, com mais comentários das personagens por cima.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a observar; aprender a organizar/sintetizar o que foi pesquisado.

Origem do exercício:

CINEAD - Cinema para aprender e desaprender - Faculdade de Educação UFRJ (Ideia inspirada em consultoria de Alain Bergala em 2012).

37. Colocar em cena

Disciplinas Conexas: Artes; Oficinas e Cursos Livres; Aulas técnicas e Universitárias.

Ideal para: Ensino Médio; Ensino Técnico e Universitário.

Tema Principal: Encenação/Staging.

Perfil: Lição para ser realizada em sala de aula.

Pré-requisitos teórico-práticos: O professor pode exibir trechos de filmes que trabalhem a questão da colocação em cena de maneira criativa; Noções básicas de narrativa, gravação e edição de vídeos (ver apêndice pgs. 75, 77, 79 e 82).

Materiais - Professor/Escola: Computador conectado a projetor ou televisão; computador com software de edição de vídeo; computador com software que capture a tela do computador.

Materiais - Estudante: Câmera filmadora ou celular que filme.

Descrição e Etapas:

Etapa A – individual - após vários ensaios, cada aluno fará uma fotografia (ou um curto plano filmado).
Etapa B – em grupos – criação de 2 cenas, filmagem das cenas, troca das cenas entre os grupos, filmagem da cena criada pelo outro grupo.

Regras para estudantes:

INTRODUÇÃO:

Colocar em cena significa :

- **dispor elementos** (atores, objetos de cena) no **espaço cenográfico** e
- **escolher como filmar a cena**: o eixo de filmagem, a distância da câmera em relação aos personagens, o enquadramento...

Colocaremos, portanto, a seguinte questão: como filmar uma mesma situação em espaços diferentes? Assim, uma mesma cena, com o mesmo enredo (por exemplo, um encontro amoroso, ou uma rivalidade) pode ser colocada em cena em espaços bastante distintos: um banco de praça, um bar, um teatro, uma piscina etc. O lugar do encontro irá modificar a “posta em cena” (mise-en-scène) e a percepção do espectador.

ETAPA A - Individual

1. Faça uma fotografia mostrando **uma relação entre duas pessoas**. (Esta relação não deve ser expressa através da expressão facial dos protagonistas, mas sim pela “mise-en-scène” (posta em cena) dos personagens em **um espaço bem determinado**. A disposição das pessoas no espaço, a relação entre elas (frente a frente, de costas, próximos, afastados) e a escolha do ângulo fotográfico (de perto, de longe, foco e desfoque, plano fechado ou aberto, do alto, de baixo etc).
2. Crie uma legenda para a foto: um sentimento (por exemplo: “confronto”, “incompreensão”, “atração” etc).

ETAPA B – Em grupo

1. **Cada grupo deve criar duas cenas, que abordam de duas formas diferentes uma mesma situação**, envolvendo 2 ou 3 personagens **em um mesmo local** (uma escadaria ou à mesa). A situação deverá ter uma conotação emocional forte, por exemplo: encontro afetivo, rivalidade, desejo, repulsa, tomada de consciência...
2. **Filmem** as cenas, seguindo os seguintes parâmetros: elas deverão durar menos de dois minutos cada e deverão ser filmadas em no máximo quatro planos.
3. Agora, troquem as cenas entre os grupos. Cada grupo deve filmar as duas cenas criadas pelo outro grupo, mantendo a situação, a emoção, o espaço.
4. Editem e sonorizem.

Origem do exercício:

Projeto Le Cinéma - Cent Ans de Jeunesse, promovido pela Cinemateca Francesa.

38. Interações entre realidade e ficção

Disciplinas Conexas: Artes; Oficinas e Cursos Livres; Aulas técnicas e Universitárias.

Ideal para: Ensino Médio; Ensino Técnico e Universitário.

Tema Principal: Encenação/ Staging/ Cenário/ Direção de Arte.

Perfil: Lição para ser realizada na rua.

Pré-requisitos teórico-práticos: O professor pode exibir trechos de filmes que trabalhem a relação entre realidade e ficção de maneira criativa; Noções básicas de narrativa, gravação e edição de vídeos (ver apêndice pgs. 75, 77, 79 e 82).

Materiais - Professor/Escola: Computador conectado a projetor ou televisão; computador com software de edição de vídeo; computador com software que capture a tela do computador.

Materiais - Estudante: Câmera filmadora ou celular que filme.

Regras para estudantes:

ETAPA A

1. Criem duas cenas diferentes para uma mesma personagem: ela está esperando alguém. Definam dois lugares bem distintos onde ela pode estar esperando essa pessoa. Pensem no que essa escolha define a percepção que se terá da cena.
2. Filme as duas cenas.
3. Assistam e comentem: como ficou? A percepção ficou similar ao que vocês esperavam?

ETAPA B

1. Criem uma cena em que uma personagem está contando uma história para outra. Enquanto conta a história, a personagem está muito ocupada fazendo alguma coisa.
2. Filmem a cena.
3. Assistam e comentem: como ficou? O fato de a personagem estar ocupada muda nossa percepção da cena?

ETAPA C

1. Criem uma cena para um personagem que está chegando pela primeira vez em algum lugar. A personagem deve primeiro observar o espaço, em uma série de planos distintos, e, em seguida, ser vista neste espaço.
2. Filmem a cena.
3. Assistam e comentem: como ficou? A relação entre as imagens do que a personagem vê e sua presença no local constroem dramaticidade?

Origem do exercício:

Projeto Le Cinéma - Cent Ans de Jeunesse, promovido pela Cinemateca Francesa

39. Mostrar/Ocultar

Disciplinas Conexas: Artes; Oficinas e Cursos Livres; Aulas técnicas e Universitárias.

Ideal para: Ensino Médio; Ensino Técnico e Universitário.

Tema Principal: Encenação/ Composição/ Som.

Perfil: Lição para ser realizada nos espaços da escola/rua.

Pré-requisitos teórico-práticos: O professor pode exibir trechos de filmes que trabalhem a relação entre mostrar e ocultar de maneira criativa; Noções básicas de linguagem audiovisual e encenação clássica (ver apêndice pgs. 79 e 82).

Materiais - Professor/Escola: Computador conectado a projetor ou televisão; computador com software de edição de vídeo; computador com software que capture a tela do computador.

Materiais - Estudante: Câmera filmadora ou celular que filme;

Regras para estudantes:

Em grupos

ETAPA A

1. Tirem uma sequência de fotos de uma pessoa (três a seis fotos), sem que seja possível ver a pessoa completamente. As imagens devem ser recortadas, sugeridas, enfim, não podem exibir a pessoa em sua totalidade.
2. Observem as fotos. Notem como as escolhas de vocês podem se dar em muitos âmbitos: planos próximos, máscaras, bordas, imagens em ou fora de foco etc.

ETAPA B

1. Criem uma cena em que uma personagem se move de um espaço a outro, bem próximo, e, então, entrega algo a outra personagem.
2. Filmem essa cena apenas com imagens bem fechadas, cortadas, que não revelem totalmente o que está acontecendo, quem está entregando ou quem está recebendo, ou até mesmo que não deixe claro o que está sendo entregue.
3. Assistam a cena e observem se ela potencializa o poder dos gestos e ritmos dos corpos dos atores. Eles não são, eventualmente, até mais expressivos do que as imagens dos rostos?

ETAPA C

1. Criem uma cena em que uma personagem reage a algo que está fora de quadro. O público só deve conseguir entender a que essa personagem está reagindo devido ao uso criativo do som, da luz, da interpretação do ator ou da direção à qual ele está reagindo.
2. Filmem a cena.
3. Assistam a cena e observem quais os impactos emocionais gerados pelos elementos deixados fora de quadro.

Origem do exercício:

Projeto Le Cinéma - Cent Ans de Jeunesse, promovido pela Cinemateca Francesa.

D) Exercícios Avançados para Oficinas de aperfeiçoamento, cursos Técnicos e Universitários

40. Experiências significativas, sentimentos intensos

Disciplinas Conexas: Artes; Oficinas e Cursos Livres; Aulas técnicas e Universitárias.

Ideal para: Ensino Médio; Ensino Técnico e Universitário.

Tema Principal: Criação de Roteiros.

Perfil: Atividade em sala de aula.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual e encenação clássica. (ver apêndice pgs. 79 e 82)

Materiais - Professor/Escola: Ficha do exercício (ver apêndice).

Regras para Estudantes:

1. Descreva 10 experiências extremamente transformadoras e/ou inesquecíveis que você viveu e que geraram sentimentos intensos: alegria, descoberta, frustração etc. Indique o sentimento correspondente.

2) Liste aspectos da sua vida pessoal que você considera que são “universos conhecidos”, temas sobre os quais você avalia ter conhecimento/experiência para abordar em seus filmes (universos temáticos, comportamentos, eventos históricos, acontecimentos políticos, gêneros, literatura, cinema, poesia, esportes, cultura, filosofia...).

3) Revisite as listas anteriores e identifique relações entre sentimentos, gêneros e temas no quadro da ficha, utilizando o quadrado central para inserir aquele que você considera o mais significativo. Pense: que tipo de filme uma pessoa com essas experiências poderia fazer?

4) Agora, peça a um amigo (ou grupo de amigos/familiares/pessoas que te conheçam bem) que preencha(m) o segundo quadro da ficha, inserindo elementos que acreditem ser ilustrativos de sua trajetória e personalidade. Pergunte a elas que tipo de filme elas imaginam que uma pessoa com essas experiências poderia fazer.

5) Guarde com carinho e utilize os quadros como inspiração sempre que quiser desenvolver narrativas. Quando achar que já se passou muito tempo e que você mudou, refaça.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Sistematizar e autogerir a ampliação do próprio repertório; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; ampliar a capacidade de descobrir e investir nas próprias potencialidades; ampliar o autoconhecimento; desenvolver a autoestima; desenvolver a confiança – em si e nos outros.

Observações:

Este é um exercício de autoconhecimento, quase terapêutico, de modo que só funciona na medida em que o estudante está disposto a investigar a si próprio.

Origem do exercício:

Inspirado em exercícios criativos propostos por Michael Rabiger em "Técnicas de Direção de Cinema".

41. Num piscar de olhos

Disciplinas Conexas: Artes; Oficinas e Cursos Livres.

Ideal para: Ensino Médio; Ensino Técnico e Universitário.

Tema Principal: Edição de diálogos.

Perfil: Atividade em sala de aula; lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual e encenação clássica (ver apêndice pgs. 79 e 82).

Materiais - Professor/Escola: Livro "Num piscar de olhos", de Walter Murch, pág. 62 a 77; cena de diálogo entre dois personagens.

Opções de cenas:

Se meu apartamento falasse

Hoje eu quero voltar sozinho

Descrição e Etapas:

Trabalho a ser realizado individualmente ou em grupo. Pode ser dividido em seis etapas:

- 1) Gravação da cena de diálogo.
- 2) Edição de duas versões.
- 3) Exibição das versões para os colegas e professor.
- 4) Impressões e comentários.
- 5) Nova edição.
- 6) Nova exibição.

Regras para Estudantes:

1) Grave de uma cena clássica de diálogo, com dois a três minutos, preferencialmente entre personagens jovens (ver cena de Hoje eu quero voltar sozinho, no apêndice). Gravar em sistema de cobertura simples. E começar fazendo um plano e contraplano: um ângulo com uma personagem em destaque no quadro e outro, totalmente simétrico, com a outra personagem. (para todos esses conceitos, ver apêndice pgs. 79; 82; 84; 88).

2) Leia o trecho em destaque, de Walter Murch (se não houver como acessar o texto completo, leia o seguinte trecho :

"Em certos momentos durante uma conversa parece que não conseguimos piscar ou virar nossas cabeças (pois ainda estamos recebendo informações importantes), e em outros momentos precisamos piscar ou virar para o outro lado para entender melhor o que ouvimos. A meu ver, há momentos similares em cada cena, onde, pelos mesmos motivos, o corte não pode acontecer, ou, ao contrário, onde é preciso cortar. Todos os planos têm pontos de corte potenciais, [...]você poderá escolher pontos diferentes dependendo do que o público esteve pensando até aquele momento e do que você quer que ele pense em seguida"

Estude o material captado. Cada plano (de cada personagem) isoladamente. Pense nas opções dramáticas de cada plano e quais os principais pontos de corte que você percebe.

3) Faça duas versões diferentes.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Ouvir críticas/criticar; aprender a trabalhar em equipe em uma perspectiva colaborativa; aprender a criticar discursos, objetos e atitudes, usando conceitos; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; ampliar o escopo do olhar; motivação por transformar-se positivamente; ampliação da capacidade de exercitar a paciência/cautela.

Observações:

O fundamental é que se exercite alguma empatia com ambos os personagens, de modo que as escolhas de edição se deem no âmbito sensível e não apenas estético. Ainda, que a turma seja criteriosa e respeitosa em suas críticas e o(s) estudante(s) consigam ouvir e aprender com elas.

Origem do exercício:

Exercício original.

42. Auto ficções

Disciplinas Conexas: Língua Portuguesa; Literatura; Artes; Oficinas e Cursos Livres; Aulas técnicas e Universitárias.

Ideal para: Ensino Médio; Ensino Técnico e Universitário.

Tema Principal: Criação de roteiros.

Perfil: Atividade em sala de aula; lição para ser realizada em casa; lição para ser realizada na rua.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual e encenação clássica (ver apêndice pgs. 75, 77, 79 e 82).

Regras para Estudantes:

1. Liste cinco situações interessantes/curiosas/banais que você viveu nos últimos tempos:

- a) Uma interação com um desconhecido;
- b) Uma conversa presencial com dois amigos;
- c) Um telefonema;
- d) Uma troca de mensagens por celular;
- e) Um diálogo que você teve com você mesmo ou com outra pessoa, em pensamento.

2) Escolha uma delas. Reescreva a cena como se fosse uma ficção, com descrição das ações e diálogos.

3) Faça a decupagem em formato *storyboard*.

4) Chame alguns amigos para interpretar o(s) papel(is). Peça que decorem ou improvisem os diálogos. Faça algo extremamente despretensioso, em locação, com as roupas normais, sem iluminação artificial ou direção de arte.

5) Edite e mostre para outras pessoas.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a observar; aprender a organizar/sintetizar o que foi pesquisado; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; ampliar o autoconhecimento.

Origem do exercício:

Exercício original.

43. Meus Universos

Disciplinas Conexas: História; Sociologia; Filosofia; Artes; Oficinas e Cursos Livres; Aulas técnicas e Universitárias.

Ideal para: Ensino Médio; Ensino Técnico e Universitário.

Tema Principal: Criação de projetos documentais.

Perfil: Atividade em sala de aula; lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de documentário, linguagem audiovisual e encenação clássica. (ver apêndice pgs 79; 82; 95)

Materiais - Professor/Escola: Ficha de Universos de Interesse; Ficha Recursos de Linguagem Documentais (ver apêndice).

Regras para Estudantes:

1. Pense: que universos você vive querendo entender por que são como são; que estão sempre na sua cabeça; que você acha pouco visíveis; ou sobre os quais você vive falando?

Observe os campos disponíveis na ficha de universos de interesse. São diferentes universos, que podem ou não te interessar.

Preencha apenas os campos cujas respostas surgirem naturalmente, respostas que fizerem sentido para você.

Em seguida, observe os campos preenchidos com atenção: são temas para um documentário em potencial. Selecione um deles, aquele que mais lhe toca.

2) Agora, reflita sobre o tema escolhido. Que filme você poderia fazer a partir desse tema? Imagine como seria se você tentasse fazer o tema em cada um dos modos documentais conhecidos, tal como descrito na ficha.

Experimente colocar diferentes títulos, para cada modo. Alguma forma parece aderir melhor ao tema que você gostaria de tratar?

3) Observe as tabelas da próxima página, notando que cada tem possui variáveis que são as diversas opções que você tem ao fazer um documentário.

Reflita sobre as diferentes opções e selecione aquelas que você imagina que poderiam dar consistência a sua proposta documental.

4) Agora, desenvolva e descreva como essa confluência de elementos configura uma visão original sobre o tema, que será traduzido pela ideia audiovisual.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Sistematizar e autogerir a ampliação do próprio repertório; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; ampliar o escopo do olhar.

Origem do exercício:

Exercício original.

44. Ah, se meu apartamento falasse...

Disciplinas Conexas: Artes; Oficinas e Cursos Livres; Aulas técnicas e Universitárias.

Ideal para: Ensino Técnico e Universitário.

Tema Principal: Direção de Cinema Clássico.

Perfil: Lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual e encenação clássica (ver apêndice pgs. 79 e 82).

Materiais - Professor/Escola: Cena do roteiro de "Se meu apartamento falasse", escrito por Billy Wilder e I.A.L. Diamond (filme dirigido por Wilder em 1960). A cena pode ser substituída por uma boa e complexa cena de diálogo de outro filme.

Materiais - Estudante: Ator e atriz; câmera filmadora; tripé; microfone.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê a adaptação de um roteiro em vídeo. Para isso, pode ser dividida em três etapas:

1. Apresentação do exercício, em aula.
2. Realização do vídeo (lição de casa).
3. Apresentação do vídeo em sala e Observações/feedback.

Regras para Estudantes:

1. Analise o roteiro, decupe e faça a planta baixa de todos os planos e filmar a cena selecionada do filme "SE MEU APARTAMENTO FALASSE", de Billy Wilder, seguindo os parâmetros da direção clássica (ver apêndice pg. 82 a 92).

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a trabalhar em equipe em uma perspectiva colaborativa; analisar, usando conceitos; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; desenvolver a confiança – em si e nos outros; ampliar a capacidade de exercitar a paciência/cautela; ampliar a capacidade de ter persistência.

Observações:

Observar, no vídeo realizado, a qualidade/ efetividade/ eficácia dos parâmetros da linguagem clássica (ver apêndice pg. 82).

Origem do exercício:

Exercício original, livremente inspirado por conceitos do livro "Direção de Cinema - técnicas e estéticas", de Michael Rabiger.

45. Respeitem o eixo!

Disciplinas Conexas: Artes; Oficinas e Cursos Livres; Aulas técnicas e Universitárias.

Ideal para: Ensino Técnico e Universitário.

Tema Principal: Eixo 180 graus avançado - diálogos com quatro ou mais integrantes.

Perfil: Lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual e encenação clássica (ver apêndice pg. 82).

Materiais - Professor/Escola: Cena traduzida do roteiro do filme "DRIVE" (roteiro de Hossein Amini, direção de Nicholas Refn. Ver apêndice). A cena pode ser substituída por uma boa e complexa cena de diálogo entre quatro personagens sentados em uma mesa.

Materiais - Estudante: três atores e uma atriz; câmera filmadora ou celular que filme; computador com software de edição de vídeos; tripé; microfone.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê a realização de um vídeo de reencenação de um roteiro já conhecido, visando o exercício de observação do eixo. Para isso, divide-se em três etapas:

1. Apresentação do exercício, em aula.
2. Realização do vídeo (lição de casa).
3. Apresentação do vídeo em sala e Observações/feedback.

Regras para Estudantes:

Analise o roteiro, decupe, faça a planta baixa de todos os planos e filme a cena selecionada (ver apêndice pg. 81) do filme "DRIVE", roteiro de Hossein Amini e direção de Nicholas Refn, seguindo os parâmetros abaixo e respeitando, especialmente, as regras de eixo 180 graus.

Mise en Scène

O posicionamento das câmeras, a angulação, a duração dos planos, o lugar de escuta, tudo na *Mise en Scène* favorece o entendimento de que a história é contada pelo ponto de vista do DRIVER. Isto é, não se trata da cena em que o pobre Standard tenta "marcar território" contra um invasor vilão que quer roubar sua esposa. Trata-se da cena do nosso herói Driver, que vem tentando proteger Irene. Ele está apaixonado por ela e nesta cena está vivendo um constrangimento ao ser provocado por Standard. Isso tem que ficar claríssimo na construção da *Mise en Scène*.

Todas as personagens, inclusive as que não tem falas – como o Driver - devem aparecer em imagens próximas (não apenas em planos abertos).

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Ouvir críticas/criticar; aprender a trabalhar em equipe em uma perspectiva colaborativa; aprender a organizar/sintetizar o que foi pesquisado; desenvolver a capacidade de focar-se; ampliar a capacidade de exercitar a paciência/cautela; ampliar a capacidade de ter persistência.

Observações:

Observar, no vídeo realizado, a qualidade/ efetividade/ eficácia dos parâmetros descritos acima. Especialmente a eficácia dos posicionamentos/ângulos de câmera no que tange às regras de eixo 180 graus.

Origem do exercício:

Exercício original, livremente inspirado por conceitos do livro "Direção de Cinema - técnicas e estéticas", de Michael Rabiger.

46. Conflitos em OFF

Disciplinas Conexas: Artes; Oficinas e Cursos Livres; Aulas técnicas e Universitárias.

Ideal para: Ensino Técnico e Universitário.

Tema Principal: Ponto de Vista Narrativo; Narração em OFF; Trilha Sonora.

Perfil: Lição para ser realizada em casa.

Pré-requisitos teórico-práticos: Noções básicas de linguagem audiovisual e encenação clássica (ver apêndice pgs. 79 e 82).

Jogos introdutórios: "Ah, se meu apartamento falasse" e "Respeitem o eixo!!".

Materiais - Estudante: Um ator e uma atriz; câmera filmadora; tripé; microfone.

Descrição e Etapas:

A atividade prevê a realização de um vídeo para exercício da direção clássica, com adaptação de roteiro já existente. Para isso, pode-se dividi-la em três etapas:

1. Apresentação do exercício, em aula.
2. Realização do vídeo (lição de casa).
3. Apresentação do vídeo em sala e Observações/feedback.

Regras para Estudantes:

Criem um roteiro de no máximo 3 páginas em que duas personagens entrem em conflito por quererem coisas diferentes (Essa frase pode ser interpretada literal ou metafóricamente).

Realizem os vídeos, em grupo, seguindo os parâmetros de direção indicados em seguida.

Editar e sonorize este material de forma individual, sendo que em cada grupo deve existir:

- a) Um vídeo com o ponto de vista narrativo de uma das personagens, cuja pista sonora pode ser construída livremente, excluindo-se o uso da voz off;
- b) Um vídeo com o ponto de vista narrativo do outro personagem, cuja pista sonora pode ser construída livremente, excluindo-se o uso da voz off;
- c) Um vídeo com o ponto de vista neutro, do “contador de histórias”, cuja pista sonora deve ser construída utilizando, durante o tempo que se desejar, alguma trilha sonora (diegética ou “de fosso”) e ruídos de cena claramente discerníveis desta;
- d) Um vídeo com o ponto de vista narrativo de uma das personagens (a escolha é livre), em cuja pista sonora deve-se construir uma voz em off, na qual ouvimos o processo de pensamento da personagem (também pode ter música);
- e) Um vídeo com o ponto de vista narrativo de uma das personagens (a escolha é livre), em cuja pista sonora deve-se construir uma voz em off que não complemente o que se vê, e sim crie um contraste revelador/complexo (também pode ter música);
- f) Um vídeo construído de forma livre e autoral, utilizando os conteúdos trabalhados em sala de aula para criar uma linguagem pessoal (não é possível, entretanto, mudar o argumento, que deve ser mantido; também pode ter música).

Dica:

Cada um deve planejar sua versão antes do dia da filmagem de modo que possa tirar da gravação os elementos necessários para editar seu vídeo individual. Todos terão que ceder e transformar essas ideias, a partir da improvisação dos atores, e também para que o período de gravação seja útil para todos. Mas um planejamento prévio é fundamental. Planejem em AUDIOVISÃO, isto é, pensem em como uma dimensão pode potencializar a outra. Quem for editar versões com Voz Off deve levar um planejamento para ela e preferencialmente já gravar com ator e atriz no set, logo após a filmagem.

Filmem primeiro alguns planos sequência em que existam diferentes tamanhos (montagem interna). Isso pode ser obtido a partir da movimentação da câmera ou dos atores.

Vocês podem achar que as ações só ficam boas se forem feitas mais lentamente e sugerir isso. Podem pedir para que eles virem na direção da câmera em algum momento, ou que saiam de uma posição e sigam para outra, de modo que o plano funcione melhor, sem que a câmera tenha que se mover naquele momento. Isso é encenação (ou *staging*)*.

Utilizem uma luz bem geral, para que vocês tenham mais margem para o improviso.

Após a marcação e realização dos primeiros planos sequência, todos podem sugerir planos de cobertura*: *inserts* (detalhes de planos existentes, por exemplo de objetos da cozinha), *cutaways* (detalhes de objetos não vistos nos planos), planos fixos, *pans*, tomadas de falso ponto de vista (falsa subjetiva)- etc para enriquecer a montagem de cada versão.

*Ver apêndice pg. 79 a 92

Além disso, sugiro que após a gravação do vídeo, vocês também gravem o som dos objetos e outros elementos que fizeram ruído em cena, isoladamente, de modo a poderem realçar esses sons na edição, se desejado.

Sugiro que, para esse exercício, vocês tentem encontrar um elenco em formação ou minimamente experiente em atuação. Para atores em formação/ início de carreira, é uma experiência interessante para fazer portfólio, uma vez que de uma tarde de gravação sairão seis vídeos. Então, não deve ser tão difícil conseguir essa dupla.

Importante: que tal aproveitar para sair do padrão de beleza tradicional? Notem que muitos dos melhores atores não tem uma beleza “de modelo”. São exóticos, tem rostos fortes, diferentes, nariz grande, olhos desproporcionais etc. Enfim, saiam “da casinha”, busquem quebrar o estereótipo.

Aprendizados Intra e Interpessoais:

Aprender a trabalhar em equipe em uma perspectiva colaborativa; exercitar a tolerância e a autonomia; expressar-se, a partir das próprias percepções e análises; ampliar o escopo do olhar; desenvolver a confiança – em si e nos outros; desenvolver a capacidade de focar-se, ampliar a capacidade de exercitar a paciência/cautela; ampliar a capacidade de ter persistência.

Observações:

Observar, no vídeo realizado, a qualidade/ efetividade/ eficácia dos parâmetros descritos acima. Especialmente a eficácia das escolhas dramáticas no que tange a construção do ponto de vista narrativo de cada personagem, em cada versão; das escolhas feitas no âmbito das narrações em OFF e das trilhas sonoras escolhidas.

Origem do exercício:

Exercício original, livremente inspirado por conceitos do livro "Direção de Cinema - técnicas e estéticas", de Michael Rabiger.

APÊNDICE

PARTE 1 - NA PRÁTICA

Seguem algumas dicas para você saber por onde começar...Mas independentemente do que você aprenda nesse livro, para quase tudo sobre que que você quiser aprender, tem tutorial no youtube. Você só precisa saber o que procurar.

A. DICAS BÁSICAS PARA GRAVAR UM VÍDEO

A. Aspectos técnicos

1. Câmeras filmadoras/ handycams/ etc e câmeras fotográficas que também filmam

1. Para ajustar as configurações:

- Ative a câmera.
- Toque rapidamente nos ícones de configurações na tela.
- Para exibir todas as configurações, toque rapidamente em .
- Selecione a configuração que deseja ajustar e, em seguida, faça suas alterações.
 - o recurso Cenas ajuda você a definir a câmera rapidamente para situações comuns usando cenas pré-programadas. A câmera determina algumas configurações para você ajustar a cena selecionada, garantindo o melhor vídeo possível.
 - se estiver muito escuro em algumas câmeras é possível ativar o modo noturno () Quando ativado, a sensibilidade à luz é aumentada. Os vídeos de objetos em movimento rápido podem ficar borrados. Mantenha a mão firme ou use um suporte. Para melhorar a qualidade do vídeo, desligue o modo noturno quando as condições de luminosidade forem boas.
 - Ajuste a resolução do vídeo para diferentes formatos.



FullHD 1920×1080(16:9)

Formato Full HD (Total alta definição) com proporção de 16:9. Melhor definição, mais pesado e usa mais espaço.



HD 1280×720(16:9)

Formato HD (Alta definição) com proporção de 16:9. Ainda alta definição, arquivos médios.



VGA 640×480(4:3)

Formato VGA com proporção de 4:3. 640x480 pixels. Definição média pra baixa. Arquivos mais leves.

- Você também pode mudar o Valor de exposição, essa configuração permite determinar a quantidade de luz na imagem capturada. Um valor mais alto indica uma quantidade maior de luz.
- A configuração do equilíbrio de branco ajusta o equilíbrio das cores conforme as condições de iluminação.

- Automático
Ajuste o equilíbrio de cor automaticamente para as condições de iluminação.
- Fluorescente
Ajuste o equilíbrio de cor para a iluminação fluorescente
- Incandescente
Ajuste o equilíbrio de cor para as condições de luminosidade quente, como as lâmpadas.
- Luz do dia
Ajuste o equilíbrio de cor para as condições de iluminação externas.
- Nublado
Ajuste o equilíbrio de cor para céu nublado.

Tanto as handycams quanto as máquinas fotográficas básicas que filmam vêm com lentes zoom embutida, permitindo gravar perto e longe.

As handycam tem a vantagem de terem microfones embutidos com mais qualidade, além de espaço para colocar fone de ouvidos e escutar o áudio da câmera enquanto você filma e para conectar microfones de lapela ou direcionais direto na câmera também. Além disso elas têm uma boa duração de bateria, podendo gravar entre 8 a 12 horas ininterruptas.

Gravando com câmeras fotográficas é necessário ter pelo menos uma bateria extra carregada o tempo todo, pois sua bateria tem uma duração bem mais curta, e o microfone embutido é muito ruim, provavelmente será melhor gravar o áudio de outra forma.

1. Celular

- Nas configurações do celular, escolha a melhor qualidade possível e sempre utilize a câmera traseira.
 - A. Android - Tela aplicações > câmera > configurações > tamanho da foto > a maior resolução possível no aparelho.
 - B. Apple - Tela inicial > configurações > fotos e câmera > 30 fps a 1020p.
Isso é alta definição (HD)
 Se você tiver pouca memória disponível no celular, pode colocar na definição padrão (SD), 30 fps a 720p.
- Se você quer fazer um vídeo para os stories do Instagram, grave na vertical.
- Em qualquer outro caso, grave com a câmera na horizontal. Isso é muito importante, senão depois seu vídeo fica cortado na tela da televisão, monitor ou cinema

A. DICAS BÁSICAS PARA EDITAR UM VÍDEO

No computador

- Transfira seus vídeos, músicas e imagens que você deseja colocar no filme no computador;
- Baixe um programa de edição de vídeo, existem várias opções online e gratuitas como o Windows Movie Maker, o Free Video Editor e o iMovie. Ou se não quiser ou não puder baixar um software, o Youtube Video Editor é uma opção online.
- Abra o editor de vídeo, comece um novo projeto.
- Arraste para dentro do projeto as imagens, vídeos e músicas ou áudios que deseja editar.
- Na linha do tempo arraste os vídeos que você deseja juntar, corte as partes que não servem, arranje-os na ordem pretendida;
- Continue afinando o corte e depois comece a juntar as imagens e música até estar satisfeito;
- Quando o projeto estiver pronto, clique em salvar> exportar> como e selecione o formato que desejar (as opções são bem diretas ao ponto)

No celular

Aplicativos:

■ MatchCut

O MatchCut é um aplicativo superprático e não exige conhecimentos de edição do usuário, pois edita o vídeo automaticamente pegando as cenas principais. É preciso apenas escolher a música de fundo.

Para editar no MachCut, cadastre-se no serviço ou faça login usando o Google+ ou Facebook. No menu, na parte inferior da tela, toque em “Create”. O app analisa a galeria do dispositivo e exibe todos os vídeos disponíveis. Você também pode tocar em “Record clip” e gravar um vídeo na hora.

Com um ou mais vídeos selecionados, toque em “Next” para prosseguir. Escolha uma das canções oferecidas pelo aplicativo. Não é possível incluir músicas armazenadas no aparelho.

Prossiga com o processo selecionando a opção “Next”. Basta aguardar o aplicativo selecionar as cenas e juntar o áudio para obter um vídeo de até 30 segundos com qualidade HD e compartilhar com os amigos.

■ VivaVídeo

O VivaVideo é um editor prático e em português. Na tela inicial, escolha entre editar um vídeo com os arquivos armazenados no dispositivo ou capturar vídeo e imagem na hora. Selecione os arquivos desejados e toque em “Próximo”. Inicie o corte e toque em “Concluir” e, depois, em “Confirmar”. A cena editada é alocada na parte inferior da tela.

É possível cortar diversas cenas dos arquivos selecionados e reorganizar a posição delas. Ao concluir a seleção das cenas, toque em “Próximo”. Na tela seguinte, escolha um tema para o seu vídeo, com adição de efeitos modernos. Escolha também uma música de fundo e altere o volume do áudio. Por último, toque em “Próximo” para salvar o vídeo na galeria ou compartilhar nas redes sociais.

■ Movie Studio

O Movie Studio, além de oferecer ferramentas de corte, trilha sonora e mesclar vídeo e imagem, possui filtros que incrementam o visual. Mas a interface do app não é tão prática quanto a dos outros apps, mesmo estando em português.

Na tela inicial, escolha um nome para o seu projeto. Você pode alterá-lo depois na opção “...”. Para adicionar arquivos e trilha sonora, use a opção “+” no alto da tela. Na linha do tempo, selecione as cenas para editá-las.

Use “FX” para adicionar filtros, efeitos e transições, “A+” para adicionar título e “...” para remover. Confirme a alteração no botão à esquerda no alto da tela. Para ver como está o andamento do vídeo, toque na cena em que deseja iniciar a visualização e toque em “play”. Ao finalizar a edição, toque em “..” e selecione “Exportar” para salvar o resultado.

GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS

a. DOCUMENTÁRIO

Filme que apresenta fatos, personagens ou narrativas reais que pode ter uma visão poética e subjetiva, ou uma visão mais concreta e objetiva. O documentário pode ser longo ou curto, informativo ou opinativo, mas sempre parte de fatos reais.

a. FICÇÃO

i. DRAMA

Gênero fortemente relacionado ao aprofundamento de emoções e relacionamentos em personagens realistas, frequentemente com temática inspirada por problemas reais com temas e circunstâncias dramáticas ou melancólicas.

i. COMÉDIA

Gênero em que a ênfase é no humor. Tem como objetivo principal fazer o espectador rir, com personagens exagerados e satíricos. Filmes desse estilo possuem tradicionalmente um final feliz.

i. AÇÃO

Gênero em que o protagonista ou protagonista têm que enfrentar uma série de desafios que tipicamente incluem violência, proficiência física e perseguições frenéticas, com situações que ameaçam a vida do herói e que geralmente se concluem com o protagonista vitorioso.

i. SUSPENSE

Gênero em que predominam as situações de tensão, aventura e intriga, provocando temor ou eventualmente sustos, no espectador.

i. TERROR

Terror ou Horror é um gênero que está sempre muito ligado à fantasia e à ficção especulativa, e é criado com intuito de causar medo, aterrorizar.

GLOSSÁRIO BÁSICO DO CINEMA DE FICÇÃO

1. ROTEIRO

É a história do filme contada com palavras ao invés de imagens. Possui todos os diálogos, ações das personagens e descrições importante para o filme, sendo o principal guia de filmagem para equipe e elenco. É dividido em cenas enumeradas. (ver modelos nos apêndices X e Y)

1. PERSONAGEM

São os seres que vivem a história do filme. Geralmente são seres humanos, mas também podem ser animais, criaturas fantásticas ou objetos, desde que possuam características humanas e se comportem como tais.

1. CENA

É um conjunto de ações dentro de um mesmo espaço e tempo. No roteiro, cada cena possui um cabeçalho indicando o local onde se passa a ação e o momento do dia ou da noite na qual ela acontece. Sempre que mudamos de ambiente ou de localização temporal, mudamos de cena. É a subdivisão mais importante do roteiro.

1. PLANO

Em um filme, chamamos de “plano” tudo o que acontece entre dois cortes, ou seja, tudo que é mostrado para o espectador ininterruptamente. No set de filmagem, o plano começa quando o diretor grita “ação” e termina com o grito de “corta”. Assim como um roteiro é composto por uma ou mais cenas, uma cena é composta por um ou mais planos.

1. MONTAGEM

É a articulação entre diferentes planos em uma linha contínua de imagens, de modo a construir ilusões de continuidade temporal, alternância espacial, dentre outras possíveis relações.

i. CORTE

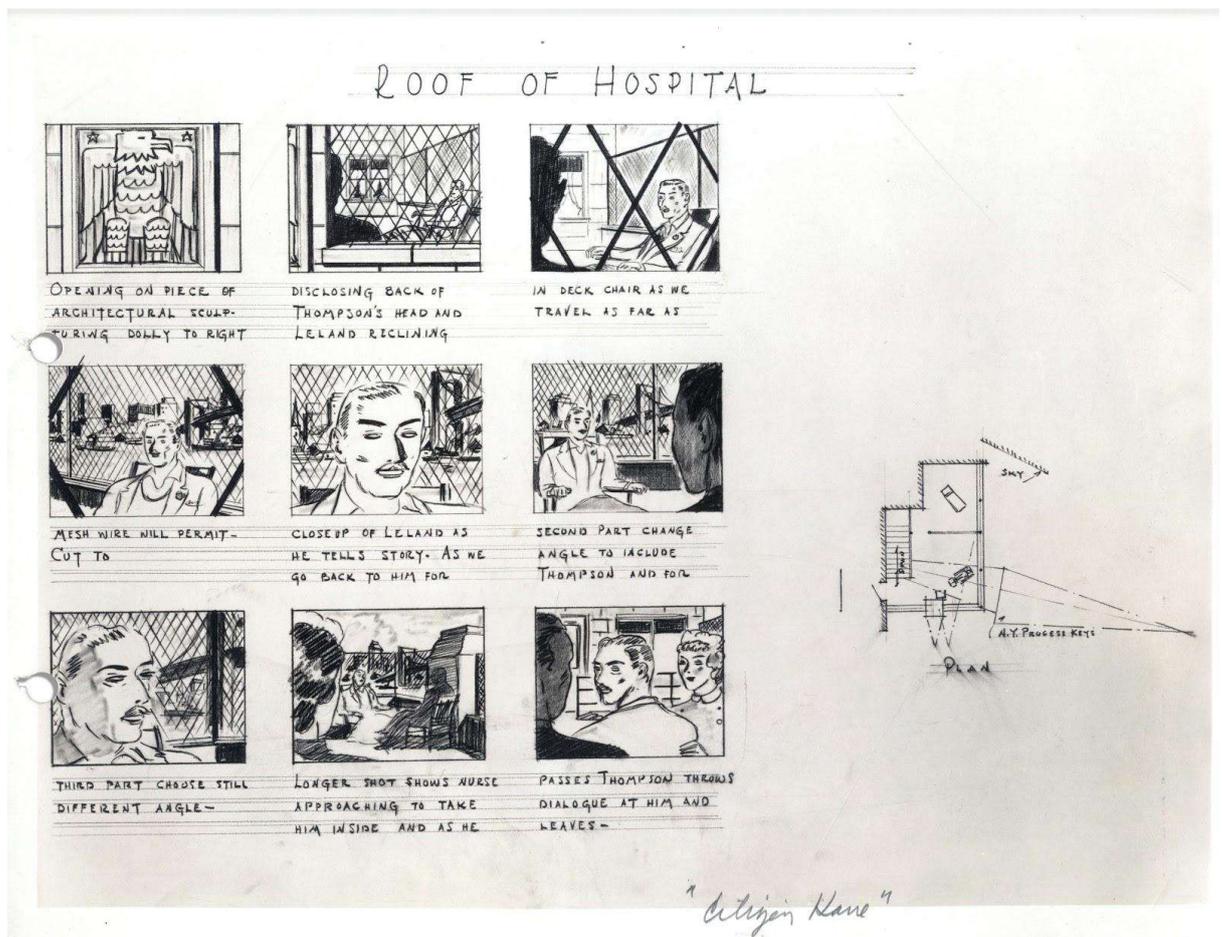
É a transição entre dois planos. No set, o corte acontece quando a câmera é desligada e para de filmar. Na montagem, é o que estabelece a passagem de uma imagem para outra.

i. CONTINUIDADE

É a unidade visual de uma cena, ou seja, a sensação de naturalidade na junção dos planos, sem que nenhum objeto do cenário ou ação do ator difira do plano anterior ou subsequente, uma harmonização da montagem dos planos para que a ação discorra com naturalidade diante do espectador. Há uma profissão especializada em continuidade. E esse profissional, O/a continuísta, tem um papel fundamental na realização de um filme.

1. STORYBOARD

Para podermos visualizar melhor o filme antes do momento da filmagem, costuma-se desenhar a decupagem, isto é, desenhar cada um dos planos do filme em sequência, como uma grande história em quadrinhos. Isso é chamado de *storyboard*.



1. PLANTA BAIXA

Com raiz na arquitetura, trata-se da representação gráfica de uma construção onde cada ambiente é visto de cima, o desenho planificado de um espaço em duas dimensões. É possível observar um exemplo na imagem acima, ao lado do storyboard.

Uma planta baixa pode ter vários usos no campo audiovisual. Em uma dimensão mais profissional, pode ser utilizada para:

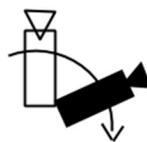
- Visualizar o posicionamento da câmera com relação ao espaço e às personagens, facilitando o processo de decupagem.
- Planejar a iluminação da cena, definindo o posicionamento de refletores e acessórios de iluminação.
- Orientar o trabalho de diretores de arte. Nesse caso devem estar detalhadas em escala as medidas das paredes (comprimento e espessura), portas, janelas, o nome de cada ambiente e seu respectivo nível. Incluem-se nela ainda detalhes de ambientes como móveis e objetos utilizados na direção de arte do espaço.

Códigos para planta baixa:

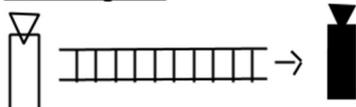
A Câmera



Panorâmica (PAN)



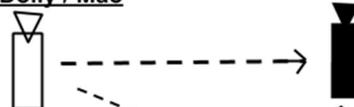
Travelling reto



Início de um movimento (branco)

Fim de um movimento (preto)

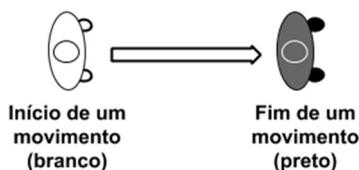
Dolly / Mão



Início de um movimento (branco)

Fim de um movimento (preto)

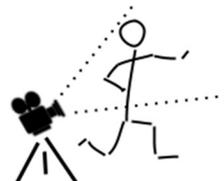
Os atores



Início de um movimento (branco)

Fim de um movimento (preto)

Para dimensionar a inclinação da câmera (quando necessário)



INTRODUÇÃO À LINGUAGEM AUDIOVISUAL CLÁSSICA

- Da criação à contação de histórias

UMA NARRATIVA MILENAR

As pessoas contam histórias há tanto tempo que a civilização foi ficando bem cada vez melhor nisso.

Nesses milhares de anos foi se cristalizando uma estrutura que, se bem aplicada, pode fazer com que obras narrativas dialoguem diretamente com as pessoas.

A estrutura da narrativa clássica nada mais é que um mapa para auxiliar a enxergar as possibilidades dentro da história.

Na narrativa clássica, as obras tem em geral três atos. E o segundo ato é dividido em duas partes. Isto é, a obra tem três grandes pontos de virada - o momento em que o herói começa sua jornada; e os demais em que ele supera um grande obstáculo e a história muda de direção.

RESUMO DA JORNADA DO HERÓI

(com pitadas de McKee e Save the Cat)

(Mundo comum) Conhecemos a personagem em seu cotidiano - uma vida bem repetitiva. Ela faz algo admirável logo no começo (isso é importante!). Mas a vida está "meio besta".

(Incidente incitante) De repente algo acontece que faz sua vida virar do avesso. Pras coisas voltarem ao normal, ela vai ter que enfrentar algo desconhecido, um grande desafio, uma jornada. Ela hesita. Um acontecimento súbito torna a jornada algo pessoal. Ela recebe um conselho de alguém inesperado. O conselho fornece o estímulo necessário para que ela se decida por enfrentar o desafio: ela está movida por um desejo incontornável por conseguir o elemento que a permitirá reparar esse caos que virou sua vida.

(2º ato) Ela começa uma longa jornada, e começa se preparando para os desafios. Estuda. Treina. Aliados surgem, além de obstáculos cada vez mais difíceis. Alguns ela supera, outros contorna. E ao fazer isso aprende, sem se dar conta, outras coisas - especialmente emocionais (E que serão fundamentais para que ela supere um último desafio, lá no fim do filme).

(Meio do 2º ato) Esse é o momento de uma falsa vitória ou derrota. Isto é em algumas tipos de narrativa parece que ela está prestes a perder tudo; em outras, que tudo vai dar certo.

(Segunda parte do 2o ato) Ela vai aprendendo com os tombos e os vilões começam a persegui-la (ou enfrentá-la). Os desafios são crescentes.

(Clímax) Até que encontra um obstáculo que põe em xeque sua maior fragilidade e a obriga a fazer uma escolha “de Sofia”, entre dois elementos inconciliáveis. Para conquistar o que quer terá que abrir mão de algo que valoriza muito. Ela transforma algum dos aprendizados que teve pelo caminho em ferramenta (ou literalmente, uma arma ou objeto mágico) para superar esse último e mais perigoso desafio. Quando o supera, conquistou o que buscava.

(3º ato) Agora quer voltar pra casa para reconquistar a vida que tinha antes do caos. Mas no caminho de volta aquele obstáculo, que parecia superado, ressurge para assombrá-la. Isso exige dela um amadurecimento ainda maior, a compreensão de algo que foi “plantado” lá no começo do segundo ato, que pode ser um aprendizado emocional ou um objeto/arma que foi construído. Esse elemento é que será sua ferramenta para superar esse desafio final - o que, em geral, acaba ocorrendo - dando à personagem algo diferente do que ela buscava/desejava. A personagem então descobre que só nesse momento que era aquilo que realmente precisava e volta pra casa. Transformada. Sua vida nunca mais será a mesma.

Trocando em miúdos, é como preencher as lacunas da sinopse abaixo, desenvolvidas pelos animadores da Pixar:

Era uma vez ____. Todo dia fazia a mesma coisa: ____ Até que um dia ____.

Por conta disso ____ Por conta disso _____. Até que finalmente _____.

ANALISANDO A NARRATIVA

Processo de estudo do roteiro, em que se busca observar:

- i. Quem é (ou são) o(s) protagonistas da história (em geral é apenas um); E a partir disso como se pretende construir o ponto de vista narrativo (ver definição abaixo) desta personagem.
- ii. Quais são os momentos da cena e/ou diálogos que são mais importantes por promoverem uma mudança significativa no rumo da trama.
- iii. Quais são os momentos em que há uma mudança de assunto ou espaço

A partir dessas análises é que se busca definir o ponto de vista narrativo, e a partir

dele a mise en scene, a encenação e a fotografia/decupagem (ver definições abaixo).

PONTO DE VISTA DO PLANO X PONTO DE VISTA NARRATIVO

Ponto de vista da Narração e Ponto de Vista do plano não são a mesma coisa.

Um plano que parece ser o olhar de uma personagem específica, isto é, que mostra o mundo a partir de um ponto de vista, é uma ferramenta de linguagem. Também é conhecido como POV (plano *point of view*) ou plano subjetivo.

Já o ponto de vista da narração define com qual personagem (ou grupo de personagens) o público vai se identificar. E há uma série de técnicas para construir essa identificação - de maneira imperceptível - com o protagonista. Uma articulação de estratégias objetivas e subjetivas, implantadas desde o roteiro até a edição.

CONSTRUINDO O PONTO DE VISTA NARRATIVO NO ROTEIRO

- a. Criação do enredo, personagens e conflitos, definindo com clareza de qual personagem é apresentado no mundo comum e tem sua vida impactada pelo incidente incitante. O roteirista tem que decidir:
 - i. Quem é o/a protagonista e de que maneira iremos acompanhar seus conflitos?
 - ii. De maneira distanciada, com diferentes núcleos de personagens?
 - iii. A partir da vivência emocional da protagonista?
 - iv. Haverá o filtro de um narrador em OFF (onisciente ou participante da trama)?

NA FILMAGEM

- a. Uso constante de *raccords* de olhar: a personagem aparece antes ou depois de um ou mais planos POV (Ponto de Vista ou Falso ponto de vista), ou ter mais planos que sugerem de alguma maneira seu ponto de vista ou linha de visão.
- b. Sempre que ele aparece a câmera surge mais próxima ao eixo.
- c. Encenação (*staging*): Quando há 2 ou mais personagens em quadro é a sua linha de visão que compõe com as principais linhas de força do quadro (ou é a que fica mais em evidência).

NA MONTAGEM

- a. O protagonista costuma ser o primeiro a aparecer, e nos apresenta espaços e/ou tramas
- b. Tem mais “tempo de tela” (mais planos e seus planos duram mais que os de outros personagens)
- c. Em diálogos, ao invés de acompanharmos através de um plano e contraplano, podemos ficar em algumas reações da protagonista.

ENCENAÇÃO / STAGING

Staging ou encenação é a técnica utilizada para escolher para onde e de que forma os atores vão se mover ou não em relação à câmera, aos outros personagens e aos objetos em cena. Diz respeito à escolha de que falas são ditas e onde e à postura e à linguagem corporal dos atores.

A MISE EN SCÈNE CLÁSSICA

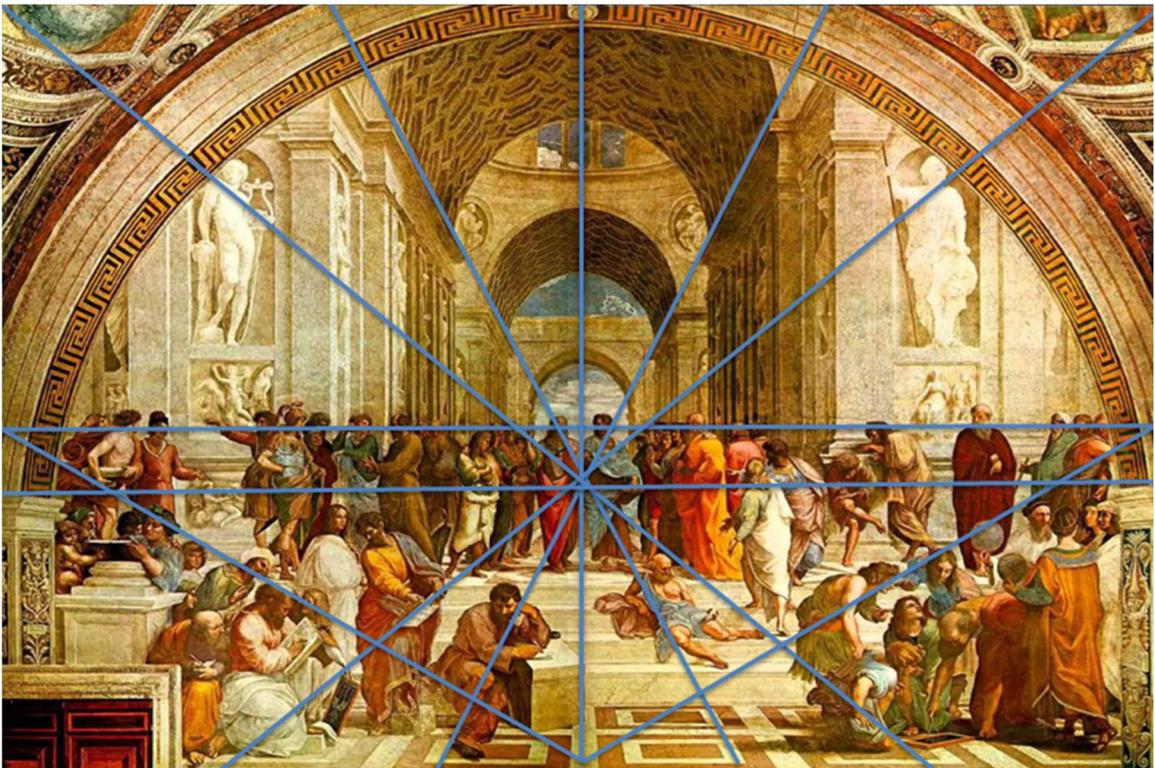
A *mise en scène* é uma expressão francesa que está relacionada à encenação ou posicionamento de uma cena. Começou a ser utilizada nos palcos teatrais franceses do século XIX para definir o movimento dos personagens pelo cenário e o posicionamento dos objetos no palco. Com o advento do cinema de autor na França nos anos 60, a revista Cahiers du Cinéma definiu que *mise en scène* seria tudo aquilo que aparece no enquadramento, como por exemplo: atores, iluminação, decoração, adereços, figurino, etc. A partir dessa época se passou a valorizar não apenas aspectos relacionados à parte técnica do cinema, mas também dedicados a seu teor dramático: os temas utilizados e formas autorais e não convencionais de dirigir o filme. Há uma certa divergência no campo acadêmico. Questiona-se se a *mise en scène* clássica incluiria ou não os aspectos ligados à decupagem - as escolhas feitas no campo da fotografia. Mas há uma certa tendência à inclusão.

FOTOGRAFIA

A direção de fotografia é responsável por adaptar um roteiro narrativo para a linguagem fotográfica, sendo peça-chave para o diretor fazer a decupagem, com o diretor de fotografia ajudando-o a definir a posição da câmera e o aspecto fotográfico da cena – que tipo de ângulo de câmera, se a iluminação terá tons frios ou quentes, que partes devem estar desfocadas e que partes devem estar nítidas, de que maneira a câmera vai acompanhar a ação. O diretor de fotografia realiza as escolhas técnicas também como a câmera utilizada, o tipo de lente e filtro, que equipamentos serão necessário para atingir os efeitos pretendidos.

COMPOSIÇÃO

É a organização dos elementos em uma imagem, de forma a criar uma imagem mais plástica, levando em conta textura, contraste, profundidade de campo, posição dos elementos, plano de enquadramento, entre outros. Muitas vezes utiliza padrões da pintura clássica, especialmente as linhas de fuga presentes nas pinturas renascentistas.



Análise das linhas de fuga de Escola de Atenas, de Rafael (1509-1511)



Análise das linhas de fuga de Cena do filme “Se meu apartamento falasse”
(EUA, 1960). Roteiro e direção de Billy Wilder

Outra regra de composição bastante conhecida é a regra dos terços, em que você divide a fotografia em duas linhas horizontais e duas linhas verticais (como um jogo da velha) e os quatro pontos de intersecção dessas linhas são os pontos de maior interesse na imagem, sendo eles os pontos para colocar o assunto em destaque da fotografia, criando um aspecto mais balanceado e por isso mais atraente.

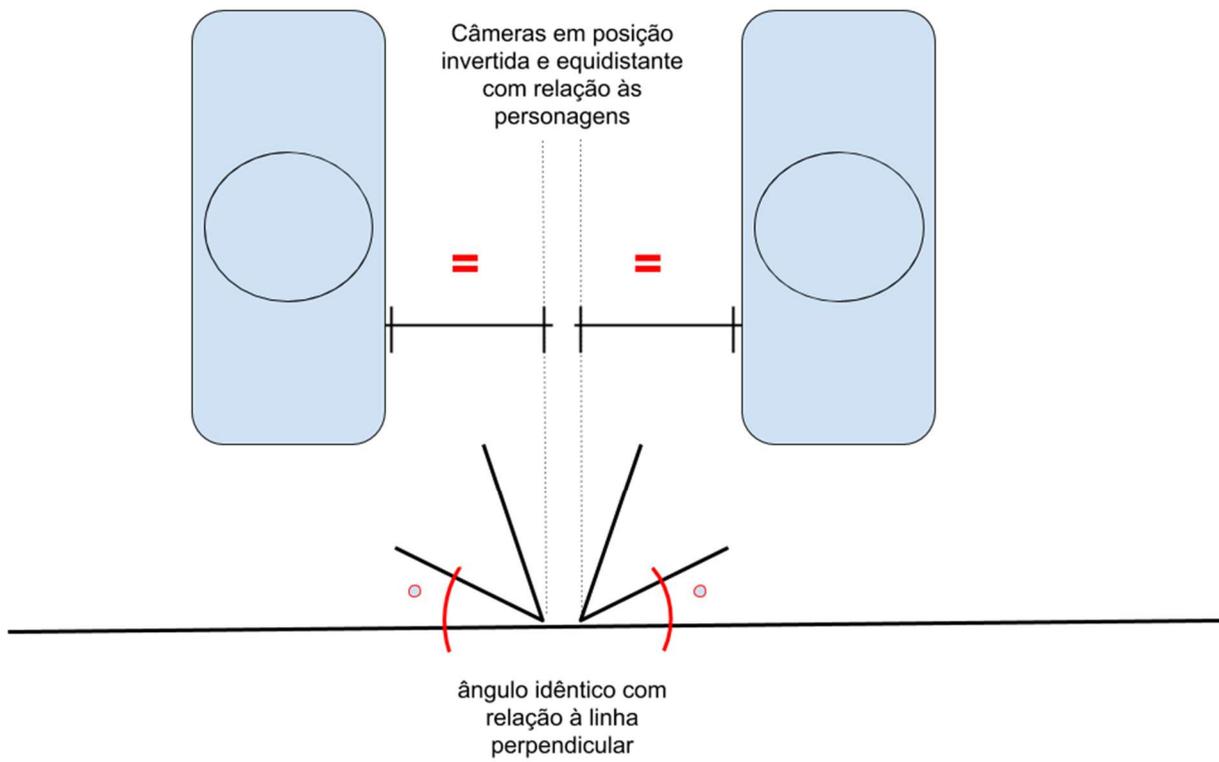


Plano do filme “Drive”, dirigido por Nicholas Winding Refn.

Na linguagem clássica, as composições criam o máximo de perspectiva e profundidade; as proporções da composição em torno da personagem são mantidas em planos de tamanhos diferentes. E em planos e contraplanos - em geral diálogos - há simetria de angulação e tamanho entre as personagens.



Simetria nos diálogos!



DECUPAGEM

A decupagem é o plano de filmagem da obra audiovisual, ou seja, uma definição e ordenação numerada de como cada sequência, cena e plano deve ser filmado incluindo onde a câmera deve estar posicionada e qual tipo de enquadramento deve ser feito. Em uma visão mais conceitual seria como recortes de espaço feitos na filmagem associados a recortes de tempo feitos na montagem. A decupagem é elaborada pelo Diretor (a) em conjunto com o Diretor (a) de Fotografia.

Na linguagem clássica, há algumas regras básicas de decupagem: a ação é visível em plano aberto ou fechado de acordo com a necessidade dramática e de movimentação das personagens; eles raramente se movem em plano fechado; a geografia do ambiente é revelada - em planos mais abertos - quando necessário e não fica confusa para o espectador.

COBERTURA COM UMA CÂMERA (*Coverage*)

Perfil de filmagem em que o diretor registra a mesma ação dramática repetidas vezes, utilizando ângulos de câmera diferentes para fazer a 'cobertura' da cena. A cobertura é mais indicada quando há: roteiro claro; atores profissionais; ambiente sob controle; desejo de ter mais opções na montagem; E quando é possível filmar toda a ação em uma mastershot razoavelmente aberta. Muito utilizado no cinema clássico.

COBERTURA COM DUAS OU MAIS CÂMERAS

Perfil de filmagem em que o diretor registra uma mesma ação dramática utilizando 2 ou mais câmeras diferentes para fazer a 'cobertura' da cena. É mais indicada quando não há controle sobre a ação; o acontecimento não pode ser interrompido; é desejável encenar uma sequência em sua totalidade apenas uma vez; são filmados atores amadores ou incapazes de repetir suas ações; um plano geral e planos mais fechados devem ser filmados simultaneamente.

TIPOS DE PLANO

Planos Objetivos

1. Personagens, objetos, espaços, a partir de um ângulo neutro.
 - a. Planos mais fechados (Close, Primeiro Plano)
 - b. Planos intermediários (Plano composto, Plano americano, Meio Plano Médio)
 - c. Planos grandes (Plano Médio, Plano Geral)
2. Mastershot
Tomada de toda a ação descrita na cena, que além de ter qualidades intrínsecas ao plano, serve como base para o montador conhecer a cena e serve também como garantia caso ocorram problemas com os demais planos. Muitas vezes a mastershot é um plano aberto e estático, ou com pouca movimentação. E visa mesmo essa garantia. Mas grandes diretores podem criar uma mastershot dinâmica, que vira um plano sequência.

Planos Subjetivos

- i. Ponto de vista do personagem - Ou subjetiva da personagem (Sugere que está mostrando o que a personagem está vendo. Se houver outro personagem ele olha para a câmera). Pode ser instável, sugerindo os movimentos de olhar da personagem.

- i. Falso ponto de vista - Parece ser o ponto de vista da personagem, mas na verdade a câmera está posicionada levemente para um dos lados da personagem. Usualmente é estável (a câmera está em um tripé). Percebe-se que não é uma subjetiva quando - havendo outro personagem - ele não olha para a câmera; ou quando, subitamente, a personagem cujo ponto de vista a câmera parecia representar, entra no quadro.

MOVIMENTOS DE CÂMERA

Panorâmica

É o movimento em que a câmera não se desloca, mas move-se horizontalmente ou verticalmente em seu próprio eixo. Para efetuar este movimento a câmera pode estar segura pelas mãos ou fixada sobre um monopé ou tripé. Neste último caso, trava-se no mesmo através de uma alavanca, a movimentação vertical de sua cabeça. Com isto, o único movimento efetuado pela câmera é o horizontal, conhecido como pan. Esse movimento muitas vezes é utilizado para descrever um ambiente (panorâmica descritiva), por ser mais eficiente que um plano fixo. Panorâmicas também podem ser utilizadas para acompanhar o movimento de uma personagem, para estabelecer a relação geográfica entre duas personagens ou objetos cênicos (panorâmica geográfica ou de relação), para mostrar a visão de uma personagem (panorâmica de ponto de vista). Pode se utilizar de panorâmicas curtas ou quase imperceptíveis para corrigir o enquadramento de um personagem que se movimenta ao falar ou gesticular também.

Em inglês é comum vermos a panorâmica horizontal ser denominada *pan*, enquanto que a panorâmica vertical usa o termo independente *tilt*.

Tilt

Movimento efetuado com a câmera verticalmente, geralmente em velocidade lenta, de cima para baixo ou vice-versa, revelando algo para cima ou para baixo do ponto de vista do espectador. Para efetuar este movimento a câmera pode estar segura pelas mãos ou fixada sobre um tripé. Neste último caso, trava-se no mesmo através de uma alavanca, a movimentação horizontal de sua cabeça. Com isto, o único movimento efetuado pela câmera é o vertical, conhecido como tilt. Em português pode ser chamado de panorâmica vertical.

Travelling

Movimento em que a câmera é colocada em um carrinho sobre trilhos para fazer um movimento suave.

Essa movimentação pode ser para frente (*dolly in*) se aproximando de uma personagem ou objeto; ou para trás (*dolly out/ dolly back*) se afastando de uma personagem ou objeto; o movimento pode, também, ser transversal (ou *truck*), no qual a câmera é deslocada lateralmente em relação ao próprio eixo. O movimento transversal é utilizado para revelar o ambiente no qual as pessoas/objetos estão, mostrar seus vários lados (destacando sua tridimensionalidade) ou, simplesmente, passar através da cena.

Grua (Pedestal)

Movimento de subida e descida da câmera ao longo de um eixo vertical. Por ter uma maior possibilidade de movimentos que os outros, pode causar vários efeitos

interessantes, ou muito acima da personagem e da ação, ou uma aproximação veloz do personagem e da ação, um afastamento, entre outros. Este movimento, que recebe também os nomes "crane", "craning", "boom" ou "booming" é efetuado através de uma grua. O nome "pedestal" também refere-se a uma pequena plataforma, encontrada em tripés do tipo fotográfico, fixada à coluna central do mesmo. Permite efetuar um ajuste suplementar na posição final da câmera (altura) após terem sido as pernas do tripé ajustadas. O uso deste tipo de tripé não é recomendado em cinema e vídeo: além de não permitir movimentos suaves com a cabeça, também não permite o acionamento desta alavanca (nos modelos que a possuem) durante a gravação sem o risco de trepidações.

Chicote (Whip Pan)

Uma panorâmica muito rápida. A câmera que está enquadrando uma pessoa ou objeto A desloca-se repentina e rapidamente para a esquerda (ou direita), em busca de uma pessoa ou objeto B. Durante este deslocamento, a imagem torna-se borrada, não permitindo distinguir-se pessoas ou objetos durante o trajeto da câmera.

O movimento whip pan pode ser utilizado para indicar passagem de tempo na estória ou então mudança de local, sendo assim um efeito para montagem entre um local de gravação e outro.

Zoom (Travelling Óptico)

Este movimento pode ser conseguido quando manuseamos uma objetiva do tipo Zoom. Quando a objetiva se "aproxima" do assunto, temos o zoom-in. Quando ela se "afasta", produz-se o zoom-out. A sensação que este tipo de movimento causa nos espectadores é a de atenção redobrada (destaque) ou distanciamento, uma vez que a câmera pode chegar bem perto ou mais longe dos elementos que compõem a narrativa. Todos esses movimentos podem ser combinados.

MONTAGEM CLÁSSICA OU INVISÍVEL

Quando entre um plano e o seguinte são utilizadas estratégias para ocultar a presença do corte.

Há algumas estratégias para a montagem se tornar invisível:

- I. A câmera vai sempre onde "o espectador quer", isto é, se coloca em uma distância e posição com relação à da cena que permite que ele veja grandes movimentações ou pequenos detalhes, como se movesse por dentro do filme.
- II. A natureza e a velocidade das ações são consistentes de um ângulo para outro;
- III. Nenhum personagem muda de posição fora da tela (ao cortar de volta para um personagem ele deve estar onde estava antes);
- IV. As mudanças na linha de visão são utilizadas como pontos de corte.
- V. A sequência da montagem deve sempre respeitar as convenções de continuidade - de direção, posição relativa e, especialmente, de olhar;
- VI. Os cortes, sempre que possível, devem acontecer quando a personagem em quadro faz um movimento. O movimento distrai a atenção e olhar e ajuda a ocultar o corte.
- VII. Em diálogos deve existir simetria, tanto na angulação quanto no tamanho do plano.
- VIII. Há um extenso uso de elipses.

- IX. Os cortes em movimento entre duas dimensões da mesma ação usam uma mudança no tamanho da imagem grande o bastante para fazer um corte com aparência natural - isto é, os cortes apresentam CONTRASTE: de tamanho, angulação e/ou altura.

RACCORDS

Quaisquer elementos de CONTINUIDADE entre dois ou mais planos. Elemento fundamental para que o espectador entenda a geografia do espaço onde ocorre a cena.

a. Raccord de direção

Se uma personagem entra no quadro pela esquerda e sai pela direita, no próximo plano ela deve entrar pela esquerda e sair pela direita, e assim sucessivamente. É como no filme “Janela indiscreta”. Cada vez que a personagem se move pelo apartamento a vemos por diferentes janelas fazendo esse mesmo movimento.

a. Raccord de posição

Os assuntos da imagem (personagens, objetos, etc) devem permanecer na mesma posição relativa quando houver corte, por exemplo, de um plano aberto para um plano fechado do mesmo assunto. Raccord de posição

a. Raccord de olhar

O espectador quer estar sempre no lugar mais privilegiado para acompanhar a cena. E especialmente quando ocorrem mudanças - de assunto, de espaço, de olhar - o espectador quer mudar de ponto de vista. Por conta dessa relação simbiótica entre a câmera e a visão do espectador, praticamente todos os planos de um filme sugerem um ponto de vista; não apenas de um protagonista (como elemento de linguagem), mas também de maneira quase literal: conforme a narrativa avança, o espectador vai mudando de lugar dentro da cena (e também de relação com a cena).

Dessa forte relação visão-câmera decorre que sempre que vemos uma imagem num filme, de maneira inconsciente supomos que ela pode ser o ponto de vista de alguém. De maneira análoga, se após essa imagem virmos uma pessoa simplesmente olhando para a frente, tendemos a associar a imagem anterior com o ponto de vista da personagem - com um plano subjetivo.

Observe isso no próximo filme que assistir. A quantidade de vezes que um personagem olha para algo ou alguém, e em seguida vemos o que foi observado. Ou de maneira inversa a quantidade de vezes em que algo aparece, e em seguida vemos um personagem observando esse elemento. Dominar o raccord de olhar é meio caminho andado para dominar a linguagem clássica.

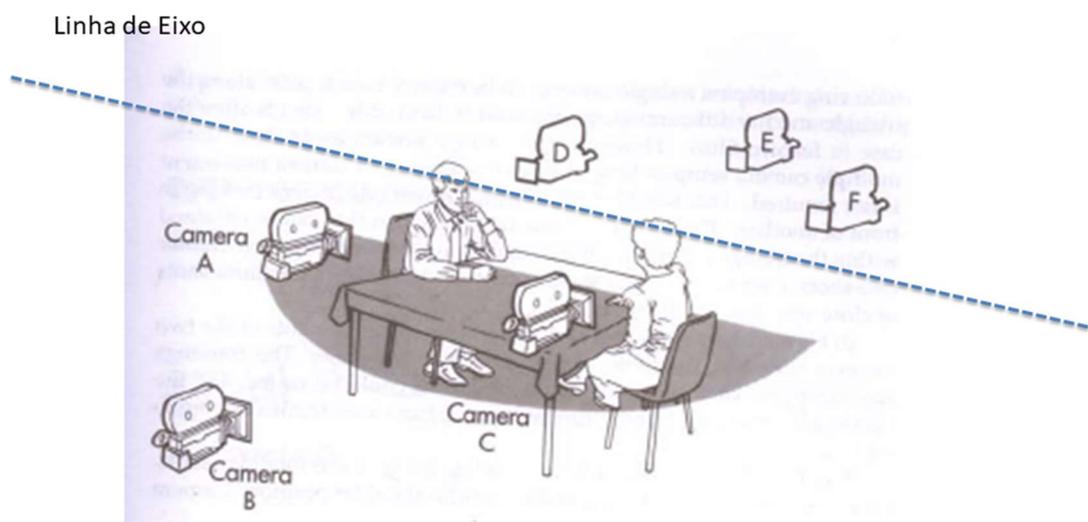
ELIPSE

É quando não existe continuidade temporal entre duas cenas de um roteiro ou de dois planos, isto é, quando há uma supressão de tempo entre duas cenas. É uma forma de

concentrar a narrativa do filme nos principais momentos em que há alguma forma de conflito. Assim, ao invés de mostrar um personagem em tempo real indo de casa para o trabalho, no trânsito, mostramos ele entrando no carro com um sanduíche na boca, o ponto de vista dele vendo o trânsito, e ele já na mesa do escritório com cara de cansado. E o que há entre essas cenas? Elipses temporais, ou simplesmente elipses. É um elemento central da linguagem cinematográfica.

EIXO 180 GRAUS

O SISTEMA TRIANGULAR e o eixo 180º



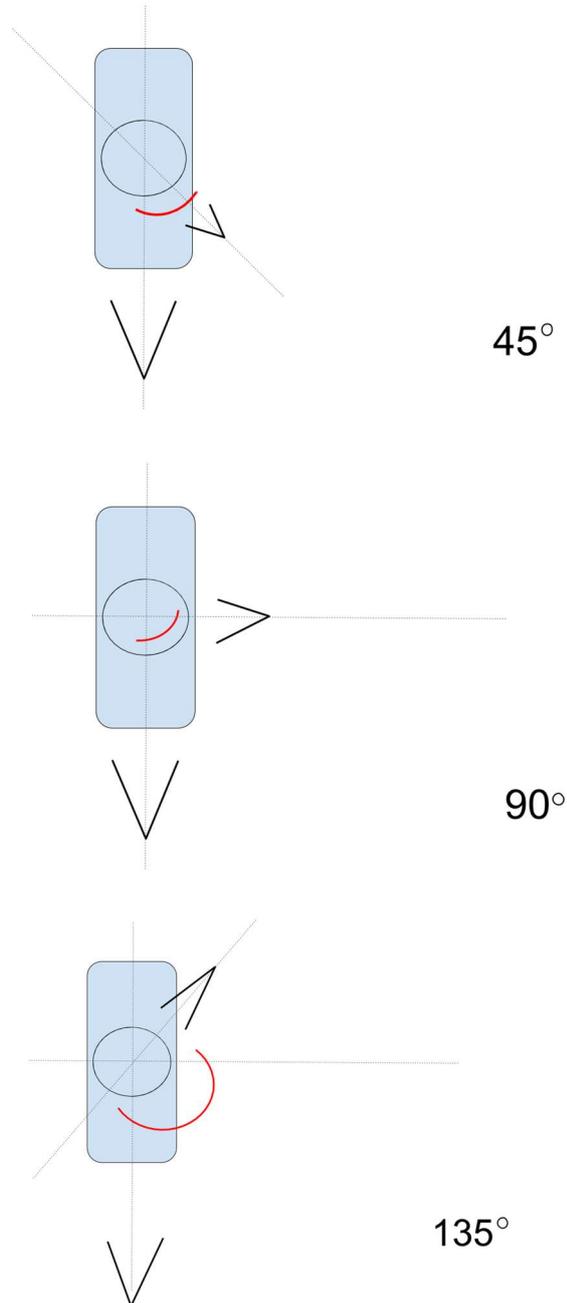
Essa é a maneira tradicional de se ensinar eixo, como uma regra de coerência visual, que determina um eixo imaginário de 180º em relação aos elementos em quadro, dividindo a cena a partir desse eixo e mantendo as câmeras sempre no eixo determinado, para que haja continuidade da linha do olhar do espectador e não o confunda. (No caso da ilustração acima, a linha imaginária passa pelas duas personagens. E as câmeras A, B e C estão no mesmo eixo. Nesse caso não seria possível utilizar as câmeras D, E e F.

Mas a questão do eixo é mais complexa que isso uma vez que nem sempre são apenas duas personagens e tampouco elas ficam paradas em uma mesa.

Eixo é uma linha imaginária que se estabelece a cada mudança que ocorre dentro da cena. Se o protagonista está olhando para alguém, imediatamente se estabelece uma linha de eixo entre ele e essa pessoa, de modo que se houver um corte para um plano próximo dessa pessoa ele deverá respeitar essa linha que se estabeleceu. Se essas duas personagens começam a conversar e o foco da cena continua sendo essa relação, o eixo segue com elas. Se uma delas se move, a linha de eixo se move com ela. Se a protagonista para e olha para o relógio, se estabelece uma linha de eixo entre ela e o relógio. Quando ela volta a olhar para a outra personagem o eixo volta para o anterior, e assim sucessivamente. Eixo é algo relacional, e tem

como objetivo fazer com que o espectador não fique confuso com a geografia do espaço da cena. Busca-se garantir que o espectador compreenda totalmente as relações espaciais entre as personagens e o ambiente.

CONTRASTE DE ANGULAÇÃO E TAMANHO



DIREÇÃO DE ARTE

A direção de arte é responsável pelo design e concepção artística do filme, decidindo sobre a configuração dos cenários, o desenho arquitetônico dos ambientes, o estilo de mobília, a configuração da mobília dentro dos espaços, as cores predominantes do filme e de cada personagem, que tipo de locações serão utilizadas, quais os figurinos utilizados, qual o estilo, quais serão os acessórios, qual o período histórico será predominante, visual do cabelo, maquiagem e todos os objetos que aparecem numa obra audiovisual são selecionados pela

equipe da Arte. Os diretores(as) de arte trabalham em conjunto com os diretores de fotografia e diretores para criarem um *mood* para o filme.

DIREÇÃO DE SOM

A direção de som faz o desenho sonoro do filme: a atmosfera sonora de cada pedaço audiovisual, criando sons para as ações do filme, selecionando que sons têm que ser enfatizados e que sons devem ser minimizados. A direção de som também elege em que momentos o filme precisará de música, diegética ou não. E é responsável por captar as falas e sons produzidos pelos atores durante as filmagens. Na pós produção editam os sons captados e adicionam sons de bancos sonoros, além de equilibrar o volume dos diferentes tipo de som.

LOCUÇÃO

Locução é uma gravação de voz humana que pode ser utilizada como vários recursos, desde o principal que é a narração, como também o anúncio de notícias, o comentário de alguma obra audiovisual, interpretação de alguma peça dramática, comentários sobre um evento esportivo ou cultural, entre outros.

MÚSICA (quando houver)

A música deve dar uma contribuição rica à dramaturgia da cena, adicionando novas camadas de significado e impacto; A música escolhida não deve abafar efeitos sonoros específicos o tempo todo. Deve haver lugares na mixagem para os efeitos naturais se manifestarem; A música tem que começar e terminar de maneira natural.

VOZ OFF X VOICE OVER

Voz off (O.S.) é um recurso diegético de quando o personagem está na cena, mas não aparece no quadro/ enquadramento, ou seja é uma voz que faz parte ação, mas o espectador não vê quem fala.

Voice over (V.O.) diz respeito a uma narração externa à narrativa (diegese), de um narrador onisciente. Por exemplo, a voz de um narrador; a voz dos pensamentos ou memórias de um personagem; a voz que vem de um telefone; a voz de quem escreveu uma carta que está sendo lida.

Na narrativa clássica, quando há voz off, ela tende a seguir algumas regras: não dá informações demais nem sufoca o público; Não há repetição entre o que vemos e o que ouvimos; há respiros, para que o público possa refletir sobre a cena e ouvir os sons ambiente; A voz parece completamente espontânea, não uma leitura; o ânimo da voz e as mudanças de ânimo são verossímeis.

DOCUMENTÁRIO

MODOS DOCUMENTAIS (OU TIPOS DE DOCUMENTÁRIO)

A teoria de Bill Nichols

Bill Nichols defende que cada documentário tem uma voz própria, ou seja, uma maneira particular de relatar as coisas do mundo. Por isso ele define uma forma de ler essas vozes em seu livro, *Introdução ao Documentário*, identificando diversos aspectos narrativos e

estéticos que determinam seis diferentes modos da linguagem documental. São eles: o expositivo, o participativo, o performativo, o poético, o reflexivo e o observacional. É possível ter um estilo dominante que rege sua estrutura e ter momentos de outro estilo, ou mesmo misturar em uma única produção vários diferentes estilos.

Modo Expositivo

Agrupa fragmentos do mundo histórico numa estrutura mais retórica e/ou argumentativa. Depende muito de uma lógica informativa transmitida verbalmente. As imagens possuem papel secundário. Elas ilustram, esclarecem, evocam ou contrapõem o que é dito.

Modo Participativo

Enfatiza a interação de cineasta e tema. A filmagem acontece em entrevistas ou outras formas de envolvimento ainda mais diretos. Frequentemente, une-se à imagem de arquivo para examinar questões históricas.

Modo Performativo

Enfatiza o aspecto subjetivo ou expressivo do próprio engajamento do cineasta com seu tema. Experiência e memória. Perspectiva expressiva de sujeitos específicos, incluindo o cineasta. A sensibilidade do cineasta busca sensibilizar a nossa. Estimula o pessoal, de forma que faz dele nosso ponto de entrada para o político.

Modo Poético

Enfatiza associações visuais, qualidades tonais ou rítmicas, passagens descritivas e organização formal. Mundo histórico como fonte. A voz do cineasta dá a fragmentos do mundo histórico uma integridade formal e estética peculiar ao filme.

Modo Reflexivo

Aguça nossa consciência da construção da representação da realidade feita pelo filme. Em lugar de ver o mundo por intermédio do documentário, ver o documentário pelo que ele é: um constructo ou uma representação. Não apenas os acontecimentos exigem interpretação; também o filme e seu discurso devem ser questionados.

Modo Observacional

Enfatiza o engajamento direto no cotidiano das pessoas que representam o tema do cineasta, conforme são observadas por uma câmera discreta.

A. CONCEITOS BÁSICOS DE FOTOGRAFIA

1. ISO

É a sensibilidade do negativo ou do sensor de uma câmera. Quanto maior o valor do ISO, mais sensível à luz é o negativo e, portanto, a imagem é mais clara. Quanto mais baixo o valor, menos sensível à luz, portanto a imagem é mais escura.

1. DIAFRAGMA

O diafragma é um mecanismo da câmera que controla a quantidade de luz que chega ao obturador, dependendo de sua abertura. Quanto maior for o f/stop (unidade de medida da abertura do diafragma), mais fechada está a passagem de luz. Quanto menor o f/stop, mais aberta está a passagem, e portanto, mais luz chega ao obturador. A abertura do diafragma interfere diretamente na profundidade de campo.

1. NÚMERO F (F/STOP)

A abertura do diafragma é medida em números f ou f/stops. Quando mais alto o f/stop, mais fechado está o diafragma da lente. Quando mais baixo, mais aberto está o diafragma. São escritos da seguinte forma: f/1.8, f/5.6, f/11, etc.

1. PROFUNDIDADE DE CAMPO

É o tamanho da área da imagem que estará em foco, isto é, totalmente nítida. Ela é controlada pela abertura do diafragma: quanto mais aberto, menor será a profundidade de campo e, portanto, uma área menor da imagem estará em foco (Um exemplo comum de pouca profundidade de campo são fotografias com fundo completamente desfocados). Quanto mais fechado o diafragma, maior a profundidade de campo, aumentando a área da imagem na qual haverá nitidez.

1. OBTURADOR

É a “cortina” que protege o sensor da câmera. O obturador só se abre no momento em que a fotografia é tirada, ou quando a câmera começa a filmar, e fecha-se rapidamente. O que determina por quanto tempo o obturador ficará aberto é a sua velocidade (ou shutter), e é medida em frações de segundo (Exemplo: 1s, 1/2s, 1/4s, etc). Quanto mais tempo o obturador estiver aberto, isto é, quanto menor for sua velocidade, mais informações e movimentos são captados pelo sensor.

1. SENSOR

É o componente das câmeras digitais que é sensível à luz, ou seja, capaz de capturar as informações da luz e gerar as imagens. Tem a mesma função que as películas de filme (ou negativos) nas câmeras analógicas. Sua sensibilidade pode ser controlada pelo ISO, e a quantidade de luz e informação que chegam até ele são determinadas pela velocidade de obturador e pela abertura do diafragma.

A. LINGUAGEM AUDIOVISUAL PARA YOUTUBE

Basta assistir alguns canais de diferentes Youtubers para percebermos que existem várias características parecidas em todos eles. Na maioria das vezes, os vídeos são bastante simples, feitos com poucos equipamentos, muitas vezes na casa do próprio apresentador do canal. Listamos aqui alguns dos principais aspectos audiovisuais deste tipo de vídeo que podem ajudar na construção do exercício.

1. Foco no Roteiro

O primeiro passo é pesquisar muito sobre o assunto que será tratado no vídeo e construir o texto, isto é, o roteiro. Afinal, a coisa mais importante do vídeo é justamente, o que está sendo dito. Por isso, é fundamental que o texto seja coeso, e que o apresentador fale de maneira clara e objetiva.

1. Câmera frontal

Na maior parte dos casos, os vídeos possuem um único enquadramento: câmera fixa na altura do rosto do youtuber. Para isto, pode-se usar uma câmera em um tripé, ou a webcam de um notebook. Dependendo do tipo de vídeo, até a câmera de um celular no modo selfie pode funcionar. O importante é conseguir ver e ouvir o apresentador com clareza. Vale também tomar cuidado com o cenário - construir um fundo bonito e condizente com o assunto ajuda a tornar o vídeo ainda melhor.

1. Jump Cuts

Para que o vídeo se torne mais agradável de assistir, é muito comum, no processo de montagem (também conhecido como edição), a utilização dos chamados Jump Cuts. Estes, nada mais são do que cortes no vídeo que excluem pausas de respiração e pensamento. O

efeito desta técnica é um pequeno “salto” na imagem, que acaba tornando o vídeo mais dinâmico e fácil de acompanhar.

1. Espontaneidade

Talvez esta seja a principal característica de vídeos para o Youtube. Um ou dois personagens falando para a câmera (isto é, comunicando-se diretamente com o espectador), às vezes até conversando entre si, com linguagem simples, acessível e espontânea. Em alguns casos, até mesmo o operador de câmera torna-se personagem, participando da discussão e fazendo pequenos comentários.

A. TUTORIAL DE STOP-MOTION

Stop Motion é uma técnica de animação que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto para simular o seu movimento. Por objeto, entenda-se aquilo que vai ser animado, podendo ser coisas ou seres vivos.

Para fazer uma animação em stop-motion é necessário ter o material escolhido, seja ele desenhos, bonecos em massinha, objetos, pessoas ou o que se pretende animar, uma câmera e um tripé. A câmera permanece estática no tripé e a animação se dá ao fotografar os objetos na posição inicial e em seguida movendo-os pouco a pouco a cada vez e tirando outra foto após cada movimento. Você pode mover uma peça por vez, como um braço acenando, ou fazer vários movimentos de uma vez só. Depois de todas as fotos tiradas (entre 18 a 24 fotos por segundo de animação), é necessário juntar as fotos em algum programa de edição de vídeo – isso dará a impressão de movimento.

Referências Bibliográficas

- CHION, Michel. **A audiovisual: som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.
- LEONEL, Juliana de Melo; MENDONÇA, Ricardo Fabrino de. (org). **Audiovisual Comunitário e Educação: histórias, processos e produtos**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.
- MCKEE, Robert. **Story**. Nova Iorque: ReganBooks, 2001.
- MERCADO, G. **The Filmmakers Eye. Learning and breaking the rules of cinematic composition**. Burlington: Focal Press, 2010.
- POLTI, Georges. **The thirty-six dramatic situations**. Franklin: James Knapp Reeve: 1924
- RABIGER, M. **Direção de Cinema: Técnicas e Estéticas**. Rio de Janeiro: Ed Campus, 2006.
- SANTOS, Maria Angélica dos; BARBOSA, Maria Carmen Silveira (org.). **Escritos de Alfabetização Audiovisual**. Porto Alegre: Libretos, 2014.
- SNYDER, Blake. **Save the Cat**. New York: Michael Wiese Productions, 2005.
- SPOLIN Viola. **Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin**; tradução de Ingrid. Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**. São Paulo: Aleph, 2015

Links de Referência

A. Conceitos básicos de fotografia

- Dicas de Fotografia (obturador, diafragma e ISO) - <https://www.youtube.com/watch?v=gFxCdfNVsKA>
- Aula de fotografia básica (teoria) - Diafragma, Obturador e ISO - Zona da Fotografia - <https://www.youtube.com/watch?v=kzZ7lhRYPH8>

A. Roteiro

- Como Escrever Roteiros - Lully de Verdade 259 - Lully de Verdade - <https://www.youtube.com/watch?v=oKM53WoWv6A>
- Roteiros Online Imprensa Oficial - <http://aplausosimprensaoficial.com.br/lista-livros.php?pagina=4&iSerialD=&busca-livros-lista=roteiros>
- Regras de Ouro da Pixar
- <http://storyshots.tumblr.com/post/25032057278/22-storybasics-ive-picked-up-in-my-time-at-pixar>
- Tertulia Narrativa - Roteiros Online - <https://www.tertulianarrativa.com/roteirosdefilmes>

A. Conceitos Básicos de Cinema

- O QUE É UMA CENA? | Análise de Roteiro - Canal Claquete - <https://www.youtube.com/watch?v=9jKYR7kdqEU>
- CENA? PLANO? TAKE? SEQUÊNCIA? TERMOS DO CINEMA | C MERA 7 - <https://www.youtube.com/watch?v=WrlZxxqqyik>

A. Conteúdo para Youtube

- Roteiro para youtube EP 01 - PILOTO | Escrevendo seu futuro - Escola para Youtubers - <https://www.youtube.com/watch?v=zKx8YXYrpEc&list=PLxMV3SEAbYK4h8s7luL-rxbARITfE-fX>
- Como fazer um roteiro simples para vídeos // #DicaDoGambiacine 21 - Gambiacine - <https://www.youtube.com/watch?v=Z4Bo6YQXn7o>
- Editando vídeos para o Youtube: Jump Cut - Escola para Youtubers - https://www.youtube.com/watch?v=S_shE0De3m0
- JUMP CUT - O que é? Como Faz? | AUDIOVISUAL #12 - Sim Sou Silva - <https://www.youtube.com/watch?v=amRzNBt2fKE>

A. Tutoriais de Stop-Motion

- Wikipédia - Criar uma animação em Stop-Motion <https://pt.wikihow.com/Criar-uma-Anima%C3%A7%C3%A3o-em-Stop-Motion>
- Nova Escola - Como fazer animações Stop-Motion - <https://novaescola.org.br/conteudo/5746/como-fazer-animacoes-stop-motion>
- Techtudo - Como Fazer Vídeo em Stop-Motion para o Instagram - <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2018/07/como-fazer-video-stop-motion-para-instagram.ghtml>

LISTA DE ANEXOS

ANEXOS - Prontos para impressão / copiagem

FICÇÃO

Jogo de criação

- e. Tabuleiros
 - i. Ficha de narrativa pg 1
 - ii. Ficha de personagem pg 2
- f. Cartas
 - i. Profissões pg 3
 - ii. Espaços pg 7
 - iii. Situações dramáticas (As 36 de Polti) pg 11
 - iv. Design da trama (Robert McKee) pg 14
- g. Exercício: Experiências significativas, sentimentos intensos pg 15
- h. Cenas de Roteiros e/ou Plantas Baixas
 - i. Hoje eu quero voltar sozinho pg 18
 - ii. Se meu apartamento falasse (com planta baixa) pg 21
 - iii. Drive (com planta baixa) pg 26
 - iv. Interlúdio pg 29

DOCUMENTÁRIO

- e. Documentário: estruturas e estratégias pg 37
- f. Exercício: Universos de interesse pg 45
- g. Exercício: Criação de projeto de documentário pg 46
- h. Exercício: Autoficção pg. 49