



PROPOSTA PEDAGÓGICA

DA PRÉ PRODUÇÃO À PÓS PRODUÇÃO

Aparecida Izabel Nunes Freitas
Orientador
Prof. Dr.: Flávio Gomes de Oliveira



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS - IFG

CAMPUS APARECIDA DE GOIÂNIA

PROPOSTA PEDAGÓGICA

LUZ, CÂMERA, EDUCA-AÇÃO

APARECIDA IZABEL NUNES FREITAS ORIENTADOR

PROF. DR.: FLÁVIO GOMES DE OLIVEIRA

APARECIDA DE GOIÂNIA

2022

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO
NO REPOSITÓRIO DIGITAL DO IFG - ReDi IFG**

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Digital (ReDi IFG), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IFG.

Identificação da Produção Técnico-Científica

- | | |
|--|---|
| ☐ Tese | ☐ Artigo Científico |
| ☐ Dissertação | ☐ Capítulo de Livro |
| ☐ Monografia – Especialização | ☐ Livro |
| ☐ TCC - Graduação | ☐ Trabalho Apresentado em Evento |
| ☒ Produto Técnico e Educacional - Tipo: <u>Proposta pedagógica</u> | |

Nome Completo do Autor: Aparecida Izabel Nunes Freitas

Matrícula: 20211090120032

Título do Trabalho: **Luz, câmera, educação: da pré-produção à pós-produção**

Autorização - Marque uma das opções

1. ☐ Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso aberto);
2. ☒ Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data 30/11/2024 (Embargo);
3. ☐ Não autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso restrito).

Ao indicar a opção **2 ou 3**, marque a justificativa:

- ☐ O documento está sujeito a registro de patente.
☒ O documento pode vir a ser publicado como livro, capítulo de livro ou artigo.
☐ Outra justificativa: _____

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

- i. o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- ii. obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- iii. cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

Aparecida de Goiânia - GO, 21/08/2023.

Local

Data


Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

APARECIDA IZABEL NUNES FREITAS

PROPOSTA PEDAGÓGICA

LUZ, CÂMERA, EDUCA-AÇÃO

Proposta pedagógica referente à dissertação de mestrado apresentada ao Mestrado Profissional em Artes, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás - Campus Aparecida de Goiânia/IFG, como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em Artes.

Área de Concentração: Ensino de Arte.

Linha de Pesquisa: Processos de ensino, aprendizagem e criação em artes.

Orientador: Prof. Dr.: Flávio Gomes de Oliveira.

APARECIDA DE GOIÂNIA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

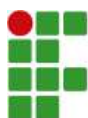
F866 Freitas, Aparecida Izabel Nunes
Luz, câmera, educação: proposta pedagógica: da pré-produção à
pós-produção. / Aparecida Izabel Nunes Freitas. - Aparecida de Goiânia,
2023.
67 f.; il.

Orientador: Dr. Flávio Gomes de Oliveira
Produto Técnico-Tecnológico (Mestrado) – Instituto Federal de
Educação Ciência e Tecnologia de Goiás: Campus Aparecida de Goiânia,
Programa de Pós-Graduação em Artes - PROFARTES, 2023.

1. Arte-educação 1. Trabalho colaborativo 2. Tecnologias na educação
3. Metodologias ativas 4. Produção de cinema na escola. I. Título.

CDD 707

Catalogação na publicação:
Thalita Franco dos Santos Dutra – CRB 1/2186



INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CÂMPUS APARECIDA DE GOIÂNIA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES - Rede PROFARTES

ATA DA SESSÃO PÚBLICA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO

Aos vinte e nove dias do mês de junho do ano de dois mil e vinte e três, às 14 horas e 30 minutos, no Instituto Federal de Goiás - Câmpus Aparecida de Goiânia, situado na Av. Universitária Vereador Vagner da Silva Ferreira, Qd 1, Lt 1-A, Parque Itatiaia, na cidade de Aparecida de Goiânia, Estado de Goiás, foi realizada a sessão pública de defesa de Trabalho de Conclusão de APARECIDA IZABEL NUNES FREITAS, discente do Programa de Pós-Graduação em Artes - Mestrado Profissional em Artes, autora do trabalho intitulado **"Luz, câmera, educa-ção: do processo às poéticas visuais"**. A banca foi composta pelos seguintes membros: Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira; Profª. Profª Dra. Mônica Mitchell de Moraes Braga, Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha, Profª. Dra. Leda Maria de Barros Guimarães, sob a presidência do primeiro. Após a apresentação do trabalho, tendo sido a autora arguida pela Banca Examinadora, a mestranda foi considerada APROVADA.

Encerra-se a presente sessão às 16 horas e 50 minutos. Eu, Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira, dato e assino a presente ata, que segue assinada por todos os membros da banca e pela discente.

(assinado eletronicamente)
Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira
Presidente da Banca - Orientador (UFG)

(assinado eletronicamente)
Profª Dra. Mônica Mitchell de Moraes Braga
Membro Interno (IFG)

(assinado eletronicamente)
Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha
Membro Externo (UFG)

(assinado eletronicamente)
Profª. Dra. Leda Maria de Barros Guimarães
Membro Interno (UFG)

(assinado eletronicamente)
Aparecida Izabel Nunes Freitas
Discente do Mestrado Profissional em Artes

Documento assinado eletronicamente por:

- Cláudio Aleixo Rocha, Cláudio Aleixo Rocha - Docente - Ufg (01567601000143), em 07/07/2023 10:53:10.
- Aparecida Izabel Nunes Freitas, 20211090120032 - Discente, em 03/07/2023 12:10:02.
- LEDA MARIA DE BARROS GUIMARÃES, LEDA MARIA DE BARROS GUIMARÃES - Outros - Ufg (01567601000143), em 29/06/2023 18:25:40.
- Monica Mitchell de Moraes Braga, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 29/06/2023 17:06:12.
- Flávio Gomes de Oliveira, Flávio Gomes de Oliveira - Outros - Ufg (01567601000143), em 29/06/2023 17:03:19.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 28/06/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifg.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 424866

Código de Autenticação: f4689d26a9



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás

Avenida Universitária Vereador Vagner da Silva Ferreira, Qd. 1, Lt. 1-A, Parque Itatiaia, APARECIDA DE GOIÂNIA / GO, CEP 74968-755

Sem Telefones cadastrados

Resumo

A proposta pedagógica Luz, câmera, educação-ação: da pré-produção à pós-produção tem como objetivo promover a produção de curtas-metragens na educação básica. Ela é flexível e adaptável de acordo com a faixa etária, nível escolar e contexto dos estudantes. O professor não apenas deve mediar o processo pedagógico, mas também participar colaborativamente com os alunos no processo criativo e na produção dos curtas-metragens. O objetivo é promover a criação coletiva de curtas-metragens de ficção sobre temas socialmente relevantes, buscando promover o protagonismo juvenil, a autonomia dos estudantes, letramento, produção de conteúdo e conhecimento, considerando aspectos estéticos, sociopolíticos e culturais de forma colaborativa e lúdica. Através dos curtas-metragens, busca-se problematizar temas relevantes da realidade social, promovendo a reflexão e a imaginação. A proposta aborda questões relevantes do cotidiano dos estudantes e busca permitir que eles compreendam a linguagem audiovisual e suas possibilidades pedagógicas. Algumas referências utilizadas na proposta incluem Abordagem Triangular (BARBOSA 2014), Metodologias Ativas (MORAN; BACICH, 2019), Pedagogia de Projetos (HERNÁNDEZ, 1998) e Pedagogia do Oprimido. (FREIRE, 1987). É importante adaptar a proposta à realidade e ao perfil dos estudantes em que ela é aplicada. A proposta busca alinhar-se com as Competências Gerais da Educação Básica e as Competências e Habilidades Específicas de Linguagem e suas Tecnologias da Base Nacional Comum Curricular de 2018, integrando o ensino da arte com as linguagens artísticas e outras áreas do conhecimento.

Palavras chaves: Arte-educação 1. Trabalho colaborativo 2. Tecnologias na educação 3. Metodologias ativas 4. Audiovisual 5.

Abstract:

The pedagogical proposal Light, camera, education-action: from pre-production to post-production aims to promote the production of short films in basic education. It is flexible and adaptable according to the age group, school level and context of the students. The teacher must not only mediate the pedagogical process, but also participate collaboratively with the students in the creative process and in the production of short films. The objective is to promote the collective creation of short fiction films on socially relevant topics, seeking to promote youth protagonism, student autonomy, literacy, content and knowledge production, considering aesthetic, sociopolitical and cultural aspects in a collaborative and playful way. Through the short films, the aim is to problematize relevant themes of social reality, promoting reflection and imagination. The proposal addresses relevant issues in the daily life of students and seeks to allow them to understand the audiovisual language and its pedagogical possibilities. Some references used in the proposal include the Triangular Approach (BARBOSA 2014), Active Methodologies (MORAN; BACICH, 2019), Pedagogy of Projects (HERNÁNDEZ, 1998) and Pedagogy of the Oppressed. (FREIRE, 1987). It is important to adapt the proposal to the reality and profile of the students to whom it is applied. The proposal seeks to align with the General Skills of Basic Education and the Specific Language Skills and Skills and their Technologies of the 2018 National Common Curricular Base, integrating art teaching with artistic languages and other areas of knowledge.

Keywords: Art Education. Collaborative work. Technologies in education. Active methodologies. Audiovisual.

Sumário

1. Apresentação	8
2. Objetivos	7
3. Justificativa	8
4. Metodologia	9
5. Público alvo e cronograma	11
6. Recursos	12
7. Avaliação	13
8. Atividades	13
8.1. Atividade 1 - História do cinema	13
8.2. Profissionais da produção cinematográfica	17
9. Pré-produção cinematográfica.....	21
9.1. Ideia, formato de vídeos e formato de gravação.	23
9.2. Sinopse, argumento, esquema do roteiro e cena e storyboard	24
9.3. Roteiro	26
9.4. O orçamento	28
10. Produção	29
10.1 Equipe.....	29
10.2 Técnica	30
10.3. Decupagem	32
10.4. Gravação	33
10.5. Linguagem	33
11. Pós-produção: a montagem e a finalização	44
12. Conceitos básicos sobre design gráfico para cartaz	47
13. Orientações para montagem do portfólio	51
14. Referências.....	52
Apêndice	54
Apêndice A - Linguagem da TV e do Vídeo	55
Apêndice B - Eu me arrependo dos meus silêncios	56
Apêndice C - Quando a América branca pega um resfriado, a América negra pega pneumonia”, Steven Brown (Urban Institute).....	58
Apêndice D - Portfólio, Instrumento de Avaliação	59
Apêndice E - Orientação para organização do portfólio.	61
Apêndice F - Ficha para organização dos grupos de trabalho.	64

Anexos.....	65
Anexos A - Programa PAS/UnB - Etapa 2.....	66

1. Apresentação

Esta proposta é direcionada aos professores que, porventura, queiram promover a produção de curtas-metragens na educação básica. Não é uma metodologia fechada em si mesma, mas que deve ser readequada conforme a faixa etária, nível escolar e contexto dos estudantes, de forma que o professor, além de mediar o processo pedagógico, participe colaborativamente com os alunos no processo criativo e de produção dos curtas-metragens. Diante disso, é importante elucidar o contexto e o processo em que a proposta já foi desenvolvida.

A proposta pedagógica ora apresentada, intitulada "Luz, Câmera, Educa-Ação", foi gerada a partir do artigo "Luz, Câmera, Educa-Ação: Do Processo às Poéticas Visuais" desenvolvido para o ensino de Artes, como modalidade de Trabalho de Conclusão do curso de Mestrado Profissional em Artes - PROFARTES, conforme Resolução 04/2015. A proposta foi desenvolvida com estudantes do 2º ano do Novo Ensino Médio no componente Arte e na Eletiva CAL - Corpo, Arte e Linguagem para a criação e a produção coletiva de curtas-metragens de ficção sobre temas socialmente relevantes na sociedade, visando o protagonismo juvenil e a autonomia dos estudantes. Referências utilizadas incluem: Abordagem Triangular (BARBOSA, 2014), Metodologias Ativas (MORAN; BACICH, 2018), Pedagogia de Projetos (HERNÁNDEZ, 1998) e Pedagogia do Oprimido (FREIRE, 1987).

A proposta parte de perspectivas sociais, tratando de temáticas relevantes da realidade e do cotidiano dos estudantes. É importante esclarecer que a intenção de produzir cinema na escola não é formar técnicos ou profissionais da produção cinematográfica, mas sim levar os estudantes a entender a linguagem audiovisual, com suas possibilidades pedagógicas, como método capaz de produzir protagonismo, autonomia, letramento, conteúdo e conhecimento no que tange aos aspectos estéticos, sociopolíticos e culturais, de forma colaborativa e lúdica, numa perspectiva crítica para a liberdade contra as formas preconceituosas e opressoras da nossa realidade. Buscamos problematizar temas relevantes da realidade social por meio de curta-metragem, promovendo a reflexão e a imaginação. Como diz Charles Chaplin:

Imagem 1 - Pensamento Chaplin



Fonte: Disponível em: <https://www.pensador.com/frase/MzAyNQ/>
(AZEVEDO MEDEIROS, 2020, p. 10)

Completamos que, do filme, também é possível extrair a imaginação, pois acreditamos que tanto ele quanto a realidade nos levam à reflexão, à imaginação e aos sonhos. Portanto, destinamos essa sequência didática, fruto da nossa experiência, aos professores que queiram promover a produção de cinema na escola, com vistas ao trabalho colaborativo, ao protagonismo e à autonomia dos estudantes. Enfatizamos a importância da adaptação da proposta à realidade e ao perfil dos estudantes em que for aplicada.

Buscamos na Base Nacional Comum Curricular de 2018 as Competências Gerais da Educação Básica e as Competências e Habilidades Específicas de Linguagem e suas Tecnologias que pudessem ser aplicadas no contexto do ensino da arte nesta proposta pedagógica.

Competências Gerais da Educação Básica

- 1 **Conhecimento** — Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
- 2 **Pensamento Científico, Crítico e Criativo** — Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
- 4 **Comunicação** — Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- 5 **Cultura Digital** — Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
- 7 **Argumentação** — Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

Competências Específicas Linguagens e suas Tecnologias

- 1 **Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais)** e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.
- 3 **Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva**, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.
- 6 **Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva**, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.

Habilidades Específicas Linguagens e suas Tecnologias

(EM13LGG101)	Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.
(EM13LGG103)	Analisar, o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses. (Visuais, Verbais, sonoras e gestuais)
(EM13LGG105)	Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, como forma de fomentar diferentes modos de participação e intervenção social.
(EM13LGG602)	Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.
(EM13LGG603)	Expressar-se e atuar em processos criativos que integrem diferentes linguagens artísticas e referências estéticas e culturais, recorrendo a conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.
(EM13LGG703)	Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

2. Objetivos

Vivenciar o conhecimento e o reconhecimento do trabalho colaborativo e das formas harmônicas de convívio social, percebendo-se como ser integrante e agente na sociedade. Considerar os direitos, os deveres e o comportamento dos cidadãos, respeitando, sobretudo, as diferenças em busca da igualdade.

Objetivos Específicos

- Selecionar coletivamente um ou mais temas de relevância social nas obras do PAS-UnB Etapa 2 para o período 2021 - 2023 e em outras fontes a partir do interesse do grupo, buscando por temas que gerem discussão no cotidiano para adaptação no formato de curta-metragem.
- Pesquisar dados e informações sobre os temas selecionados para adaptação de roteiro para a produção de curta-metragem com consistência e potencial para sensibilização contra qualquer forma de preconceito e opressão.
- Reconhecer, por meio da Arte, as etapas de pré-produção, produção, pós-produção e divulgação de audiovisual como forma de produzir aprendizagens e conhecimento.
- Participar da produção colaborativa, exercendo a autonomia e o protagonismo.

3. Justificativa

Esta proposta é destinada aos professores da educação básica, não como uma receita, mas como uma ideia que deve ser readequada onde, porventura, for aplicada. Então, como justificativa evidenciamos que a sequência didática foi destinada a estudantes do Novo Ensino Médio que retornaram ao ensino presencial após o isolamento devido à pandemia de covid-19¹, com alguns fatores que carecem de atenção, entre os quais destacamos a evasão escolar, que tem sido acentuada nesse grupo de estudantes, conforme apontamentos e pesquisa relacionada no artigo em conjunto a essa proposta. Tendo isso em vista, elencamos as seguintes questões:

- De que forma as Artes e o trabalho colaborativo podem contribuir para aumentar a satisfação dos estudantes no ambiente escolar?
- Como o trabalho com a produção de audiovisual, realizada em grupo de estudantes, pode favorecer a colaboração, o protagonismo e a autonomia dos alunos do Novo Ensino Médio em sua aprendizagem?
- Como a leitura crítica e a produção do gênero curta-metragem podem contribuir para que os estudantes se sintam mais familiarizados com o mundo tecnológico, de forma que articulem diferentes semioses na construção de sentidos para o desenvolvimento de competências e habilidades no âmbito das leituras textuais, imagéticas, da escrita e do uso das tecnologias digitais?

A proposta tem como justificativa os princípios construtivistas desenvolvidos a partir do diálogo e das reflexões críticas freireanas (1968) de que o conhecimento liberta e se dá pela dialogicidade e pelas relações com os pares. Então, do ponto de vista social, consideramos os aspectos da estética relacional pela interação e colaboração nas relações interpessoais com a democratização do uso de recursos tecnológicos digitais no processo ensino-aprendizagem, mesmo que nem todos estudantes os tenham. Além disso, as temáticas socialmente relevantes favorecem o exercício da cidadania por meio de reflexões críticas.

¹ Covid-19 - É uma doença infectocontagiosa causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, que com sintomas gripais tomou proporção de surto mundial, tornando-se uma pandemia, que desde seu início, em 2020, até 07/08/2022 levou a óbito 679.996 notificados, conforme <https://covid.saude.gov.br/>.

Do ponto de vista legal, a proposta se justifica pela LDB nº 9394/96, Art. 2º, que explicita que “A educação [...] tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”, pela Lei Federal nº 13.006/2014, que versa sobre a exibição de cinema nas escolas e pelo Currículo em Movimento do Novo Ensino Médio do Distrito Federal (2021).

A proposta apresentada no texto é plausível como instrumento de educação contextualizada. A proposta de curtas-metragens na escola com temáticas socialmente relevantes permite que os estudantes sejam os protagonistas do próprio processo de aprendizagem, desenvolvendo habilidades colaborativas e de autonomia, bem como multiletramentos. Além disso, a proposta possibilita a apropriação de diferentes linguagens, como artísticas, verbais e tecnológicas, o que pode promover uma formação mais ampla e abrangente para os jovens. A produção de cinema também tem o potencial de gerar reflexões críticas sobre a sociedade em que vivemos, permitindo que a educação seja significativa e prazerosa. Portanto, a produção de cinema na escola pode ser uma estratégia pedagógica que vai ao encontro das orientações legais e políticas educacionais apresentadas no texto.

4. Metodologia

A metodologia de ensino busca aporte nos fundamentos da Abordagem Triangular nas ações do fazer, ler e contextualizar (BARBOSA, 2014), nas estratégias das Metodologias Ativas para um ensino mais dinâmico e atraente aos estudantes, com vistas ao protagonismo e à autonomia (MORAN; BACICH, 2018), no uso de recursos de tecnologias digitais (LÉVY, 1999), na Pedagogia de Projetos (HERNÁNDEZ, 1998), que versa sobre uma educação humanizadora, e também na reciprocidade no ensinar e aprender em termos dialógicos e colaborativos (FREIRE, 1987).

A utilização desses pressupostos metodológicos pode tornar o ensino mais dinâmico e atraente, além de incentivar o protagonismo e a autonomia dos estudantes, apresentando uma proposta de educação humanizadora e dialógica. A ideia é que haja reciprocidade no processo de ensinar e aprender, além da promoção de colaboração e diálogo entre alunos e professores.

Nesse contexto, a proposta interdisciplinar busca integrar as linguagens artísticas e a Língua Portuguesa, com ênfase na arte-educação e no uso de tecnologias. O objetivo é proporcionar aos estudantes oportunidades efetivas de produção e apropriação do conhecimento, incentivando reflexões críticas e decolonizadoras sobre questões preconceituosas que emergem no cotidiano.

Para viabilizar a proposta, é importante que se façam diagnósticos das especificidades da realidade dos estudantes, de forma a orientar um trabalho multicultural que busque a melhoria e a mudança dessa realidade. Assim, a proposta apresentada é coerente com a educação humanizadora e dialógica proposta por Paulo Freire, uma vez que busca dar voz ao aluno e promover a aprendizagem colaborativa por meio da arte-educação e do uso de tecnologias. Portanto, foram trilhados os seguintes passos:

- Apresentação da estrutura do projeto e sensibilização para o trabalho com o mesmo, atentando para a necessidade do envolvimento da turma e a importância do trabalho em grupo e da aprendizagem coletiva.
- Devido a muitos estudantes estarem inscritos no PAS - Programa de avaliação Seriada - UnB Etapa 2 do período 2021 a 2023, a lista com o *link* das obras foi apresentada aos grupos de alunos para seleção com a finalidade de adaptação para roteiro dos curtas metragens. Essa lista contém um rol de obras de artes visuais, música, audiovisuais, peças teatrais, textos literários e jurídicos, das quais filtramos as mais citadas pelos grupos de estudantes. Além dessas obras, eles pesquisaram outras que dialogam com as obras selecionadas.
- Formação de grupos de trabalho colaborativos presencial e no WhatsApp para os trabalhos colaborativos remotos e a comunicação virtual.
- Aulas teóricas e práticas, com atividades presenciais e remotas, inclusive com leitura e debates em parceria com o componente Língua Portuguesa com foco nos temas selecionados pelas equipes, com os quais deverá ser feita adaptação de roteiro para gravação dos curtas-metragens.
- Exibição de vídeos para apreciação, referencial, análise crítica da narrativa, da estética e da técnica de produção. Vídeos escolhido pela professora: "Ilha das Flores" de Jorge Furtado, "O Bicho de Sete Cabeças", "Meu Amigo Nietzsche". Obras escolhidas pelos alunos: "Negro Drama" dos Racionais,

recitado por Seu Jorge, "Capítulo 4 Versículo 3" dos Racionais Mc's Guiu, "Racista e Nike" de Guiu, DK47, entre outras.

- Aulas teóricas sobre a linguagem cinematográfica, acompanhadas de atividades em grupo.
- Ensaios para gravação das cenas.
- Aulas remotas: Assistir ao filme, metalinguagem, "Saneamento Básico" de Jorge Furtado, para discussão em sala de aula e leitura de textos sobre a pandemia de covid-19.
- Noções básicas sobre *design* gráfico para criação de cartaz pelo método colaborativo, criação, montagem e impressão gráfica para divulgação dos vídeos.
- Orientação sobre a importância do portfólio no ensino e na aprendizagem e como ele deve ser organizado.
- Orientação sobre o direito ao uso da imagem e do áudio, bem como dos direitos autorais.
- Orientação sobre os recursos utilizados para gravações, smartphones e câmera digital e recurso para edição de vídeo.
- Montagem/Edição dos vídeos.
- Apresentação dos curtas.

A busca de conteúdo referente ao audiovisual ou linguagem cinematográfica, como definem alguns teóricos da área do cinema, foi feita pensando em uma linguagem mais apropriada ao Novo Ensino Médio.

5. Público-alvo e cronograma

Jovens matriculadas na Escola Centro de Ensino Médio 304 de Samambaia-DF. no Novo Ensino Médio, no ano de 2022, no período matutino, no componente Arte e na Eletiva CAL - Corpo, Arte e linguagem, nas turmas: CAL 1, CAL 2 e CAL 3. As atividades foram desenvolvidas em grupos de dez a 12 componentes, que deviam trabalhar em processo colaborativo em todas as etapas desenvolvidas: produção dos vídeos, criação do cartaz e montagem do portfólio sobre o processo desenvolvido, de forma que a aprendizagem fosse colaborativa.

Devido à reorganização do espaço físico na escola e à organização definitiva das turmas das Eletivas, a aplicação do projeto iniciou no final abril de 2022, com previsão de 20 aulas duplas.

Cronograma de aplicação - Ano 2022

Abril		Sensibilização e ajuste do projeto com os estudantes		Rodas de conversas
Maio	Teoria	Seleção das obras temáticas conforme anexo 1		Atividades presenciais e remotas - WhatsApp
Junho	Teoria e prática		Leitura e apreciação das obras	Atividades presenciais e remotas - WhatsApp
Julho	Teoria e prática		Pesquisas de assuntos relacionados às obras temáticas filtradas na seleção	Atividade remota e presencial para compartilhamento das pesquisas com estratégia de metodologia ativa: rotação por estação
Agosto	Teoria e prática	Pesquisas de assuntos relacionados aos temas escolhidos	Adaptação e roteirização	Atividade presencial e remota
Setembro	Prática		Ensaaios	Atividade presencial
Outubro	Prática		Filmagens	Atividade presencial e remota
Novembro	Prática		Filmagens e Edição	Atividade presencial e remota
Dezembro	Prática		Avaliação colaborativa do projeto	Atividade presencial

6. Recursos

Câmera digital ou celular para gravação de vídeo. Recurso para edição de vídeo (*software* para computador ou aplicativo para celular). Materiais diversos para compor o figurino, a trilha sonora e a cenografia dos curtas-metragens. Fontes de pesquisa (livros, revistas, jornais, e computadores com acesso à *internet*).

7. Avaliação

O desenvolvimento da proposta demonstrou gerar aprendizagem coletiva de forma prazerosa com potencialidade para gerar protagonismo e uma autonomia relativa observada na falta de proatividade principalmente nas atividades remotas, pois alguns alunos ainda esperam pelos outros nos trabalhos colaborativos. Considerando outras perspectivas, é importante levar os estudantes a analisarem criticamente as práticas coletivas realizadas ao longo do projeto no que se refere à construção da aprendizagem coletiva. Portanto, a avaliação coletiva processual, juntamente com o professor, faz-se necessária para mapeamento e redirecionamentos da proposta. Nesse sentido, a montagem de portfólio é importante para acompanhamento e a reflexão dos estudantes e do professor sobre todo o processo desenvolvido com a proposta pedagógica.

8. Atividades

8.1. Atividade 1 - História do cinema

Assunto	Duração
A história do cinema	1 aula: 50 min
Objetivos	Desenvolvimento
- Introduzir aspectos históricos do cinema; - Identificar a evolução das técnicas de produção cinematográfica; - Identificar a importância do cinema como veículo de expressão artística e cultural	- Apresentação da origem do cinema: a história do cinematógrafo e dos irmãos Lumière. - A evolução das técnicas cinematográficas, das imagens em preto e branco até o cinema em 3D e efeitos visuais.

Em 1895, os irmãos Auguste e Louis Lumière realizaram a primeira exibição pública cinematográfica. Esse evento é considerado por muitos como o marco inicial do que conhecemos como **história do cinema**, no entanto, a possibilidade de criação do cinema foi resultado do esforço de vários inventores que trabalhavam para conseguir registrar imagens em movimento. Vem conferir!



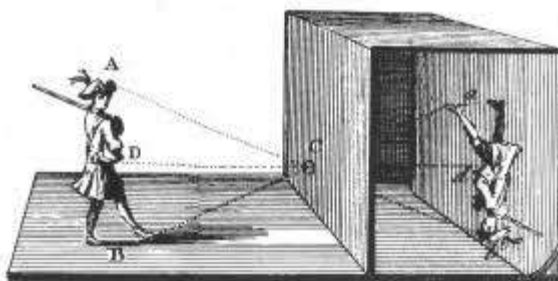
"A Saída da Fábrica Lumière em Lyon" (1895) é o primeiro filme exibido comercialmente
Google imagens acesso 24.05.2022

Pré-cinema

Ao longo de séculos, inventos, ideias e dispositivos foram desenvolvidos e convergidos para delinear os princípios que criaram tecnicamente o cinema. Luz e sombra, reflexão e refração, os estudos da óptica e cinética, aliados à fisiologia do olho humano, constituíram os elementos formadores para a técnica cinematográfica.

Todos esses inventos e estudos fazem parte do período que hoje chamamos de pré-cinema. Esse, por sua vez, tem início por volta do ano de 5.000 a.C, na China, com o "Teatro de Sombras". Trata-se de uma arte muito antiga de contar histórias e entreter com bonecos de sombra. A prática consiste na projeção de sombras, em paredes ou telas de linho, de figuras humanas, animais ou recortes de objetos e cenários. Sua temática, contada por um narrador, geralmente envolvia guerreiros, princesas e dragões. E ainda hoje é uma forma popular de entretenimento tanto para crianças quanto para adultos em muitos países ao redor do mundo.

Posteriormente, a primeira "tecnologia cinematográfica" desenvolvida (primeiramente por Leonardo Da Vinci no século XV, e depois por Giambattista Della Porta no século XVI) foi a "Câmara Escura". Esse aparato consistia em uma caixa fechada com um pequeno orifício coberto por uma lente que permitia a entrada de luz. Assim, a imagem dos objetos exteriores é projetada no interior da caixa (de forma invertida). Trata-se da primeira grande descoberta da fotografia, uma vez que o princípio da propagação retilínea da luz permite que os raios luminosos que atingem o objeto e passam pelo orifício da câmera sejam projetados em um anteparo fotossensível na parede da caixa paralela ao orifício, fixando sua imagem.



Fonte: <http://demonstracoes.fisica.ufmg.br/artigos/ver/86/5.-A-Camera-Escura>
Acesso em 22 mai. 2022.

No século seguinte, o alemão Athanasius Kirchner se baseia na Câmara Escura para criar a "Lanterna Mágica", que funciona no sentido oposto à tecnologia do italiano Della Porta. O aparelho é composto por uma caixa cilíndrica iluminada por dentro com uma vela que projeta imagens desenhadas em uma lâmina de vidro. É o primeiro aparelho destinado a projeções coletivas, onde um narrador, algumas vezes com acompanhamento musical, encarregava-se de contar histórias. A

lanterna mágica se tornou uma grande atração em feiras urbanas, e também foi muito utilizada no ambiente acadêmico.

No século XIX, muitos aparelhos que buscavam estudar o fenômeno da *persistência* retiniana foram construídos. Este fenômeno foi responsável por manter a imagem por uma fração de segundo na retina, resultando na ilusão de movimento.



Fonte: <https://www.emaze.com/@aofrcqqot/A-Cultura-do-Cinema>
Acesso em 22 mai. 2022.

No mesmo século, uma importante invenção aproximou ainda mais o surgimento do cinema: a Fotografia. Mesmo tendo sido lançada comercialmente em 1839, portanto na mesma década que o fenaquistoscópio, a fotografia esperou quase 50 anos para emprestar suas propriedades para o cinema. Inicialmente, eram necessárias horas de exposição do material sensível para fotografar algo, o que tornava o intercâmbio técnico da fotografia para o cinema quase impossível enquanto a primeira não desenvolvesse processos mais ágeis de captação de imagens.

No fim do século, aparecem aparelhos como o Praxinoscópio e o Fuzil Fotográfico. O primeiro, construído em 1877 pelo francês Charles Émile Reynaud, consistia num aparelho de formato circular em que imagens se sucediam e criavam a sensação de que estavam se movendo. Inicialmente o uso da máquina era reservado ao ambiente doméstico, mas em 1888 Reynaud conseguiu aumentar seu tamanho, tornando possível projetar desenhos para plateias maiores, performances essas que ficaram conhecidas como "teatro ótico". Essas projeções alcançaram um enorme sucesso e a máquina só foi superada pela invenção dos irmãos Lumière.

O Fuzil Fotográfico, por sua vez, foi desenvolvido em 1878 pelo francês Étienne-Jules Marey. O instrumento consistia em um tambor forrado por dentro com uma chapa fotográfica circular. Ele era capaz de produzir 12 frames consecutivos por segundo, sendo que todos os frames ficavam registrados na mesma imagem. Seus estudos foram baseados na experiência de Edward Muybridge, que decompunha o movimento do galope de um cavalo.

Thomas Edison e irmãos Lumière

Alguns dizem que o cinema de fato teve início com o Cinetoscópio. Em 1890, o norte-americano Thomas Edison, que já havia inventado o filme perfurado e uma película de celulóide capaz de fixar as imagens e projetá-las através de lentes, produz e exhibe uma série de filmes curtos no que seria o primeiro estúdio de cinema, o Black Maria em West Orange. Esses pequenos filmes não eram projetados em uma tela grande, mas sim no interior de uma máquina, o Cinetoscópio, um instrumento individual onde se assistiam filmes de até 15 minutos.

À medida que o Cinetoscópio ganhou popularidade, a Edison Company começou a instalar máquinas em lobbies de hotéis, parques de diversão e fliperamas, e logo os chamados "salões de Cinetoscópio" foram abertos em todo o país. No entanto, Edison recusou a ideia de projetar suas imagens para uma audiência maior, alegando que tal invenção seria menos lucrativa.

Logo, variações do Cinetoscópio foram criadas e distribuídas pela Europa. Essa nova forma de entretenimento foi um sucesso instantâneo, e vários mecânicos e inventores, vendo uma oportunidade, começaram a brincar com métodos de projetar as imagens em movimento em uma tela maior. No entanto, foi a invenção dos irmãos Auguste e Louis Lumière - fabricantes de produtos fotográficos em Lyon, na França - que tiveram o maior sucesso comercial.



Fotografia: Cinetoscópio em 1894, sendo operado por um funcionário de Thomas Edison.
 Fonte: <http://www.lomography.es/magazine/lifestyle/2011/11/04/thomas-edison-y-el-kinetoscopia>.
 Acesso em 22 mai.2022.

No ano de 1895, os irmãos Lumière criaram, a partir do aperfeiçoamento do Cinetoscópio, o Cinematógrafo (de onde se originou o termo cinema). O aparelho desenvolvido por eles, filhos de um fotógrafo e proprietário de uma indústria de filmes e papéis fotográficos, é o ancestral da filmadora. Era movido à manivela e utilizava negativos perfurados. Como era leve, o instrumento facilitava filmagens externas e, ao longo dos anos, os irmãos usaram a câmera para fazer mais de mil curtas-metragens, a maioria retratava cenas da vida cotidiana. Desta maneira, o invento dos irmãos franceses superou os concorrentes e se transformou no aparelho preferido daqueles que desejavam registrar imagens em movimento.

A sua primeira exibição, "La Sortie de l'usine Lumière à Lyon" (A saída da Fábrica Lumière em Lyon), aconteceu no dia 22 de março de 1895 no Grand Café Paris para uma pequena plateia, mas foi um grande passo para um novo rumo na indústria do entretenimento. Os primeiros filmes representavam cenas cotidianas e cativavam cada vez mais públicos fascinados com a tecnologia "moderna".

Cinema Narrativo

Até então, o cinema era visto apenas para fins documentais e para registrar, através de uma câmera estática, algo que estava acontecendo diante da lente. Seria o que chamamos de "teatro filmado".

No entanto, dois pioneiros do cinema vão utilizar as câmeras para contar histórias, criar técnicas e narrativas que somente seriam possíveis com esse aparelho. Eles são Alice Guy-Blaché (1873-1968) e Georges Méliès (1861-1938).

A francesa Alice Guy foi a primeira cineasta mulher e a primeira pessoa a explorar a via narrativa do cinema. Autora de quase mil obras, fez seu primeiro filme baseado num conto popular, "A Fada dos Repolhos" (1896).

Alice Guy trabalhava como secretária na fábrica e produtora de cinema Gaumont, quando os irmãos Lumière foram fazer uma demonstração do seu recente invento. Encantada com o aparelho, Alice Guy começou a experimentar o aparelho: filmar com dupla exposição, atrasar ou apressar a velocidade da câmera a fim de conseguir efeitos interessantes para narrar suas histórias. Ela ainda seria a primeira a usar cores e som nos seus filmes.

Nos Estados Unidos três anos depois, Alice Guy criou sua própria produtora e construiu estúdios para filmar suas obras. Após se divorciar em 1920, volta para a França, mas não consegue



retomar sua carreira de diretora. Completamente apagada da história do cinema, Alice Guy-Blaché faleceu em 1968.

Por sua vez, o mágico e ator francês Georges Méliès também trabalhou no desenvolvimento da linguagem cinematográfica introduzindo cortes, sobre-exposição e zoom. Nascido em Paris, em 1861, Méliès comandava seu próprio teatro na capital francesa e foi convidado pelos irmãos Lumière para assistir à exibição do Cinematógrafo em 1895.

Méliès queria usar o aparelho nos seus espetáculos, mas os irmãos não o venderam. De qualquer maneira, ele comprou uma máquina semelhante e começou a escrever roteiros e a atuar. Aperfeiçoou os truques próprios do teatro e do ilusionismo para o cinema e assim alcançou grande sucesso, tornando-se o pai dos efeitos especiais do cinema. Seu maior êxito foi o filme "Viagem à Lua", de 1902, em que adaptou a célebre obra de Júlio Verne para o cinema.

Após os filmes de Méliès, surgiram as produções de D. W. Griffith (considerado criador da linguagem cinematográfica), nos Estados Unidos; as produções expressionistas e do "Movimento de Câmera", na Alemanha; do surrealismo, na Espanha; e o cinema soviético, sobretudo com nomes como Vertov e Eisenstein. Fique ligado e acompanhe as redes do InC - Instituto de cinema <<https://institutodecinema.com.br/>> para saber sobre os diferentes momentos do cinema!

Atividade:

1. **Presencial:** Pedir aos estudantes para fazerem leitura compartilhada do texto **História do Cinema**. Fazer levantamento com os alunos sobre questões relacionadas ao gosto deles pelo cinema. Qual o estilo que gostam? Qual o último filme visto? Tem ido ao cinema ultimamente?
2. **Remota:** Orientar os estudantes a assistirem ao vídeo: **Um pouco sobre a história do cinema** Disponível <https://www.youtube.com/watch?v=z5wdqLiitBI>, listar 3 filmes citados no vídeo, para discussão em sala na aula seguinte..

8.2. Profissionais da produção cinematográfica

Assunto	Duração
Profissionais da produção cinematográfica	1 aula: 50 min
Objetivos	Desenvolvimento
● Apresentar os diferentes profissionais que trabalham na produção cinematográfica; ● Identificar as principais funções desses profissionais no processo de produção; ● Discutir a importância desses profissionais para a elaboração de um filme de sucesso.	● Discutir a importância de cada profissional para a elaboração de um filme de sucesso. ● Exibição de trechos de filmes que exemplifiquem as funções dos diferentes profissionais da produção cinematográfica. ● Apresentação da carreira desses profissionais e formas de ingresso no mercado cinematográfico.

A produção cinematográfica é uma arte fascinante e complexa, que envolve uma variedade de profissionais com diferentes habilidades e conhecimentos. Desde o roteiro até a edição, muitos trabalhadores colaboram para alcançar um produto final de qualidade. Os diretores, produtores, atores e técnicos de som e imagem são alguns dos profissionais que contribuem para a produção de um filme. Para que um filme seja bem sucedido, é importante que todos esses profissionais trabalhem juntos, de forma colaborativa e harmoniosa, para garantir que a visão do diretor seja transmitida

fielmente para a tela. O trabalho em equipe é essencial para produzir um filme memorável e emocionante para um público sempre ávido por novas experiências cinematográficas.

Devido à crescente demanda do público por conteúdo audiovisual, o mercado profissional cinematográfico é um setor em constante evolução, que oferece diversas oportunidades de trabalho para pessoas com diferentes habilidades e formações. Além disso, a indústria cinematográfica tem um grande potencial econômico, gerando empregos e promovendo o desenvolvimento cultural e social. Para se destacar no mercado profissional cinematográfico, é necessário ter dedicação, criatividade e perseverança, além de estar sempre atualizado sobre as tendências e novidades da área. Veja abaixo, as funções dos profissionais da produção cinematográfica.



- **Roteirista:** É o profissional que cria ou faz a adaptação de histórias para a realização de uma produção audiovisual de qualquer tipo (filmes, séries, novelas, peças de teatro, documentários, videoclipes, entre outras). O trabalho do roteirista depende do projeto em que ele está envolvido. Em suma, ele elabora o roteiro a partir do argumento, transformando essa ideia em um texto estruturado com diálogos e cenas, pronto para ser filmado.
- **Produtor:** É o profissional que atua na área empresarial. Realiza a busca por recursos para um projeto por ele elaborado ou pela empresa que o contratou. Precisa estar envolvido no projeto desde a concepção até a sua finalização. Coordena, supervisiona e controla assuntos como a arrecadação de fundos e a contratação de mão de obra, de locações, etc. É basicamente a parte concreta em que se apoia a criação cinematográfica.
- **Assistente de Produção:** Auxilia o Produtor na execução de todas as atividades relacionadas às suas funções. Atualiza cronogramas, fecha contratos com fornecedores, profissionais e elenco, faz orçamentos e aquisição de materiais necessários e prestações de serviços de terceiros.
- **Diretor:** É o profissional responsável por colocar uma ideia ou roteiro em execução coordenando a obra. Participa de todos os preparativos e planejamentos, da seleção do elenco e de cada detalhe que será necessário para a composição da obra, como por exemplo, a trilha sonora, os efeitos sonoros, os figurinos e cenários, os efeitos especiais, entre outros. Planeja as filmagens juntamente com o diretor de produção, criando assim um cronograma que será seguido por ambos. Dirige ensaios, atores e filmagens. Quando as filmagens são finalizadas, o diretor participa da conclusão técnica do filme até que esteja completo e sem mais alterações.
- **Assistente de Direção:** Braço direito do diretor, precisa conhecer o roteiro tão bem ou até melhor, sabendo a sequência exata a ser rodada e sua ordem, e também quais são os atores, e tudo que se refere às cenas. Deve auxiliar o diretor para que ele não se esqueça da linha narrativa do filme, para não se perder com detalhes incoerentes ou sem importância. O assistente ainda geralmente confere o tempo de cada plano através de um cronômetro e preenche um boletim de controle.
- **Diretor de Arte:** O Diretor de Arte é o profissional que coordena tudo que diz respeito à cenografia, figurino, maquiagem e efeitos. Está sempre em contato com o diretor do filme, assim como o de fotografia para conceber o universo visual do filme, cenários, ambientações, figurino, entre outras coisas. O caso de produções de época ou ficção demanda uma pesquisa mais detalhada do universo abordado pela produção, tudo também de acordo com o roteiro.
- **Equipe de Arte:** São o braço (ou os braços) mais próximo do Diretor de Arte e cumprem várias funções, resolvendo questões de customização no SET. O Diretor precisa de assistentes com



entendimentos de áreas diferentes, por tanto, é comum vermos um assistente que entenda de maquiagem e outro que saiba sobre cenografia, outro que conheça de figurino, etc.

- **Cenógrafo:** O cenógrafo projeta, coordena e cria a construção de cenários de produções diversas, como shows, peças de teatro, novelas, filmes, eventos e entretenimento como um todo. Entre suas funções, está idealizar e supervisionar a montagem de todos os ambientes da produção.
- **Cenotécnico:** Estrutura o esqueleto de cenários de espetáculos e eventos, envolvendo a montagem e desmontagem e construção de adereços, conforme maquetes, croquis e plantas fornecidas pelo Cenógrafo.
- **Figurinista:** Como o próprio nome diz, o figurinista é aquele responsável pelo figurino de uma produção. Suas habilidades incluem o conhecimento em Arte, História e Moda, (especialmente História da Moda e da Indumentária no caso de produções de época). Pode ter um auxiliar (ou mais de um), inclusive especialistas em pesquisa e uma camareira que auxilia na organização do figurino e os identifica a cada personagem/ator.
- **Maquiador:** As responsabilidades do Maquiador de Cinema incluem elaborar o *look* de cada personagem, aplicar produtos de maquiagem no rosto e no corpo dos atores e usar próteses para criar efeitos especiais de maquiagem. Alguns se tornam especialistas em maquiagens de época ou para ficção. Com auxílio de máscaras e outros recursos, transformam os atores em personagens únicos.



Maquiagens no filme O Grinch, em Jim Carrey e a Mistica dos X-Man.

- **Diretor de Fotografia:** É o profissional que supervisiona a equipe de filmagens, a iluminação e outras questões técnicas. Entre elas, o focista, o operador, os eletricitas e o assistente de câmera. Muitas vezes, em especial nas produções de baixo orçamento, o diretor de fotografia também faz o trabalho de operador de câmera. Ele é quem cuida das luzes e das sombras em um cenário, bem como das cores (junto com a equipe de arte). A ideia é sempre garantir que esses aspectos reflitam a visão do diretor do filme e do que está no roteiro. Ele determina quais serão os equipamentos utilizados, o que incluir, se será preciso utilizar câmera na mão ou fixa, quais serão as lentes e os filtros, entre outros assuntos. Ou seja, ele precisa conhecer bem todos esses aspectos.

Fazem parte também da equipe de fotografia:

- **Operador de Câmera:** É o profissional que, como o nome diz, opera as câmeras em programas de televisão, cinema, entre outras produções audiovisuais, mas sempre orientado pelo diretor de fotografia e diretor da produção. A filmagem é um trabalho em equipe, envolvendo vários profissionais. Pode trabalhar em produções gravadas ou ao vivo.
- **Assistente de câmera:** O assistente de câmera é o fiel escudeiro do Diretor de câmera. Ele é o responsável pela reunião, organização e checagem de todos os equipamentos de câmera (câmera, lentes, tripé e acessórios).
- **Iluminador, Eletricista e Maquinista:** Os eletricitas são responsáveis pela parte elétrica e pela iluminação que é ajustada e medida pelo iluminador (posição, intensidade, etc.) Já a equipe de maquinaria, ou o maquinista, monta e ajusta os equipamentos de montagem e fixação e até a

operação de equipamentos pesados. Os eletricitistas fazem a maior parte do trabalho de iluminação, mas há responsabilidades dos maquinistas também. São funções que se completam”

- **Preparador de Elenco:** É um profissional que atua desde a escolha dos atores que integrarão o filme até o momento das gravações, acompanhando os atores durante todo o processo de estudo, pesquisa e compreensão da dramaturgia e dos personagens. Deve conhecer a fundo o roteiro e a mensagem a ser passada na produção.
- **Ator, Atriz:** É a pessoa que interpreta e representa uma ação baseando-se em textos (roteiro) e estímulos visuais, sonoros e outros, previamente concebidos pelo roteirista. Pode usar de improvisações individuais ou coletivas para enriquecer a interpretação, usar recursos vocais, corporais e emocionais, apreendidos ou por intuição, a fim de transmitir ao espectador o conjunto de ideias e ações dramáticas propostas.
- **Continuista:** Esse profissional é parte da equipe de direção numa produção audiovisual. Ele observa e organiza a coerência da narrativa do roteiro junto ao som, à fotografia e à arte, ou seja, a cenografia, objetos de cena, figurinos e caracterização. Também a posição e os movimentos de câmera, o equipamento usado, o enquadramento, o movimento do elenco, os diálogos, o tempo do filme e o tempo filmado. Faz relatórios desde a pré-produção para organizar todo este material e distribuir entre a equipe durante a filmagem.
- **Platô:** O Produtor de Set ou Platô, como o nome diz, é o grande responsável pela logística do set de filmagem.
- **Contra-Regra ou Contrarregra:** É o técnico responsável pelo acompanhamento do desenrolar de uma encenação teatral, espetáculo, filmagem cinematográfica, programa de rádio ou TV, providenciando o necessário aos cenários, indicando cada entrada e saída de cena dos atores, supervisionando a equipa técnica, etc.
- **Técnico de Som:** É o profissional responsável pela captação com qualidade técnica de diálogos dos personagens, músicas e ruídos ambientais da cena necessários à montagem do filme. Comanda a escolha dos microfones apropriados e acessórios no posicionamento dos microfones feito pelo seu auxiliar imediato: o Microfonista.
- **Microfonista:** É o técnico de cinema e televisão que auxilia o técnico de som na operação do boom, da girafa (equipamentos onde são fixados os microfones para aumentar o alcance), na instalação dos microfones, na captação dos sons ambientais e de diálogos em um set de filmagens. Deve ter conhecimento de eletrônica, acústica e técnico.
- **Trilheiro / Músico de Cinema:** É o artista responsável pela criação de todas as músicas incidentais e temáticas do filme, obtendo o "clima dramático" da cena. Seu trabalho pode ser feito em um estúdio com seus músicos e depois ajustado na montagem ou a partir das imagens já gravadas. Existem trilhas que se tornam mais sucesso que os próprios filmes, devido à sua qualidade musical, ou o inverso, músicas que se tornam famosas pela qualidade dramática do filme.
- **Editor de efeitos especiais:** É o profissional que trabalha com a ilusão, o truque e a magia. Monta traquitanas, maquetes, sistemas de explosão, modelos ampliados ou animais de controle remoto que aumentam a verdade das cenas impossíveis, perigosas ou de grande efeito visual e impacto emocional. É uma profissão de curiosos e, sobretudo, de maquetistas e pessoas que adoram informática aliada a conhecimentos de maquinarias por elas inventadas. Existem empresas tradicionais no mercado americano e europeu nas quais os conhecimentos passam de pai para filho.
- **Montador / Editor:** É o técnico de cinema e vídeo que reúne, ordena e dá ritmo às imagens filmadas e sons captados no set, dando um sentido narrativo à história proposta pelo roteiro



literário do filme, seguindo uma decupagem prévia do diretor do filme. O montador poderá sugerir mudanças de lugar e duração das sequências, visando obter maior clareza narrativa e impacto emocional. O seu trabalho se desenrola dentro de um prazo de dois a três meses.

- **Pesquisador:** Realiza pesquisa colhendo dados e informações para a composição da obra como um todo (roteiro, trilha, características de personagens, costumes de época, arquitetura, vestuário etc).
- **Dublador:** O dublador, ou mais formalmente chamado de ator em dublagem, é a pessoa que tem a função de ceder sua voz e interpretação, em idioma local, a um ou vários personagens, a fim de substituir a voz dos atores de filmes, animações, seriados, documentários, programas de televisão estrangeiros, etc. As falas de um dublador normalmente não são escritas por ele, mas por um tradutor, que faz a adaptação da obra original ao idioma local.

Atividade:

1.Remota: ler o texto: **Profissionais da produção cinematográfica**, disponibilizado no WhatsApp da equipe.

2.Presencial: Organizar as equipes de trabalho, com atribuição de funções, e preencher a ficha, com Escolha do tema, Escolha das obras e os demais detalhes. Ficha no Apêndice F.

9. Pré-produção cinematográfica

Assunto	Duração
A pré-produção cinematográfica	5 aulas: 50 min cada
Objetivos	Desenvolvimento
● Apresentar os diferentes aspectos da pré-produção cinematográfica; ● Identificar as principais etapas do processo de pré-produção; ● Discutir a importância da pré-produção para o sucesso de um filme. ● Incentivar leituras de textuais e imagéticas com temáticas relevantes na sociedade, para subsídios à produção dos vídeos.	● Introdução à pré-produção cinematográfica. ● Exibição de trechos de filmes que exemplificam a importância da pré-produção. ● criação de roteiro com um grupo. ● Orçamento: como gerenciar o orçamento da produção. ● Discussão sobre os desafios de gerenciar o orçamento na pré-produção. ● Atividade prática: os alunos poderão trabalhar em equipe para criar um orçamento para um projeto fictício. ● Criação de storyboards ● Discussão sobre a importância das locações. ● Leituras textuais e de imagens.

Conversas iniciais

“Duas cabeças pensam melhor que uma” (proverbo português), “uma andorinha só não faz verão” (Aristóteles) são dito popular e pensamento filosófico, que consideram aspectos de coletividade, Raul Seixas em sua música Prelúdio diz que “Sonho que se sonha só é só um sonho que se sonha só, mas sonho que se sonha junto é realidade”. Então, vamos buscar essa realidade para o processo artístico coletivo de produção de cinema na escola, de forma que, mesmo que cada estudante tenha uma determinada função no seguimento da produção, todos devem discutir o conteúdo de cada segmento coletivamente, para que saibam a experiência de cada um e decidam os rumos do trabalho coletivamente. Alex Moletta, filósofo, dramaturgo, roteirista e escritor brasileiro diz que:

Essa dinâmica permite que todos colaborem de acordo com sua função que assumiu dentro do projeto, mantendo sua individualidade e responsabilidade... não que essa seja a melhor forma de trabalhar em grupo, mas em nosso caso funciona, pois é sempre bom achar o responsável quando o problema aparece. (MOLETA, 2020, p.16).

Nesse caso, o grupo deve agir colaborativamente com esse responsável, de forma a solucionar o problema e se for necessário redirecionar o processo de produção do curta-metragem.

O curta-metragem cinematográfico é uma forma de contar uma história ou expor um personagem de maneira intensa e breve, precisa, coerente e impactante, selecionando as melhores imagens e os diálogos essenciais para compor este trabalho de cinco a dez minutos.

Mas, é importante saber que a ANCINE – Agência Nacional do Cinema, em sua instrução normativa n.º 36, de 14 de dezembro 2004, no artigo 5º - VII - determina que a obra cinematográfica ou videofonográfica de curta metragem deve ter a duração igual ou inferior a 15 (quinze) minutos.

Antes de iniciar uma gravação em vídeo é necessário fazer um planejamento do que se vai gravar. Essa fase é chamada de pré-produção; é a fase de planejamento e compreende a criação do roteiro e a elaboração do orçamento. O roteiro é um texto onde estão as cenas, diálogos e indicações técnicas do que será filmado, partindo de uma primeira ideia até chegar à sua versão final. Orçamento é um levantamento dos custos de todo o projeto, isto é, quanto de dinheiro irá custar.

Atividade:

1. Presencial: Leitura do texto acima: Conversas iniciais.
Apresentação da proposta de produção de curtas-metragens para reordenamento com os estudantes.
Apresentação de lista de obras do Anexo 1 - PAS/UnB Etapa 2 - 2023 para seleções temáticas em grupo, que posteriormente serão filtradas entre as mais citadas pelos grupos.
2. **Remota** - pesquisar obras que dialogam com as obras do PAS para gerar mais assuntos para a ideia e o roteiro.
3. **Na aula seguinte os estudantes devem compartilhar** a pesquisa com a equipe para selecionarem as que vão compor a ideia e o roteiro de cada grupo.

Sugestão de obras para a ideia e referência para os vídeos - Temas: opressão, misoginia, violência contra mulher, COVID 19 e seus reflexos.

Textos

- “Eu me arrependo dos meus silêncios” (Djamila Ribeiro, 2017);
- “Quando a América Branca pega um resfriado, a América negra pega pneumonia”, Steven Brown (Urban Institute). Emanuelle Goes

Obras das artes visuais

- “A Redenção de Cam” (Modesto Brocos, 1895),
- “Juramento dos Horácios” (Jacques-Louis David, 1784),
- “Noite estrelada” (Van Gogh, 1889);

Músicas

- “Cota não é esmola” (Bia Ferreira, 2019),
- “Maria da Vila Matilde” (Elza Soares, 2015),
- “Tribunal do Feicebuqui” (Tom Zé, 2013);

Lei

- “Lei Maria da Penha” (artigos 1º a 12-B, 2017);

Filmes

- “Ilha das Flores” (Jorge Furtado, 1989)
- “O bicho de 7 cabeças” (Laís Bodanzky, 2001). Baseado em Canto dos Malditos, (de Austregésilo Carrano Bueno, 1990),
- “Meu amigo Nietzsche” (Fáuston da Silva, 2012),
- “Negro Drama” dos Racionais, recitado por Seu Jorge,
- “Capítulo 4 Versículo 3” dos Racionais Mc’s. Guiu,
- “Racista e Nike” de Guiu, DK47.

9.1. Ideia, formato de vídeos e formato de gravação

Esse é um dos pontos mais importantes: o que você deseja falar ou transmitir através de seu vídeo. A ideia pode ter origem em uma notícia de jornal, filme, uma história que você ouviu, no quadro que você viu, numa frase, em uma experiência pessoal, ou então o tema pode ser encomendado por uma empresa ou um projeto específico. Depois de estabelecer a ideia inicial do vídeo que deseja realizar, vale a pena refletir sobre o tipo de público ao qual ele será destinado, sua faixa etária, seu nível escolar, suas preferências musicais etc. A partir daí, você deve definir o formato que será adotado - algumas ideias já estão associadas a um formato definido, mas nada impede que o transformemos. Vejamos alguns dos formatos mais comuns:

- **Ficção:** o vídeo de ficção conta uma história inventada, com personagens e ações. Pode ser de diversos gêneros: comédia, drama, musical, aventura, horror, etc. A história pode ser também uma adaptação de um texto literário.
- **Documentário:** é um vídeo com abordagem jornalística sobre um determinado tema, mostra fatos, pessoas e situações de uma maneira objetiva, retratando a realidade.
- **Videoclipe:** a música apresentada pelo artista é trabalhada através de imagens que dialogam com a melodia, a letra e o ritmo.
- **Didático:** expõe determinado assunto com o objetivo de ensiná-lo ao espectador. Atualmente encontramos aulas em vídeos sobre os mais diversos assuntos (pintura, ginástica, maquiagem, ecologia, em português, em inglês...) e também vinculados à venda de produtos, por exemplo: compre tal produto e leve o vídeo que mostrará como utilizá-lo passo a passo.
- **Institucional:** é encomendado por uma empresa ou instituição com o objetivo de divulgar informações sobre essa instituição para outras empresas, para seus funcionários ou até para a comunidade; geralmente em um vídeo institucional mistura-se ficção ao documentário.
- **Treinamento:** assim como o vídeo didático, o vídeo de treinamento tem a função de transmitir determinado conhecimento, mas é chamado dessa forma quando especificamente

direcionado para pessoal especializado dentro de uma empresa; pode ter como objetivo explicar o funcionamento de máquinas e equipamentos ou implantar inovações tecnológicas. É bastante usado pelos departamentos de Recursos Humanos das empresas.

- **Vídeoarte:** é um vídeo que, sem necessariamente apresentar uma narrativa ("contar uma história"), tem valor enquanto objeto artístico. Pode ser observado da mesma forma como olhamos uma escultura ou uma pintura. Muitas vezes, o local onde a imagem é projetada é tão ou mais importante que a própria imagem em si, podendo dialogar com outras formas de expressão artística, em manifestações multimídias.

Atividade:

1. **Presencial:** Leitura compartilhada do texto "Ideia e Formato de vídeos". Fazer levantamento com os estudantes sobre formatos de filmes que assistiram e que chamaram a atenção deles. (Gerar discussão em torno do assunto, buscar referências nos vídeos da atividade remota: formatos fílmicos e de gravação).
2. **Tendo ideias:** reunir em grupos para escolha da ideia e do formato do vídeo da equipe. Após, fazer um levantamento inicial anotando as sugestões de todos da equipe, escolher por meio de votação qual das ideias será utilizada, e uma vez definida a ideia e o formato do vídeo, fazer a *Story line*. Ela é uma síntese do vídeo que servirá como ponto de partida para o desenvolvimento do roteiro. De forma curta e completa, com início, meio e fim, procure descrever o vídeo em, no máximo, cinco linhas.
3. **Remota:** Assistir ao vídeo: **Uma conversa sobre documentários - Formatos, linguagens e estilos. Disponível:** https://www.youtube.com/watch?v=SQVvkz22Sr_Y. Acesso 08 de agosto de 2022.
4. **Remota:** assistir ao vídeo: **Formatos de gravação de vídeo.** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=84oS20rZSt0> . Acesso 08 de agosto de 2022.

9.2. Sinopse ou argumento, esquema do roteiro, cena e storyboard

Sinopse ou argumento

Um argumento é um resumo do que se pretende roteirizar de maneira mais detalhada; é o desenvolvimento da história, sendo definido o personagem, o tempo e o espaço da história com e/ou história com H. Deve ser claro e objetivo. Em seu conteúdo devem estar presentes:

- Percurso da história/estória - apresentação, desenvolvimento e solução.
- Personagens - características físicas e psicológicas.
- Tempo - a época em que se passa.
- Lugar - as locações, ou seja, os locais onde serão feitas as gravações.

Esquema do roteiro

Escreva agora o esquema do roteiro, que é o argumento ou a sinopse dividida em cenas, indicando primeiro o lugar onde acontece a ação de cada uma delas. Estabeleça ainda se há lags ou indicações específicas, veja o exemplo:

Cena 1 - Aeroporto de Brasília, avião pousando.

Cena 2 - Saguão do aeroporto, ela espera pelas malas, as malas não chegam, ela chora.

Cena 3 - Metrô de Samambaia, ela procura entender o mapa do metrô. Ela se perde e sai do metrô.

Cena 4 - Ponte JK, ela passa por um rapaz, pede que ele tire uma foto dela mostrando a ponte ao fundo. Ele a fotografa.

Cena

É uma sequência dramática em um mesmo lugar e tempo. É a ação que acontece continuamente em uma mesma locação. Ao mudar o lugar ou o tempo, deve-se considerar outra cena no roteiro.

Storyboard

É uma fase da pré-produção. "[...] é um painel geral de uma história, uma maneira de ilustrar uma sequência de ações e dar uma noção do produto final", explica o artista visual e ilustrador Henrique de França.



Fonte: <https://ebaonline.com.br/blog/areas-de-trabalho-artista-storyboard#:~:text=%E2%80%9Cstoryboard%20%C3%A9%20um%20painel,da%20pr%C3%A9%20produ%C3%A7%C3%A3o%20do%20audiovisual>. Acesso: 11 nov. 2022.

Reflexão!

No Campo das ideias tudo é possível, mas temos que pensar na realidade e na viabilidade do projeto para os vídeos. Se pensarem numa cena onde dois aviões se chocam em pleno ar, acredito que será difícil montar uma estrutura para que tal cena aconteça na realidade. Então, é preciso pensar em outras estratégias ou meios capazes para essa produção ou descartá-la. Não adianta ter ideias incríveis se a equipe não tiver condições materiais para realizá-la.

Atividade:

1. **Presencial:** De posse da *Story line* (no máximo cinco linhas) feita na aula anterior, a partir dela fazer a sinopse ou o argumento e o esquema do roteiro, conforme o texto acima: **Sinopse, argumento, esquema do roteiro e cena.** (A *Story line*, a sinopse e o esquema do roteiro devem constar no portfólio).
2. **Presencial:** utilizar a estratégia Rotação por Estações: cada equipe vai passar pelas outras para compartilhar sua *Story line*, de forma que todos terão conhecimento das ideias dos demais grupos.
3. **Remotas:** Orientar os estudantes para ler em casa os textos dos Apêndices A, B e C para compartilhamento e debate em sala de aula.

9.3. Roteiro

O roteiro é o começo do processo de realização de um projeto para curta-metragem em vídeo e tem sua origem na ideia que pode surgir de inúmeras possibilidades, como já falamos: num quadro que você viu, numa frase, num livro que você leu, em uma experiência pessoal etc. Então, o roteiro é o primeiro passo para transformar uma ideia efêmera em algo palpável e concreto (MOLETTA, 2022).

Roteiro

O roteiro é uma questão bastante múltipla. Há cineastas que fazem um roteiro perfeitamente fechado, tudo está no lugar. E depois, na filmagem, eles tentam reproduzir exatamente o roteiro. Por outro lado, há cineastas que têm um roteiro também, mas que pensam que depois em função do que se passa na filmagem, em função, do tempo, dos atores, em função de tudo isso, o roteiro fica um pouco aberto. Pode-se mudar mesmo o diálogo. Pode-se inventar mesmo coisas que não estavam escritas no roteiro.

Quando se faz um filme, com crianças, adolescentes ou estudantes, é preciso necessariamente ter um roteiro um pouco aberto, p. Porque se eles quiserem fazer um roteiro totalmente fechado, filmar exatamente o que foi previsto, frequentemente será impossível. Afinal, as condições em que eles trabalham, não são condições profissionais, em que tudo está preparado, ajustado. Então é melhor dar a eles consciência disso previamente, dizendo algo como: Nós escreveremos, mas depois podemos mudar em função de como acontecerá, em função dos atores, etc. (BERGALA, 2019, p.18).

DO PRIMEIRO TRATAMENTO AO ROTEIRO FINAL

Depois de desenvolvido o esquema, faz-se o primeiro tratamento do roteiro, inserindo-se todas as outras informações que servirão para orientar a gravação. Há muitas maneiras de trabalhar um roteiro. Vamos ver alguns elementos que devem constar em um roteiro para facilitar o trabalho da equipe, evitando que ela se perca durante a filmagem.

CABEÇALHOS

Os cabeçalhos são escritos em maiúsculas e devem conter duas informações fundamentais: onde e quando, isto é, em que local e em que tempo a ação acontece.

- Onde: indicamos primeiramente se a ação é em uma área interna, como dentro de uma casa, ou em uma área externa, ao ar livre. A indicação pode ser INT. (interna) ou EXT. (externa).

Em seguida, indicamos este local; por exemplo: casa de fulano, estação de trem, sala de aula, rua deserta, etc.

- Quando: primeiro indicamos se é DIA ou NOITE. Se necessário, podemos ser mais específicos, indicando, por exemplo, FINAL DA TARDE. As indicações são separadas por traços. Veja o exemplo:

CENA 1 – INT. CASA DE RACHEL – DIA

CENA 2 – EXT. CASA DE RACHEL – JARDIM– DIA – FINAL DA TARDE

Cada vez que se muda de local ou de tempo é preciso fazer um novo cabeçalho. Contudo, se a personagem apenas sai de uma sala para o quarto, por exemplo, não é necessário fazer um novo cabeçalho completo. Indicamos somente o nome da dependência para qual a personagem vai. Por exemplo:

Rachel se levanta da cama e vai para a...

SALA, onde permanece observando a porta.

Note que antes a personagem sai de INT. SALA para EXT. JARDIM. Nesse caso, é necessário um novo cabeçalho completo, porque houve uma mudança de INT. para EXT. Da mesma forma, se cortamos a cena para três horas depois, mesmo que a personagem permaneça no mesmo local, precisamos fazer um novo cabeçalho porque houve mudança de tempo.

AÇÃO

A ação descreve o que se passará. Nela inserimos descrições das personagens, o que estão fazendo, em que lugar, e tudo o que os espectadores precisam observar na cena. Por exemplo:

CENA 1 – INT. CASA DE RACHEL – QUARTO – NOITE.

O quarto tem uma janela aberta. De fora surge o barulho da rua. Na cama, estão espalhadas diversas roupas.

Rachel é uma garota de 14 anos, tem longos cabelos e veste uma camisola.

Ela segura um pequeno frasco de perfume na mão,

RACHEL

Humm cheiro de saudade! Quando será que ele volta?... Não sei! Mandeí mensagem, mas ele ainda não me respondeu!

Ela borriça o perfume no pulso e cheira, inspirando fundo.

Você deve ter notado que o nome da personagem em maiúsculas serve para introduzir um diálogo, isto é, o texto que será dito pelo ator. Usamos indicação (V.O.), *voiceover*, quando escutamos a voz de uma personagem que não está na cena, como a voz de um narrador ou alguém do outro lado do telefone, por exemplo. Quando o ator está na cena, mas não está visível naquele momento, indicamos (O.S.), *offscreen*.

A Indicação (cont.) ou (Cont'd) é usada quando uma mesma personagem continua uma fala interrompida por uma ação. Exemplo:

CENA 3 – EXT. – CASA DE RACHEL – JARDIM – DIA – AMANHECER

Isaac abraça Rachel no café da manhã.

ISAAC (despedindo-se)

Irmã, nossa mãe já saiu? Isaac vai rumo à porta de saída.

Rachel (Sim)

Thiago (o outro irmão grita da cozinha)

THIAGO (O.S.)

Manhê, vem aqui!

RACHEL

Pare de gritaria? Minha mãe já saiu?

RACHEL volta para...

INT. – CASA DE RACHEL – QUARTO – DIA – AMANHECER.

RACHEL (cont'd)

Thiago, o que você quer com nossa mãe?

Entra Thiago!

THIAGO

Nada não, só pedir uma grana?

RACHEL

Você quer quanto?

Escritas em parênteses encontramos as instruções para o ator: (despedindo-se), (gritando) etc.

Atividade:

1. **Presencial:** Orientar os alunos, com base nas obras selecionadas pelo grupo, a escreverem colaborativamente o roteiro com tratamentos para os curta-metragem com cinco a dez minutos de duração. (Os roteiros devem ser revisados pelo(a) professor(a).
2. **Remota:** caso não terminem em sala, finalizar o roteiro, colaborativamente, pelo grupo do WhatsApp ou Google Docs e compartilhar com a professora para revisões.

9.4. O orçamento

Após escrever o roteiro, é feito um orçamento, calculando-se tudo que será gasto na produção do vídeo. No caso do vídeo feito por vocês, pensem no que será necessário para realizá-lo e nas condições materiais de que vocês dispõem. Muita coisa pode ser obtida a baixo custo. Peçam ajuda aos colegas e parentes para conseguirem roupas para figurinos ou peças para os cenários. Analisem a disponibilidade de equipamento. Pensem nos custos que não poderão ser evitados. O ideal é fazer uma planilha para essa finalidade.

10. Produção

Assunto	Duração
A Produção cinematográfica	5 aulas: 50 min cada
Objetivos	Desenvolvimento
• Apresentar os principais aspectos da produção de curtas-metragens; • Identificar as etapas do processo de produção de curtas-metragens; • Discutir a importância da criatividade e inovação na produção de curtas-metragens	• Introdução à produção de curtas-metragens. • Introdução à linguagem: planos, ângulos • Apresentação dos principais aspectos da produção: roteiro, direção, fotografia, som e edição; • Discussão sobre a importância da criatividade e inovação na produção de curtas-metragens. • Fotografia e som: como garantir a qualidade de imagem e som em um curta-metragem;

Sem sombra de dúvida, a produção é o elemento mais importante da obra audiovisual. Embora a criação seja fundamental, ela perde a razão de ser sem o ato de produzir.

Produção vem do latim *productio onis* e significa ato ou efeito de fabricar, realizar. É a concretização da ideia em um produto. Em arte, é o conjunto de todas as fases de realização de uma obra, seja um filme, um vídeo, uma peça de teatro ou um programa de TV. A produção torna possível a realização de uma ideia já elaborada no papel.

O produtor (nesta proposta o grupo de estudantes são os produtores), principalmente numa produção de baixo custo, não é obrigado a fazer milagres: é necessário que haja bom senso por parte da equipe. Não se trata de "defender" essa função, mas de evitar que roteiristas, diretores e fotógrafos criem coisas mirabolantes e obriguem o produtor a realizá-las. Se a produção não tem condições de produzir a explosão de um carro em pleno centro da cidade, não adianta colocar isso no roteiro, criar essa sequência no *storyboard** ou ainda dizer que essa cena é a chave para o entendimento da história. Caso esse tipo de cobrança apareça, o produtor precisa negociar uma forma indireta de concretizar a explosão do carro - um efeito sonoro, aliado à sobreposição de imagens, por exemplo, ou simplesmente omiti-la e inseri-la na narrativa de outra maneira.

O produtor precisa ter bom senso para negociar com a equipe e encontrar soluções criativas para viabilizar a produção de maneira correta. Trata-se, portanto, do elo entre a ideia e o produto final.

10.1 Equipe

"Após escrever o roteiro, chega-se à fase da execução, que vai desde a escolha da equipe até a gravação da última imagem ou som necessários para o vídeo.

Como em qualquer ambiente de trabalho, cada membro da equipe de filmagem tem uma função específica e deve se responsabilizar por ela. Portanto, é importante retomar ao texto sobre os profissionais da produção cinematográfica, no item 8.2 do índice desta proposta, para definir as funções dos componentes do grupo, mas lembrando que nesta proposta todo o processo para criação, pré-produção, produção e pós-produção deve ser desenvolvido colaborativamente, de forma que mesmo mantendo a individualidade da função de cada componente as ideias sejam compartilhadas com o grupo para decisões conjuntas.

10.2 Técnica

A produção de um vídeo alia o conhecimento da sua linguagem com conhecimentos técnicos muito específicos. É necessário saber como trabalhar com uma câmera, com os recursos de iluminação e de áudio. Vamos ver agora alguns elementos fundamentais.

Iluminação

Além de precisarmos de uma quantidade mínima de luz para a gravação de uma cena, a iluminação também contribui para dar profundidade e pode exercer uma "função dramática", auxiliando na criação do clima ou atmosfera da cena. A quantidade de luz ideal será definida de acordo com o tipo de câmera que estiver sendo utilizada e com o efeito desejado - há algumas câmeras que conseguem gravar até com a luz produzida pela chama de uma vela. Utilizando um monitor acoplado à câmera, é possível checar a qualidade da luz que está sendo captada. Portanto, a iluminação é um item importante da produção em vídeo, e existem profissionais especializados em tal função, com vasto conhecimento do assunto. E não só em vídeo, nas produções de comerciais para a televisão, por exemplo, normalmente se marca o dia do pré-light, ou seja: no dia anterior à gravação, os iluminadores montam e "afinam" a luz (ajusta a direção e o foco dos refletores), deixando-a preparada para o dia da gravação, a luz é preparada antes da estreia. Mas isso não quer dizer que não seja possível produzir uma iluminação satisfatória e até excelente para um vídeo com poucos recursos e equipe reduzida. Precisamos, para isso, conhecer alguns princípios.

Ambiente interno

Em ambientes com pouca luz o ideal é que utilizemos refletores produzidos especialmente para filmagens em vídeo.

Se você possui apenas refletor, ele será sua fonte de luz principal, e deve ser posicionado na frente do objeto (ou pessoa) que será gravado. Contudo, se a luz é direcionada diretamente para o objeto, as sombras se tornam muito definidas. Para que você obtenha uma luz mais difusa e homogênea, dirija a luz para um rebatedor - uma folha de isopor ou uma cartolina branca - de maneira que ela seja refletida, chegando ao objeto/pessoa. Se não possui um rebatedor, improvise usando uma superfície de cor neutra, como uma parede ou o teto. O rebatedor pode também ser recoberto por alumínio e produzirá uma luz marcante (luz dura). É importante que a luz incida sobre o objeto de uma altura em que a sombra seja projetada para o chão.

Uma iluminação mais completa pode ser feita com três refletores - luz principal, luz secundária e contraluz -, que deverão ser posicionados em triângulo: dois refletores iluminando a frente do

objeto/pessoa, sendo um em cada lado, e o terceiro refletor iluminando a parte de trás, produzindo, assim, uma contraluz. Dessa forma, eliminam-se as sombras.

A contraluz faz com que a imagem do objeto da cena não fique como se estivesse "chapada" contra a parede, pois define seu contorno, destacando-o do fundo por uma borda iluminada, que cria volume, além de dar brilho aos cabelos. A contraluz deve ser mais fraca que a luz frontal, evitando-se que incida diretamente na lente da câmera. Assim como a luz principal, ela deve iluminar a cena pelo alto.

Ambiente externo

Gravando uma cena externa, durante o dia, o sol será seu aliado. Mas, cuidado, se você não prestar atenção, ele pode se transformar em seu inimigo. Para que isso não aconteça, vamos conhecer alguns princípios.

O horário ideal para externas diurnas é no início e no final do dia, quando a luz natural é mais difusa e as sombras são suaves, melhorando a qualidade da imagem. A luz do sol deve incidir frontalmente sobre o objeto/pessoa a ser gravado, preferencialmente quando o sol estiver até aproximadamente 45° acima do horizonte. Se não for possível que a luz do sol incida frontalmente ou que seja realizada a gravação no horário ideal, use o rebatedor.

Profundidade

Usando uma luz de fundo, que consiste em iluminar o fundo da cena com uma ou mais fontes de luz de menor intensidade que a do refletor principal, ressaltamos o primeiro plano do fundo, criando a sensação de profundidade.

Ajuste de Câmera

A grande maioria das câmeras possui três ajustes fundamentais, baseados na iluminação do ambiente. Esses ajustes atuam no sentido de adequar a sensibilidade da câmera para as cores básicas - azul, verde e vermelho -, de acordo com a iluminação.

Filtros

O primeiro ajuste a ser feito é em relação à temperatura da cor da iluminação utilizada. A luz do sol tem uma temperatura de cor entre 5.400K e 20.000K, produzindo uma cor azulada. Nos refletores do estúdio, ela é de 3.200K, produzindo uma luz amarelada. Por isso, é necessário mudar a posição dos filtros da câmera sempre que a temperatura da luz for alterada. Sem o ajuste do filtro, teremos imagens azuladas sob a luz do sol. Nas câmeras Camcorder VHS e SVHS e outras não-profissionais, o ajuste é feito eletronicamente através de tecla de acionamento manual ou automático. Normalmente encontramos uma tecla com três posições de ajuste: uma com o símbolo do sol, para ser usada com luz do dia, de 5.600K, aproximadamente; outra com o símbolo da lâmpada de 3.200K, aproximadamente; e a posição automática, para iluminação com fontes de luz de diferentes temperaturas ou fora dos padrões anteriores.

Balanco de Branco

O branco é a cor composta por todas as outras cores, e para possibilitar que sua câmera ou celular leia uniformemente todas as cores presentes no ambiente, você deve realizar esse ajuste, conhecido também como "bater o branco". Depois de feita a iluminação do ambiente e o ajuste do filtro, direcione sua câmera ou celular para uma superfície branca que cubra toda a tela e pressione a tecla ADJ (*adjust*) durante alguns segundos. Esse procedimento deve ser repetido toda vez que houver mudanças na iluminação ou a câmera for desligada. Em algumas câmeras ou celulares o balanceamento de branco é acionado automaticamente após a definição do tipo de filtro de luz.

Áudio

"As imagens do vídeo são ótimas; pena que não dava para entender direito o que eles falavam." Já pensou em você ouvindo esse comentário depois da exibição de seu vídeo? Esse problema pode ter como causa a má dicção dos atores escolhidos ou a má escolha do tipo de microfone para a gravação. Cada microfone possui sua especificidade. As câmeras de vídeo e celulares já vêm equipadas com um microfone, mas por ser muito sensível ele capta todos os sons produzidos ao seu redor, e por esse motivo não é recomendado o seu uso em todas as situações de gravação. São necessários, então, microfones auxiliares, que serão conectados à câmera (todas elas possuem uma entrada para microfones externos).

10.3. Decupagem

Decupagem* é a definição de tudo o que será necessário para a gravação de cada cena. A decupagem normalmente conta com a presença de toda a equipe, quando são discutidas as questões de iluminação, cenografia, produção, áudio, enfim, todas as necessidades, cena a cena. O objetivo é evitar perda de tempo na hora da gravação com coisas que poderiam ser previstas. Na decupagem também começa a ficar clara para o produtor a melhor maneira de definir datas e horários, a fim de otimizar o uso de cenários e equipamentos e o tempo de filmagem.



O detalhismo na decupagem era uma das características do diretor Stanley Kubrick.

*A palavra decupagem vem do francês *découpage*, do verbo *découper*, que significa recortar. Na linguagem audiovisual, diz respeito ao processo de dividir as cenas de um roteiro em planos, como parte do planejamento da filmagem.

10.4. Gravação

Para chegarmos ao momento de acionar a câmera ou celular, há alguns procedimentos que devem ser efetuados:

Definir onde vai acontecer a cena, onde se posicionará a câmera, fazer a montagem do cenário, a montagem e a checagem da iluminação e dos microfones, e fazer ensaio de câmera ou celular. Conforme o tamanho da produção, a montagem do cenário deve ser o primeiro passo, já definido na hora da decupagem do roteiro. A primeira imagem a ser gravada é a da claquete, com três informações: o número da cena, o número da tomada de cena e o número do take. Gravada a claquete, o diretor dá a ordem para gravação de cena. Se a cena se iniciar com um diálogo, o diretor deve orientar seus atores a contar mentalmente até cinco para evitar problemas na hora da edição. Ao fim da gravação da cena, o diretor dá a ordem para cortá-la.

10.5. Linguagem

Se há uma ideia, um fato ou até mesmo uma emoção que você deseja transmitir por meio de um vídeo, precisa conhecer a melhor forma de fazê-lo. Essa concepção será tão mais completa quanto mais você conhecer os elementos da linguagem que vai utilizar. Seja qual for o gênero do vídeo que pretende fazer (ficção, documentário, didático, etc.), é preciso saber trabalhar e combinar alguns elementos da linguagem videográfica para obter um produto final de qualidade. Seu conhecimento não pode se restringir aos equipamentos e à tecnologia utilizada para a captação e edição das imagens; conhecer os elementos básicos da linguagem do vídeo é um requisito fundamental para qualquer um que pretenda se utilizar dela.

Produção e Captação - Não importa qual seja a câmera!



Ela não registra a realidade e sim fragmentos do que vê, um recorte do mundo. A forma como se dá esse recorte tem o objetivo de cativar o público. Assim como na língua escrita existem palavras doces e rudes, rápidas ou longas, emotivas ou racionais, na linguagem audiovisual temos imagens que transmitem, também, essas emoções.

Câmera - Planos

Qualquer imagem, seja no cinema, fotografia ou vídeo, é composta por um quadro limitado a um determinado campo de visão. Uma foto pode conter a imagem de toda uma paisagem ou de um simples detalhe em sua mão, como um anel. Em vídeo e cinema o tamanho desse campo de visão é chamado de plano. Os planos se referem à distância da câmera em relação à cena que será gravada, variando em uma escala entre o maior e menor campo de visão abrangido.

Enquadramento

O enquadramento é uma importante técnica cinematográfica, que consiste em decidir o que fará parte do filme em cada momento de sua realização, e determinar como o espectador perceberá o mundo criado pelo filme. O bom enquadramento depende de três elementos: o plano, a altura do ângulo e o lado do ângulo.

A gramática da linguagem cinematográfica varia bastante, mas a base do enquadramento sempre é a escolha acertada de como as coisas e as pessoas devem ser filmadas em cada plano, levando em conta tanto a narrativa quanto a estética. Um bom enquadramento pode ajudar a contar uma boa história com o cinema.

Os planos

Plano é um trecho sequencial de um vídeo ou filme feito em uma única tomada, ou seja, sem cortes. O plano pode ser classificado como aberto, médio ou fechado, e é determinado pela distância entre a câmera e o objeto que está sendo filmado. A escolha do plano, em geral, é feita pelo diretor, que normalmente trabalha em conjunto com o diretor de fotografia, mas o roteirista pode deixar essas indicações no roteiro. Se eles se entenderem bem com os conceitos (“aberto”, “médio” e “fechado”) os resultados para as filmagens serão bons. Ajustes finos podem ser feitos com as variantes “um pouco mais aberto”, “um pouco mais fechado”, etc.

Na hora de analisar um filme, contudo, ou de planejá-lo com um nível maior de detalhamento, os planos podem ser classificados de uma forma mais complexa. A gramática da linguagem cinematográfica varia bastante, de modo que a lista a seguir é apenas uma das possibilidades.



- (a) PLANO ABERTO (“LONG SHOT”) – câmera distante do objeto, de modo que ele ocupa uma parte pequena do cenário, um plano de AMBIENTAÇÃO.



- (b) PLANO MÉDIO (“MEDIUM SHOT”) – câmera a uma distância média do objeto, ele ocupa uma parte considerável do ambiente, mas ainda tem espaços a sua volta. Plano de POSICIONAMENTO e MOVIMENTAÇÃO.



- (c) PLANO FECHADO (CLOSE-UP) – câmera bem próxima do objeto, ele ocupa quase todo o cenário, sem deixar grandes espaços à sua volta. É um plano de INTIMIDADE e EXPRESSÃO.



(c) PLANO GERAL (PG) – Com um ângulo visual bem aberto, a câmera revela o cenário à sua frente. A figura humana ocupa espaço muito reduzido na tela. É o plano para exteriores ou interiores de grandes proporções, também chamado, na intimidade, de “Metalzão”.



(d) PLANO DE CONJUNTO (PC) – Ângulo visual aberto, a câmera revela uma parte significativa do cenário à sua frente. A figura humana ocupa um espaço relativamente maior na tela. É possível reconhecer os rostos das pessoas mais próximas à câmera.



(f) PLANO MÉDIO (PM) – A figura humana é enquadrada por inteiro, com um pouco de “ar” sobre a cabeça e um pouco de “chão” sob os pés.



(g) PLANO AMERICANO (PA) – A figura humana é enquadrada do joelho para cima.



(h) MEIO PRIMEIRO PLANO (MPP) – A figura humana é enquadrada da cintura para cima.



(i) PRIMEIRO PLANO (PP) – A figura humana é enquadrada do peito para cima. Também chamado de “CLOSE-UP, ou “CLOSE”.



(j) PRIMEIRÍSSIMO PLANO (PPP) – A figura humana é enquadrada dos ombros para cima. Também chamado de “BIG CLOSE-UP” ou “BIG-CLOSE”.

PLANO DETALHE (PD) – A câmera enquadra uma parte do rosto ou do corpo (um olho, uma mão, um pé, etc.). Também é usado para objetos pequenos, como uma caneta sobre a mesa, um copo, etc.

Em relação à ALTURA DO ÂNGULO, são três as posições fundamentais:



(a) ÂNGULO NORMAL – quando está no nível dos olhos da pessoa que está sendo filmada.



(b) PLONGÉE (palavra francesa que significa “mergulho”) – quando a câmera está acima do nível dos olhos, voltada para baixo. Também chamada de “câmera alta”.



(c) CONTRA-PLONGÉE (com o sentido de “contra-mergulho”) – quando a câmera está abaixo do nível dos olhos, voltada para cima. Também chamada de “câmera baixa”.

Há uma possível confusão com um outro tipo de enquadramento, quando a câmera está numa posição inferior, mas seu ângulo é normal (não está virada para cima). Nesse caso, não se trata de um contra-plongée.

É claro que o conceito não serve só para filmar pessoas. Você pode enquadrar um carro, um navio ou uma casa, em ângulo normal, plongée, ou em contra-plongée.

Em relação ao LADO DO ÂNGULO, são quatro posições fundamentais:



(a) **FRONTAL** – A câmera está em linha reta com o nariz da pessoa filmada.



(b) **3/4** – a câmera forma um ângulo de aproximadamente 45 graus com o nariz da pessoa filmada. Essa posição pode ser realizada com muitas variantes.



(b) **PERFIL** – a câmera forma um ângulo de aproximadamente 90 graus com o nariz da pessoa filmada. O perfil pode ser feito à esquerda ou à direita.



(d) **DE NUCA** – A câmera está em linha reta com a nuca da pessoa filmada. É um dos ângulos preferidos do cineasta Gus Van Sant, usado até a exaustão em “Elefante” (2003).

A combinação do **PLANO**, da **ALTURA DO ÂNGULO** e do **LADO DO ÂNGULO** determinará o seu enquadramento. Vamos dar alguns exemplos completos:



Plano americano, contra-plongée, quase perfil.



Meio primeiro plano, contra-plongée, $\frac{3}{4}$.



Primeiro plano, contra-plongée, $\frac{3}{4}$.



Primeiríssimo plano, plongée, perfil.



Meio primeiro plano, plongée, perfil.



Primeiríssimo plano, normal, $\frac{3}{4}$.

Outra noção importante é o EXTRA-QUADRO, aquilo que não está sendo mostrado pela câmera, mas que pode ser imaginado pelo espectador ou registrado pelo som. Dizemos que alguém ou alguma coisa está FORA DE QUADRO (FQ), ou OFF, quando não está visível naquele

enquadramento, mas faz parte da história. Em livros sobre linguagem de cinema, as expressões FORA DE QUADRO e OFF assumem significados distintos.

Oficina Proinfo TV Escola, com adaptação da Prof.^a. Izabel - Arte.

<https://bityli.com/lgcVq> Com Adaptação da Prof.^a. Izabel – Arte.

Atividade:

1. **Presencial:** Projetar o fragmento da trilha do filme: “O Bom o Mau e o Feio”. “Por mais alguns dólares”, Ênnio Morricone - Orquestra Sinfônica Nacional Dinamarquesa (4min 03):

<https://youtu.be/DT1NJwEi6nw>

Fragmento do Filme: O Bom o Mau e o Feio. O duelo. (5 min 54):

<https://www.youtube.com/watch?v=dQjoT00QevE>

para análise dos planos, ângulos, enquadramento e movimento de câmera, bem como da sonoplastia para discussão em sala.

2. **Atividade remota:** pedir aos alunos que façam pelo menos dois registros fotográficos considerando os planos e os ângulos estudados, para compartilhar em sala de aula presencial ou pelo WhatsApp com seu grupo de trabalho.
Na aula seguinte, retomar o assunto sobre planos, ângulos, enquadramento e movimento de câmera, antes do início da aula.

11. Pós-produção: a montagem e a finalização

Assunto	Duração
A Pós-produção cinematográfica	5 aulas: 50min cada
Objetivos	Desenvolvimento
• Apresentar os principais aspectos da pós-produção, montagem e edição; • Identificar as diferentes etapas do processo de pós-produção; • Discutir a importância da montagem e edição para o sucesso de um filme.	• Introdução à pós-produção cinematográfica: conceitos, objetivos e principais etapas; • Apresentação da função do editor e sua importância na finalização do filme; • Edição: como funciona e técnicas básicas; • Identificar a estrutura da montagem, cortes e transições; • Atividade prática: os alunos poderão editar uma cena com base em um roteiro fornecido. • Efeitos visuais: como criar e aplicar efeitos especiais; • Identificar as diferentes ferramentas para a criação de efeitos visuais; • Discussão sobre a importância da integração dos efeitos especiais na narrativa do filme; • Atividade prática: os alunos poderão aplicar técnicas para adicionar efeitos visuais em uma cena. • Sonorização e mixagem: como criar e mixar o áudio.

A montagem e a finalização de um curta-metragem são etapas importantes da pós-produção, representando cerca de 50% do trabalho total de produção. Nessa fase, o roteiro é finalmente concretizado visual e sonoramente, reunindo todas as partes gravadas. A edição é fundamental para manter apenas os momentos mais representativos das cenas, aprimorando o ritmo e a dramaticidade da história. É importante lembrar que a edição pode tanto salvar como afundar um projeto.

Edição não linear

Com o avanço tecnológico, as imagens podem ser transferidas para o HD do computador e a edição não precisa mais ser linear, permitindo maior liberdade ao editor. Todo o material fica armazenado no HD e pode ser manipulado como preferido, sem prejudicar o resultado final, graças ao uso de um

software que cria apenas um *link*, uma ligação da imagem no programa com o corte desejado, deixando o material bruto intacto.

Corte seco

Um dos recursos mais importantes utilizados para a edição e montagem em cinema é o corte brusco da imagem para justapor outra na sequência, que surge também de forma brusca. A agressividade e a suavidade do corte dependem do tipo de plano, da composição da imagem e do tempo do corte entre as tomadas.

O editor precisa de sensibilidade e olhar artístico para definir os cortes de uma cena ou sequência, levando em conta que o conteúdo existente entre um corte e outro está na imaginação do espectador.

Efeito de fusão

É quando a imagem "A" se funde gradativamente com a imagem "B". Esse efeito causa a suave sensação de passagem de tempo, conduzindo o espectador de forma agradável.

Fade-in e fade-out

Fade é um efeito de fusão em que a imagem se funde com um fundo neutro, como preto, branco ou azul. *Fade-in* é quando a imagem surge gradualmente desse fundo, enquanto *fade-out* é quando a imagem desaparece aos poucos nesse tipo de fundo. Esse efeito também pode ser utilizado para representar a passagem do tempo e a mudança de um tema para outro na história.

Wipe

Efeito de transição que "arrasta" a próxima imagem. É quando a imagem "A" é encoberta pela imagem "B", como uma folha de papel sendo colocada em cima da outra. Tal efeito pode surgir dos lados, de cima, de baixo e até da diagonal.

Imagem *fullscreen* (4:3) ou *widescreen* (16:9)

Esse aspecto está relacionado ao formato da imagem na tela. Geralmente, vemos em equipamentos e monitores modernos de TV a configuração *aspect ratio*, que diz respeito à proporção, ao tamanho da imagem na tela. No formato *fullscreen* a imagem toma toda a tela; no *widescreen*, é necessário preencher as partes superior e inferior da tela com tarjas pretas, para que a imagem fique na mesma proporção do cinema.

Timeline

É a principal ferramenta de edição de um programa de edição de vídeo não linear, por meio da qual serão organizados, editados e montados o áudio e as imagens do vídeo. Compõe uma linha em que cada tomada é unida à outra infinitamente, de forma a percorrer o tempo de filme à medida que o número de tomadas alinhadas vai aumentando. Na *timeline* há diversos efeitos de edição, como corte seco, fusão, *fade-in*, *fade-out*, *wipe*, entre outros.

Inserção dos créditos

A apresentação do nome e da função de cada pessoa envolvida na produção - da equipe de criação e elenco até o último assistente, passando por possíveis apoiadores, colaboradores e patrocinadores, bem como pelos agradecimentos - geralmente se divide em dois momentos: créditos iniciais e finais.

Créditos iniciais

Apresentam o nome do filme ou vídeo, a produtora responsável, o elenco principal e a equipe de criação.

Créditos finais

Como o nome indica, surgem depois que a história termina. Em ordem hierárquica ou alfabética, apresentam o nome e a função de cada membro da equipe do curta-metragem, do diretor ao ajudante geral, incluindo equipe terceirizada, apoiadores, colaboradores, parceiros, patrocinadores, bem como agradecimentos a pessoas e instituições que colaboraram de alguma forma para a realização do projeto.

Atividade:

1. **Presencial:** leitura do texto sobre montagem e edição e discussão sobre experiências com edição e filmes relevantes pelos efeitos especiais.
2. **Atividade remota:** Pesquisar *Apps* para edição em *smartphones* e *software* para computadores para compartilhamento na aula seguinte

12. Conceitos básicos sobre design gráfico para cartaz

Assunto	Duração
Conceitos Básicos sobre design gráfico para cartaz	2 aulas: 50min cada
Objetivos	Desenvolvimento
• Introduzir os conceitos básicos de <i>design</i> gráfico, incluindo tipografia, cor, <i>layout</i> e composição. • Explorar os elementos de um cartaz de cinema, incluindo título, créditos, imagens e esquemas de cores. • Trabalhar de forma colaborativa em grupos para criar um cartaz de cinema usando a ferramenta de design Canva.	• Leitura do texto: o que é o <i>design</i> gráfico? Introdução aos conceitos básicos de <i>design</i> gráfico. • Explorando os elementos de um cartaz de cinema. • Análise de cartazes de cinema para referências. • Criação de esboço, conceito e <i>layout</i> para cartazes de cinema. • Explicação sobre elementos básicos de um cartaz de cinema, incluindo título, créditos, imagens e esquemas de cores. • Atividade desenvolvidas pelo método colaborativo.

O que é o design gráfico?

O dicionário define *design* gráfico como a arte ou habilidade de combinar textos e imagens para anúncios de publicidade, revistas, livros, cartazes, panfletos entre outros, mas na realidade é muito mais que isso. É uma profissão que comunica mensagens a diferentes grupos sociais de maneira visual.

Para que serve o design gráfico?

O *designer* tem a missão de criar a primeira impressão da empresa, definindo os princípios do negócio através de sua arte. Um bom *designer* gráfico consegue comunicar a história da marca e atrair a atenção da clientela, incrementando as vendas, melhorando a visibilidade e aumentando a credibilidade da empresa. Além disso, desenvolve a imagem profissional da empresa, onde os elementos gráficos se vinculam para gerar consistência e unidade.

A logo de uma empresa determina como os clientes potenciais perceberão o negócio. A função de um *designer* gráfico é criar algo que seja único, atrativo e representativo da marca ou produto.

Profissionais do design gráfico

Web Designer: É o segmento que se encarrega de desenhar a aparência visual de um *website*. Orienta a maneira como cada usuário percebe o *site*, organiza o conteúdo e cria uma estrutura que combina tipografia, imagens e cores.

UX Designer: Está focado em elaborar produtos que sejam intuitivos e amigáveis para o usuário e atendam suas necessidades. Trabalha principalmente em *websites*, aplicativos móveis e jogos, obedecendo à ideia de tornar os elementos interativos funcionais e fáceis de usar.

Graphic Design (ou Motion Graphics): Inclui animação, som, tipografia, imagens, vídeos e efeitos especiais que possam ser utilizados on-line. A princípio, era aplicado na indústria da televisão e no cinema, mas hoje pode ser encontrado tanto em plataformas digitais, como Netflix, Amazon Prime e YouTube, quanto em videogames e redes sociais.

Branding: Especializa-se em desenvolver a identidade de uma marca para comunicar sua personalidade, tom e essência. Neste segmento, combinam-se logos, tipografia, paletas de cores e ilustrações.

Design publicitário: Sua função é criar o design de *flyers*, anúncios, cartazes comerciais e folhetos. O designer gráfico especializado neste campo pode ter experiência em *marketing* e desenvolver uma profunda visão comercial.

Packaging design: Essa especialidade se encarrega de criar a imagem externa das embalagens. Os *designers* conhecem as ferramentas de impressão. São flexíveis, criativos, capazes de resolver problemas e de se adaptar às peculiaridades de cada indústria para que os produtos que desenham capturem a atenção do público.

Design editorial: Consiste nas publicações de distribuição massiva como livros, jornais, catálogos e revistas. As publicações digitais exigem vital importância, por isso os especialistas dessa área devem desenvolver vínculos com editores e outros perfis da indústria para fazerem o *design* de capas e definir uma tipografia selecionada, ilustrações, fotografias e gráficas para o conteúdo do produto em todos os seus formatos.

Design ambiental: Os exemplos desse tipo de *design* incluem murais e ambientação de eventos, conferências, exposições em museus, interior de lojas, bares e restaurantes. O *designer* ambiental deve combinar conhecimentos de arquitetura, paisagismo, *design* industrial e de interiores.

Conceitos básicos do design gráfico

Todas as disciplinas derivadas do *design* gráfico seguem os mesmos conceitos básicos — são regras que ajudam a definir e a regulamentar como cada elemento interage com outro, com o contexto e com o público. Vamos focar nos sete conceitos básicos mais importantes:

Linha: dependendo de seu comprimento, forma e espessura, cada linha ajuda a mostrar movimento e a comunicar emoções. Por exemplo, linhas escuras expressam estabilidade, enquanto os rabiscos evocam nervosismo.

Forma: é definida como uma área com perímetros fechados. As formas costumam ser divididas em geométricas e orgânicas: as formas arredondadas se conectam à harmonia, as

quadradas e as retangulares são associadas ao equilíbrio e as assimétricas comunicam caos ou desorganização.

Cor: a teoria da cor é um conhecimento indispensável para que o *designer* gráfico possa criar combinações apropriadas com esquemas complementares ou análogos para produzir diferentes reações psicológicas segundo o contexto cultural e, dessa maneira, potencializar cada projeto.

Textura: é a forma pela qual percebemos as superfícies, sejam essas suaves, ásperas, viscosas, com aspecto de areia, etc. O conjunto de texturas de um projeto o torna mais interessante, chamativo, volumoso e, em consequência, mais polido e profissional.

Tipografia: o tipo de letra afeta o humor do *design*. A tipografia é classificada por fontes com serifa (ao estilo romano), sem serifa (sem ornamentos nem terminais), cursivas (manuscritas) e decorativas (de exposição). Certas tipografias denotam modernidade, como a Helvética, ou elegância, como a Bickham. O *designer* aproveita os traços das fontes para transmitir as características do produto.

Espaço: Aumenta o impacto visual da obra, equilibra elementos pesados com suaves e dá ênfase ao que se quer transmitir. Sem espaço suficiente, uma imagem pode se saturar de elementos e confundir o público. Saber como trabalhar um espaço permite assinalar a importância de um elemento em relação a outro, mas também pode marcar a diferença na composição, conseguindo transformar obras amadoras em trabalhos profissionais.

Imagem: é o uso das ilustrações e das fotografias para atrair a atenção do público e expressar mensagens específicas. A ideia é maximizar o interesse visual com imagens de cores contrastantes e diferentes texturas, com a intenção de que o público foque no produto.

Design para cartaz de cinema

O design gráfico de cartaz de cinema é uma técnica que envolve a criação de um cartaz atraente e impactante para produções cinematográficas. É uma forma de fazer a propaganda do filme usando imagens, fontes, cores e outros elementos gráficos de maneira estratégica para atrair o público. Os cartazes de cinema costumam ter um grande impacto visual e emocional, pois precisam capturar a essência de um filme em uma única imagem. O *design* gráfico é uma parte importante do processo de *marketing* de um filme e pode fazer a diferença entre uma bilheteria lotada e uma produção fracassada.

Programas e Ferramentas do Design Gráfico

Existem muitos programas que facilitam a aplicação dos conceitos básicos. Entre os mais destacados estão:

Adobe Illustrator: é um editor de gráficos vetoriais e um programa de *design* para criar ilustrações, gráficos, diagramas, tabelas, logos e desenhos animados.

Adobe Photoshop: é empregado para a edição e o retoque de fotografias e gráficos.

Corel Draw: trabalha com vetores assim como o Adobe Illustrator, com a diferença de que os *designers* especializados em *marketing* preferem este programa para impressão e criação de *flyers*, boletins informativos e cartões de visita.

GIMP: manipula imagens digitais tanto para criar ilustrações como para editar fotos. Contém as ferramentas essenciais e é gratuito.

Blender: é um *software* gratuito para modelagem, iluminação, renderização, animação e criação de gráficos tridimensionais.

Sumo Paint: é grátis e se adapta tanto a computadores como a dispositivos móveis. Funciona on-line e oferece ferramentas simples de edição e desenho.

Canva: é uma plataforma on-line com diversos recursos para desenvolvimento de arte gráfica. Para além da arte gráfica, a plataforma possibilita edições de vídeo, criação de arte com Inteligência Artificial e muito mais. O Canva tem parte de suas ferramentas liberadas para uso livre dos usuários com conta gratuita, e também existe a possibilidade de pagar pelo aplicativo para liberar mais funções.

Em relação às ferramentas, o *designer* deve contar com:

Computador: deve suportar o *software* de *design* gráfico e ter suficiente memória e capacidade para compilar e guardar os trabalhos digitais.

Smartphone: por razões de conectividade, pode fazer fotografia e vídeo de alta qualidade. Existem aplicativos funcionais que permitem trabalhar de maneira profissional como se a pessoa estivesse desenhando de um computador.

Papel e lápis: a ferramenta tradicional para transmitir ideias, *layouts* e inspirações.

Portfólio: é a representação visual da experiência do *designer*. Permite mostrar a capacidade e a visão criativa do profissional através de seus trabalhos, com o objetivo de atrair a atenção de potenciais clientes.

Atividade:

1. **Presencial:** Pedir aos estudantes para, em grupo, criarem o conceito, o esboço e o *layout* do cartaz para o curta-metragem de forma coerente com a temática e a obra escolhida como referência.
2. **Atividade remota:** Pedir aos estudantes para assistirem ao vídeo tutorial para criarem cartaz no formato A3 no Canva: <https://www.youtube.com/watch?v=M11gbazTWrw&t=719s>. para na aula seguinte montar o cartaz do curta em sala com os colegas.

13. Orientações para montagem do portfólio

O portfólio estudantil é uma reunião dos trabalhos realizados ao longo de um período de estudos, tal como um semestre ou ano letivo, que serve para apresentar o desempenho do estudante. É uma forma de mostrar o desenvolvimento das habilidades adquiridas em determinada disciplina ou área, bem como documentar o processo de aprendizagem. A elaboração do portfólio pode incluir diferentes tipos de trabalhos, como pesquisas, projetos, apresentações e trabalhos escritos. Além disso, o portfólio também pode ser utilizado como uma ferramenta para autoavaliação tanto do estudante quanto do professor, permitindo uma reflexão sobre o próprio desempenho e o aprendizado. Assim como no caso dos profissionais ou empresas, o portfólio estudantil é uma forma eficiente de demonstrar as habilidades e competências desenvolvidas ao longo do tempo.

Atividade:

1. **Presencial:** Pedir aos estudantes para, no decorrer do processo de criação, pré-produção e pós-produção, armazenarem as produções textuais e desenhos no portfólio conforme Apêndice E.
2. **Remota:** Orientar os estudantes para lerem o texto do Apêndice D em casa para posteriormente compartilharem em sala.

14. Referências

ALVES, S. V. O portfólio como instrumento de avaliação na organização do trabalho pedagógico. **Revista @prender virtual**, 2002. Disponível em: <http://www.cespe.unb.br/avaliacao/artigoavaliacao2.pdf>. Acesso em 10 de Jan 2022.

AVMAKERS. **Um pouco sobre a história do cinema**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=z5wdqLiitBI>. Acesso em 07 de jun. 2021.

AZEVEDO, G. X de; MEDEIROS, J. **Cinema e psicologia: entre o acompanhamento e a medicação**. São Paulo: Agbook, 2020. Disponível em: <https://pt.scribd.com/read/636077177/Cinema-E-Psicologia>. Acesso em 02 de dez. 2022.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

BERGALA, Alain. **Cinema para Aprender e Desaprender**. Abecedário de Cinema. UFERJ. 2019. Disponível em www.cinead.org. Acesso em 19 de setembro de 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <https://bityli.com/CnjEDd>. Acesso em 25 de julho de 2022.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. 9394/1996.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da educação Nacional**. LDB.13.006/2014

CARLINI, Álvaro L. R. S. et al. **Projeto Escola e Cidadania para todos**. 1 ed. São Paulo: Editora do Brasil, 2005.

DISTRITO FEDERAL, Secretaria de Estado de Educação. **Currículo em Movimento do Novo Ensino Médio**. Brasília - DF. 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 11. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GÓES, E. **Quando a América branca pega um resfriado, a América negra pega pneumonia**. Steven Brown (Urban Institute). Disponível em <https://www.geledes.org.br/>. Acesso em 20 de abril de 2021.

HERNANDEZ, Fernando. **Pedagogia de projetos**. Porto Alegre: Artemed, 1998.

LENCINA, W. **O que é o design gráfico e por que aprendê-lo?** Escola Britânica de artes criativas e tecnologias. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-o-design-grafico#:~:text=O%20design%20gr%C3%A1fico%20transmite%20os,%C3%A9%20muito%20mais%20que%20isso>. Acesso em 15. jan. 2023.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MOLETTA, A. **Criação de curta metragem em vídeo digital**. 4. ed. São Paulo: Summus Editorial, 2022.

MORAN, José. Linguagens da TV e do Vídeo. **Revista Comunicação & Educação**, São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995.

MORAN, J.; BACICH, L. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

RIBEIRO, Djamila. **Precisamos romper com os silêncios**. TEDxSaoPauloSalon. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6JEdZQUmdbc>. Acesso em 05 de maio de 2022.

Apêndice

Apêndice A - Linguagem da TV e do Vídeo

José Manuel Moran

O vídeo parte do concreto, do visível, do imediato, próximo, que toca todos os sentidos. Mexe com o corpo, com a pele, nos toca e "tocamos" os outros, estão ao nosso alcance através dos recortes visuais, do close, do som estéreo envolvente. Pelo vídeo sentimos experienciamos sensorialmente o outro, o mundo, nós mesmos.

O vídeo explora também e, basicamente, o ver, o visualizar, o ter diante de nós as situações, as pessoas, os cenários, as cores, as relações espaciais (próximo-distante, alto-baixo, direito-esquerda, grande-pequeno, equilíbrio-desequilíbrio). Desenvolve um ver entrecortado com múltiplos recortes da realidade - através dos planos - e muitos ritmos visuais: imagens estáticas e dinâmicas, câmera fixa ou em movimento, uma ou várias câmeras, personagens quietos ou movendo-se, imagens ao vivo, gravadas ou criadas no computador. Um ver que está situado no presente, mas que o interliga não linearmente com o passado e com o futuro. O ver está, na maior parte das vezes, apoiando o falar, o narrar, o contar histórias. A fala aproxima o vídeo do cotidiano, de como as pessoas se comunicam habitualmente. Os diálogos expressam a fala coloquial, enquanto o narrador (normalmente em off) "costura" as cenas, as outras falas, dentro da norma culta, orientando a significação do conjunto. A narração falada ancora todo o processo de significação.

A música e os efeitos sonoros servem como evocação, lembrança (de situações passadas), de ilustração-associados a personagens do presente, como nas telenovelas - e de criação de expectativas, antecipando reações e informações. O vídeo é também escrito. Os textos, legendas, citações aparecem cada vez mais na tela, principalmente nas traduções (legendas de filmes) e nas entrevistas com estrangeiros. A escrita na tela hoje é fácil através do gerador de caracteres, que permite colocar na tela textos coloridos, de vários tamanhos e com rapidez, fixando ainda mais a significação atribuída à narrativa falada. O vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí a sua força. Atingem-nos por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário) em outros tempos e espaços. O vídeo combina a comunicação sensorial-cinestésica, com a audiovisual, a intuição com a lógica e a emoção com a razão. Combina, mas começa pelo sensorial, pelo emocional e pelo intuitivo, para atingir posteriormente o racional.

TV e vídeo encontraram a fórmula de comunicar-se com a maioria das pessoas, tanto crianças como adultos. O ritmo torna-se cada vez mais alucinante (por exemplo, nos videoclipes). A lógica da narrativa não se baseia necessariamente na causalidade, mas na contiguidade, em colocar um pedaço de imagem ou história ao lado da outra. A sua retórica conseguiu encontrar fórmulas que se adaptam perfeitamente à sensibilidade do homem contemporâneo. Usam uma linguagem concreta, plástica, de cenas curtas, com pouca informação de cada vez, com ritmo acelerado e contrastado, multiplicando os pontos de vista, os cenários, os personagens, os sons, as imagens, os ângulos, os efeitos.

Os temas são pouco aprofundados, explorando os ângulos emocionais, contraditórios, inesperados. Passam a informação em pequenas doses (compacto), organizadas em forma de mosaico (rápidas sínteses de cada assunto) e com apresentação variada (cada tema dura pouco e é ilustrado).

As mensagens dos meios audiovisuais exigem pouco esforço e envolvimento do receptor. Este tem cada vez mais opções, mais possibilidades de escolha (controle remoto, canais por satélite, por cabo, escolha de filmes em vídeo). Há maior possibilidade de interação: televisão bidirecional, jogos interativos, CD e DVD. A possibilidade de escolha e participação e a liberdade de canal e acesso facilitam a relação do espectador com os meios.

As linguagens da TV e do vídeo respondem à sensibilidade dos jovens e da grande maioria da população adulta. São dinâmicas, dirigem-se antes à afetividade do que à razão. O jovem lê o que pode visualizar, precisa ver para compreender. Toda a sua fala é mais sensorial-visual do que racional e abstrata. Lê, vendo.

A linguagem audiovisual desenvolve múltiplas atitudes perceptivas: solicita constantemente a imaginação e reinveste a afetividade com um papel de mediação primordial no mundo, enquanto que a linguagem escrita desenvolve mais o rigor, a organização, a abstração e a análise lógica.

Atividade:

1. **Presencial:** Leitura compartilhada do texto por toda a turma. Em dupla ou trio fazer uma dissertação sobre a importância da TV e do cinema na nossa vida. A atividade deve compor o portfólio.

Referências

MORAN, José. Linguagens da TV e do Vídeo. **Revista Comunicação & Educação**, São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995.

Apêndice B - Eu me arrependo dos meus silêncios

Djamila Ribeiro

Um dos temas que norteia o pensamento de muitas feministas negras é o silêncio. É a importância de romper com um regime de autorização discursiva que nos cala, hierarquiza a humanidade, nos põe na condição de outro do humano, aquela que não é pensada a partir de si, mas sempre pelo olhar de quem a define. Silêncio, aqui, é entendido como forma de silenciar existências ou confiná-las a lugares marcados, subalternizados, fixos. Como mulheres, fomos ensinadas a calar, a não saber dizer não para não incomodar, a falar baixo ou falar o que se espera de “uma mulher”. Mulheres negras carregam historicamente o estereótipo da “angry black woman”, a mulher negra raivosa ou agressiva, a “barraqueira” ou, como dizia a grande intelectual Léila Gonzalez, “a criadora de caso”. Isso advém do fato de essas mulheres precisarem gritar para serem ouvidas ou terem sua humanidade reconhecida. Toda mulher que foge do que lhe é imposto é tida como a louca, a histérica. Recusar-se a viver uma vida limitante é visto como perigoso para quem limita. E nós crescemos acreditando que mulher boa é quieta, pois fazer barulho desestabiliza.

Grada Kilomba discute o silêncio como a afirmação do projeto colonial utilizando como metáfora a máscara imposta à escrava Anastácia. Não só nossas vozes são silenciadas, mas também nossas existências, posto que relegadas à condição de outro. Enfrentar, ou como disse Conceição Evaristo, estilhaçar a máscara do silêncio, torna-se fundamental para que possamos definir a nós mesmas. A premiada escritora Alice Walker, autora de “A Cor Púrpura”, tem uma frase muito marcante: “Não pode ser seu amigo quem exige seu silêncio”. Numa sociedade em que somos impelidas a nos calar, penso essa frase como um importante alerta. Quantas vezes, ao lutar contra injustiças, escutamos coisas como “deixa para lá”, “pare de criar caso”, “tenha mais senso de humor”. Interessante perceber que a pessoa ofendida é quem precisa se calar ou ser superior moralmente em vez de exigir que quem ofende pare.

Numa sociedade de imagens, em que pessoas estão mais preocupadas em projetar uma estampa revolucionária do que de fato observar seus comportamentos, fica mais difícil não ser tachada de “louca raivosa” quando se cobra respeito. Outra forma de silenciar é não respeitar a produção intelectual de mulheres negras. Todo mundo quer debochar ou falar a respeito disso sem conhecer de fato —para não se sentirem incomodados nos seus sonos injustos, parafraseando Conceição Evaristo. Para criticar, é preciso conhecer seu objeto de crítica, mas muita gente se sente autorizada a falar sobre o que não sabe. Ou ainda, em vez de debater ideias, ataca o interlocutor. Se a interlocutora for mulher, sobretudo uma mulher negra, dupla antítese de branquitude e masculinidade, como afirma Kilomba, não há alteridade, há a necessidade de aniquilação, de botá-la “no seu lugar”, seja atacando, seja debochando —próprio de quem se julgou como autorizado a falar, de quem não tem argumentos para contrapor “ethos” desconhecidos por eles. Desconhecidos, posto que historicamente silenciados. Quando Lélia Gonzalez diz “o lixo vai falar e numa boa”, a intelectual afronta e transcende o sujeito supostamente autorizado que vai se incomodar com a quebra do silêncio.

Romper silêncios não é fácil, mas muitas mulheres negras nos mostram o quão necessário é para nossa libertação. Dá medo. Quem está no poder sabe punir aquelas que ousaram falar —pelo boicote, deslegitimação ou apagamento. Já engoli ou guardei silêncios que me machucaram, nem sempre tive o entendimento necessário ou a força, mas quando sinto medo, recorro a essas mulheres. Em “A Transformação do Silêncio em Linguagem e Ação”, Audre Lorde nos brinda com um excelente incentivo. Penso, por mais difícil que seja e entendendo alguns limites, compreender a importância e potência que Lorde nos traz.

“Do que mais me arrependo são dos meus silêncios. Por causa do silêncio, cada uma de nós leva na cara a imagem do seu próprio temor: temor ao desprezo, à censura, aos julgamentos, à aniquilação. Mas, acima de tudo, o temor à invisibilidade. Nós, mulheres negras, sempre temos sido muito visíveis, por um lado, e por outro somos invisibilizadas como consequência da despersonalização do racismo. Há muitas maneiras de ser vulnerável e não posso evitá-las. Não vou me tornar ainda mais vulnerável colocando o silêncio como uma arma nas mãos dos meus inimigos.”

Atividade: Presencial

1. Leitura compartilhada e discussão coletiva sobre o texto.

- Ler o texto com atenção.
- A partir do texto, criar um roteiro para um filme de um minuto para ser feito no *Tik Tok*.
- Lembrem-se: Cena é tudo o que acontece no mesmo lugar e tempo (Nesse caso, construam duas cenas bem feitas e com cabeçalho).

Referências

RIBEIRO, Djamil. **Precisamos romper com os silêncios**. TEDxSaoPauloSalon. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6JEdZQUmdbc>. Acesso em 05 de maio de 2022.

Apêndice C - Quando a América branca pega um resfriado, a América negra pega pneumonia, Steven Brown (Urban Institute).

Emanuelle Goes

A Covid-19 é democrática? Debates sobre a transmissão do vírus têm levantado essa discussão, que todas as pessoas independentes de raça, classe, gênero estão expostas ao coronavírus da mesma forma. Mas como é possível que em países e sociedades com desigualdades profundas as populações sejam atingidas de maneira igualitária? Ao desembarcar Brasil o novo coronavírus mostrou que não era bem assim, a “patroa” em quarentena transmitiu o vírus para a funcionária que não tinha sido informada de risco de contágio, a trabalhadora doméstica de 63 anos que morreu, sendo o primeiro registro de morte no País. O vírus ao atravessar a barreira racial mata.

Aprendo com Grada Kilomba ao dizer que a divisão geográfica resultante dessa coreografia racista pode ser vista como uma fronteira entre o mundo de “superiores” e o mundo das/os “inferiores”, entre o “aceitável” e o “inaceitável” [...] evitando a contaminação das primeiras (brancas) pelas segundas/os (negras). Mas, o inverso, o coronavírus nos mostrou que pode e é aceitável.

O lugar onde o Estado não chega, o vírus irá chegar como acontece com todas as epidemias, este lugar tem raça/etnia e gênero, são as pessoas negras, as mulheres negras que ocupam esses territórios.

No Brasil ainda não temos dados desagregados por raça/cor para a Covid-19, mas basta olharmos para epidemias anteriores, a mais recente do zikavírus ou das doenças negligenciadas como tuberculose, hanseníase e sífilis. São as pessoas negras que vivem em situação de vulnerabilidade, seja no contexto de rua, de prisão ou nas moradias precárias. “Quando estou na cidade, tenho a impressão que estou na sala de visita [...]. E quando estou na favela tenho a impressão que sou um objeto fora de uso, digno de estar num quarto de despejo”, escreveu Maria Carolina de Jesus em Diário de uma Favelada.

Neste lugar o racismo estrutural se faz presente. Bairros negros segregados, onde pessoas negras são alocadas em áreas marginalizadas, à margem, impedidas de terem contato com recursos e bens brancos. A guetificação foi criada para promover o controle político e a exploração econômica das pessoas negras. Nos Estados Unidos já podemos ver a segregação racial do novo coronavírus e a sua distribuição desproporcional, na última terça-feira (07/07/2020) a população negra representava 33% dos casos em Michigan e 40% das mortes, apesar de serem apenas 14% da população do estado.

No Condado de Milwaukee, Wisconsin, onde as/os negras representam 26% da população, eles são quase metade dos 945 casos e 81% de suas 27 mortes, segundo um relatório da ProPublica. Em Illinois, os negros representaram 42% das mortes, mas apenas 14,6% da população do estado. Em Chicago, os dados são ainda mais graves: os negros representam 68% das mortes da cidade e mais de 50% dos casos, mas representam apenas 30% da população total da cidade.

O racismo é um determinante social da saúde, as condições de vida e morte das pessoas negras estão atravessadas por ele. A população negra acumula morbidades como hipertensão, diabetes, câncer, HIV/Aids e tuberculose, sendo o reflexo das condições desiguais às quais está submetida ao longo da vida. Nos serviços de saúde, negros e negros estão expostos ao racismo nas suas diversas formas, desde a iniciativa de procurar o serviço até no acesso ao teste, diagnóstico e tratamento, momento em que se instala o viés racial implícito que vai direcionar a tomada de decisão dos gestores, profissionais e trabalhadores da saúde.

O novo coronavírus não discrimina, mas para os médicos em saúde pública que estão na linha de frente em resposta à pandemia já pode ser visto o surgimento de viés racial e econômico, assim começa o artigo The Coronavirus Doesn't Discriminate, But U.S. Health Care Showing Familiar Biases. Em uma análise inicial, o texto informa que “parece que é menos provável que os médicos encaminham os afro-americanos para testes quando comparecem ao atendimento com sinais de infecção”. Em Memphis, um mapa de calor mostra onde o teste de coronavírus está ocorrendo,

revelando que a maior parte da triagem está ocorrendo nos subúrbios predominantemente brancos e ricos, e não na maioria dos bairros negros e de baixa renda.

Deixar viver, deixar morrer, é desta forma que as sociedades estruturadas pelo racismo organizam as vidas de pessoas negras e brancas. O mundo tem essa estrutura, pois hierarquiza a humanidade, humanos (brancos/as) e subumanos (negros/as e indígenas).

A anti negritude é o fundamento da humanidade, e é essa humanidade que busca a salvação nos subumanos, ao tentar mais uma vez transformar a África em cabaia ou decidir onde vão realizar os testes para o tratamento do novo coronavírus. Estão todos no mesmo pacto histórico-político-ideológico de genocídio negro, vivemos em um mundo antinegro.

O racismo é um processo histórico que se renova e aprimora ao longo do tempo. O racismo define como as pessoas negras vão viver, adoecer e morrer, nos lembra Fernanda Lopes. A ONU recomenda que os países comprometidos com a equidade racial na saúde criem esforços para garantir esse compromisso, pois as discriminações tendem a adensar as taxas de mortalidade pelo novo coronavírus. Sabe-se que as pessoas presas, são majoritariamente, homens negros e mulheres negras, são esquecidos/as justamente por isso, não porque cometeram um crime e sim porque são negros/as, que o enfrentamento ao racismo e a garantia da equidade racial se tornem centro do debate da pandemia do sul ao norte global, porque o que vejo daqui é um genocídio negro em curso.

Atividade:

1. **Remota:** Parte individual - Em casa ler o texto com atenção. Em grupo de três componentes - Colaborativa - (Plataforma virtual): Criar um texto a partir das reflexões sobre o texto lido e das experiências do trio com a pandemia, considerando os aspectos positivos e negativos.
2. **Presencial** (Com a turma em disposição circular). Ler os textos produzidos e discutir coletivamente sobre os mesmos.

Referência

GÓES, Emanuelle. **Quando a América branca pega um resfriado, a América negra pega pneumonia**. Steven Brown (Urban Institute). Disponível em <https://www.geledes.org.br/>. Acesso em 20 de abril de 2021.

Apêndice D - Portfólio, Instrumento de Avaliação

A palavra PORTFÓLIO tem origem latina e pode parecer exótica, mas com o tempo todos estão ambientados com este novo instrumento de avaliação. No Brasil, o termo é conhecido entre arquitetos, fotógrafos, artistas plásticos, pintores, jornalistas e outras profissões que apresentam um portfólio como um registro dos trabalhos que desenvolveram ao longo de suas vidas.

Na década de 90, os Estados Unidos introduziram no campo educacional, a princípio para educação infantil, o portfólio como instrumento de ensino, que registra a organização dos saberes e demonstra todo um processo de construção de pensamento.

O portfólio evoluiu de simples aspectos composicionais conhecidos como processofólio a procedimentos que incluem, principalmente, reflexões do aluno acerca do seu desenvolvimento intelectual.

No ensino Superior, os professores de algumas universidades como Harvard, foram introduzindo aos poucos este recurso e principalmente delegando ao aluno, o máximo de flexibilidade possível no

processo, para que o aluno tivesse condições de aprimorar suas habilidades e construir novas competências a partir de então.

Conceito de Portfólio de Ensino:

Instrumento que compreende a compilação dos trabalhos realizados pelos estudantes, durante um curso ou uma disciplina. Inclui entre outros registros de visitas, resumos e fichamentos de textos, projetos e relatórios de pesquisa e inclui principalmente ensaios auto-reflexivos que permitem aos alunos a discussão de como a experiência no curso ou na disciplina mudou sua vida.

Objetivos do Portfólio:

- Organizar o saber do aluno.
- Desenvolver competência linguística.
- Aprimorar habilidade de observação.
- Propiciar ao estudante o desenvolvimento de competências para avaliação de seu próprio trabalho.
- Possibilitar ao aluno e ao professor uma prática reflexiva.
- Contribuir para uma avaliação eficaz.
- Facilitar uma elaboração ordenada de conceitos.

Utilização do Portfólio:

- Auxiliar na avaliação do impacto dos programas educacionais
- Demonstração de habilidades específicas com eficácia e valores, feitas pelo aluno.
- Possibilidade de refletir sobre seu próprio aprendizado e avaliá-lo.
- Explicação, pelo estudante, da natureza do trabalho e que tipo de desenvolvimento esta tarefa possibilitou.
- Fornecimento de retro-informação (Feedback) para os estudantes.

Vantagens e Limitações:

- O portfólio foge dos padrões tradicionais de avaliação.
- O aluno pode interagir com o professor, registrando suas dúvidas e críticas.
- Este instrumento pode ser utilizado em disciplinas separadamente, ou mesmo com um bloco de disciplinas, quando se tem um tema em comum.
- Permite ao professor acompanhar de forma gradativa, a construção de conhecimento do aluno.
- A avaliação de portfólio exige um tempo maior do professor, pois, este necessita analisar criteriosamente os trabalhos dos alunos.

Sugestões de Informações a serem incluídas no Portfólio:

- Registro de experiências científicas, seminários, simpósios e outros.
- Material de todas as aulas com cronograma (trabalhos, roteiro, relatórios, avaliações, exercícios de fixação e auto-avaliações);
- Material do próprio aluno (conteúdos desenvolvidos, técnicas e materiais instrucionais utilizados, inovações introduzidas, e principalmente, reflexões próprias sobre o ensino);
- Material de outrem (avaliações da disciplina e do professor feitas pelos alunos, colegas ou ex-alunos, comentários de colegas, prêmios recebidos).

Atividade: Complementar

1. **Remota:** Leitura do texto **Portfólio, instrumento de avaliação**

Referência

ALVES, S. V. O portfólio como instrumento de avaliação na organização do trabalho pedagógico. **Revista @prender virtual**, 2002. Disponível em <http://www.cespe.unb.br/avaliacao/artigoavaliacao2.pdf>. Acesso em 10 de Jan 2022.

Apêndice E - Orientação para organização do portfólio.

	CENTRO DE ENSINO MÉDIO 304 – SAMAMBAIA SUL		
	Componente: Arte/ Eletiva: CAL	Professora: Izabel	Data: / /

Orientações para a montagem do portfólio do Projeto: Luz, Câmera e Educa-Ação

Roteiro para portfólio. (Usar pasta canaleta)

Etapa nº. 1 - Organização da capa do portfólio, padrão conforme a capa do vídeo e cartaz



- Formato A4
- Nome da Escola, disciplina envolvida, professor, título do projeto, título do vídeo, sinopse do vídeo, diretor e elenco
- Boa resolução fotográfica.
- Página sem numeração

Etapa nº 2 - Organização da capa do trabalho que irá compor o portfólio.

Centro de Ensino Médio 304 de Samambaia - DF. Professora: Izabel Nome do grupo:..... Luz, Câmera, Educa-ação Produção: (Nº e nome dos alunos) Samambaia - DF, 2022.

- Cabeçalho: Nome completo da escola, nome da professora envolvida no projeto, nome da disciplina, curso, série e turma.
- Nome do projeto, e título do vídeo.
- Produção: Nome do grupo que produziu o trabalho
- Cidade, mês e ano.
- Página sem numeração

Etapa nº 3 - Folha de Rosto (às vezes é substituída por uma folha em branco) conforme normas da ABNT.

Projeto Luz, Câmera, Educa-ção Tema Agradecemos a Deus e aos nossos pais que muito contribuíram com

- Tema destacado no centro (centralizado) da página.
Obs: verificar a partir das obras escolhidas para a ideia do filme
- Dedicatória e/ou agradecimentos, (Caso queiram fazer) ou uma reflexão que tenha a ver com o assunto abordado no trabalho (no caso de pensamentos indicar a autoria) Situa-se no canto direito inferior da página.
- Página sem numeração.

Projeto Luz, Câmera, Educa-ção Título do Vídeo Elenco Ficha técnica

- Nesta página deverá constar nome do projeto e título do vídeo.
- Elenco: nome dos artistas, personagem, respectivos interpretes e número da chamada.
- Ficha técnica: equipe "técnica" (diretor, iluminador, câmera, operador de VT, operador de áudio, continuísta etc). Função, nome e número da chamada.
- Página sem numeração

Índice ou Sumário 1. Apresentação ou introdução 2. Atividades de Arte 2.1. Justificativa do formato do vídeo 2.2. Tipo de público ao qual o vídeo se destina 2.3. Story line ou argumento 2.4. Sinopse 2.5. Esquema do roteiro 2.6. Roteiro com tratamento 2.7. Estudo para a publicidade: cartaz etc. 3. Tomada de preços / orçamento 4. Conclusão 8. Bibliografia 9. Anexos (Relatórios e atividades relacionados aos estudos das obras). 9.1. Resumos do texto A linguagem da TV e do Vídeo. 9.2. Dissertação sobre: "Eu me arrependo dos meus silêncios", de Djamilia Ribeiro 9.3. Relação dos componentes da equipe

- O índice só se faz necessário quando o trabalho exige subdivisões, ou seja, quando o tema do trabalho se desdobra em vários pontos e subpontos. Quando o trabalho for curto demais e forem abordados dois pontos no máximo, o índice é desnecessário. No índice devem ser relacionados títulos, subtítulos, capítulos, subdivisões e suas respectivas páginas. A capa e a folha de rosto não são contadas como páginas. A página do índice (que é a 1ª) não entra no índice, destacando desde a "Introdução" ou "Apresentação" até a "Bibliografia" somente.
- Utilize para títulos principais números crescentes. Ex: 1-, 2-, 3-,... 6-, 7-, ou I, II, III, IV, V, VI e para os subtítulos variações numéricas, alfabéticas ou marcadores. Ex: "1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2... 5.1, 5.2", ou "a-, b-, c-, d-". Não exagere nos marcadores - (seja simples).

Introdução

Este portfólio tem como objetivo apresentar o percurso e a organização da produção do curta-metragem.....

Os estudos para esta atividade educativa foram feitos a partir das obras..... com a intenção em

Conclusão

Bibliografia

1. CACERES, Florival. *História Geral*. São Paulo: Moderna, 1996.
2. OLIVEIRA, Pêrsio Santos. *Introdução à Sociologia*. São Paulo: Ed. Ática, 2000.
3. PROENÇA, Graça - *História da Arte*. São Paulo: Ed. Ática, 2001. p. 123-134.
4. FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Dic. Aurélio*. p. 56 - 57 e 134.

- A introdução é uma apresentação simples, objetiva e sintética do que será abordado ao longo do trabalho. Parece-se com uma justificativa, muitas vezes, podendo ressaltar a importância do assunto, as dificuldades ou ainda fazer comentários breves dos pontos relevantes da pesquisa. Pode-se trabalhar com "problemáticas" (questões, perguntas, que se procura responder ao longo do trabalho). Ex: "Mas afinal de contas, o que se pode compreender por tecnocracia, alienação e ideologia dominante?".
- Esta página recebe numeração e deve estar indicada no "Índice". Deve ser escrita em 3ª Pessoa do Singular, ou seja, de forma impessoal. Produza seu texto a partir das regras da Língua Culta, tomando cuidado com a repetição de termos, o uso inadequado dos elementos de ligação, concordâncias, etc. **Obs: Pesquisar não significa "copiar ou colar" textos alheios como se fossem nossos.**
- É uma produção realizada em 3ª Pessoa. Destacam-se na Conclusão os objetivos alcançados, o resumo das principais ideias e compreensões organizadas ao longo da pesquisa. Na Conclusão podem-se estabelecer vínculos interpretativos, associando o tema escolhido com qualquer tempo, espaço ou evento histórico, geográfico, linguístico e sociocultural, no qual se pode estabelecer relações e aproximações fundamentadas em sua pesquisa.
- A página deve receber numeração e pode possuir mais de uma página. Obs: Concluir não é copiar partes do trabalho.

- Observe: Que o **último** nome do autor vem escrito totalmente em maiúsculo, seguido de "vírgula", mais o **restante do nome**, seguido de "ponto final". O **Título** da obra vem destacado em "negrito" seguido de "ponto final". **Cidade** de origem ou publicação, seguida de "dois pontos ou vírgula". Nome da **Editora** seguido de "vírgula", mais o **ano de publicação** seguido de "ponto final". Quando não for possível colocar todas as informações em uma única linha, a segunda deve começar abaixo da quarta letra do último nome do autor (Observe o exemplo 1). Se a bibliografia tiver **Volume** e **nº de Edição** estes devem ser colocados logo **após o nome da obra**, seguidos de **vírgula**.

Atividade: 1 – presencial

- Leitura compartilhada do texto: **Portfólio, instrumento de avaliação.**
- Definir os integrantes da equipe responsáveis pela montagem do portfólio.

Atividade: 2 - Remota

- Ir organizando as atividades individuais e coletivas conforme as orientações e as datas acordadas (Seguir o modelo abaixo com alterações que forem necessárias).
- Entrega do portfólio junto ao vídeo produzido.

Apêndice F - Ficha para organização dos grupos de trabalho.

Centro de Ensino Médio 304 de Samambaia - DF

Componente: Arte/Eletiva CAL _____ Professora: Izabel. Data: ____/____/2022

Projeto: Luz, Câmera, Educa-Ação Série: ____ Turma: ____ EM

Produtores: (Nome do grupo) _____

Temas: _____

Obras selecionadas para adaptação do roteiro:

Título do Vídeo: _____

Duração do Vídeo: Gênero: Ficção, aventura, drama, comédia

Formato de gravação:

MP4	AVI	WMV
-----	-----	-----

[illegible]

AVALIAÇÃO PROCESSUAL

Da Pré-produção à pós-produção do: Roteiro/Criatividade/ Originalidade/Adequação ao Tema/ Apresentação áudio visual/ Organização, disciplina e trabalho colaborativo.

Portfolio (pontualidade, execução e qualidade das atividades).

Publicidade (Banner ou cartaz, capa do portfolio e DVD, adesivo da mídia).

Avaliação individual coletiva

Anexos

Anexos A - Programa PAS/UnB - Etapa 2 - Período 2021 a 2023

MÚSICAS

1. Flor Amorosa (Joaquim Callado)
2. Cavalgada das Valquírias (Richard Wagner)
3. Sal da terra (Beto Guedes)
4. Crab Canon (Bach)
5. Inclassificáveis (Ney Matogrosso)
6. Reisado do Pastoreio/ Batuque/ Dança de Negro (Lorenzo Fernandez)
7. Cota não é esmola (Bia Ferreira)
8. Capoeira e Carimbó (Manifestações de Cultura Popular)
9. Eu estou apaixonada por você (Gina Lobrista)
10. Maria da Vila Matilde (Elza Soares)
11. Cabaça d'água (Alberto Salgado)
12. Mar de Brasília (Engels Spiritus)
13. Tribunal do Feicebuqui (Tom Zé)

AUDIOVISUAIS

1. A cidade é uma só? (Adirley Queirós)
2. Youtuber Indígena: Cristian Wariu Povos indígenas do Brasil
3. Precisamos romper com os silêncios (Djamila Ribeiro)
4. Plataforma GeoProcessamento da Funai
5. Parque Nacional da Serra da Canastra
6. Conservar a Amazônia, uma questão ambiental, social e econômica

VISUAIS

1. Noite estrelada (Van Gogh, pintura a óleo, 1889)
2. Anartia Olivacea (José Joaquim Freire, aquarela, 1700)
3. Independência ou Morte (Pedro Américo, pintura a Óleo, 1888)
4. Moema (Victor Meirelles, pintura a Óleo, 1866)
5. Série Desastres de Guerra (Goya) 1810 – Enterrar e calar, E não há remédio, Estragos da guerra, o mesmo.
6. Jane Avril (Lautrec, litografia, 1893)
7. A redenção de Cam (Modesto Brocos, pintura a Óleo, 1895)
8. Atrás da estação Saint Lazare (Cartier Bresson, fotografia, 1932)
9. Impressão, nascer do Sol (Monet, pintura a Óleo, 1872)
10. Maria Antonieta com Rosa (Le Brun, pintura a Óleo, 1783)
11. O Juramento dos Horácios (Jacques Louis David, Pintura a Óleo)
12. Roda de Capoeira (Rugendas, pintura a Óleo, 1835)
13. O rapto de Prosepina (Bernini, mármore, 1621)
14. Igreja São francisco de Assis de Ouro Preto (Arquitetura, pintura do teto e esculturas, Aleijadinho, 1600)

TEXTOS

1. Pai contra mãe (Machado de Assis)
2. A igreja do Diabo (Machado de Assis)
3. A cartomante (Machado de Assis)
4. O enfermeiro (Machado de Assis)
5. A canção do exílio (Gonçalves Dias)
6. Ideias Íntimas (Álvares de Azevedo)
7. Ismália (Alphonsus de Guimarães)
8. Mal secreto (Raimundo Correia)
9. O Assinalado (Cruz e Sousa)
10. O sonho Africano (Francisca Júlia)
11. Meus oito anos (Casimiro de Abreu)
12. Marieta (Castro Alves)
13. Úrsula (Maria Firmina dos Reis)
14. O Bom Crioulo (Adolfo Caminha)
15. Resposta à pergunta: O que é o esclarecimento? (Immanuel Kant)

TEATRO

1. Um inimigo do Povo (Henrik Ibsen, 1882)
2. Medida por Medida (William Shakespeare, 1604)

OUTRAS OBRAS DO PAS 2

1. A desobediência Civil (Henry David Thoreau)
2. Lei Maria da Penha, artigos 1ª a 12-B
3. O rompimento da barragem de Mariana e seus impactos socioambientais
4. Onde as cientistas não têm vez (artigo da Revista Pesquisa)
5. Declaração Universal dos Direitos Humanos
6. Museu Nacional: em 10 anos, fogo dízima ao menos 8 prédios com tesouros culturais e científicos do país (reportagem)
7. Constituição Federal de 1988: Artigo 6ª
8. Edgar Dutra Zanotto: Um olho na ciência, outro na Indústria (Entrevista da Revista Pesquisa)

Referências:

PAS - Programa de Avaliação seriada. disponível em: https://pas.unb.br/index.php?option=com_content&view=article&id=72:pas-3-teste&catid=2. Acesso 15 jan 2022.

JAILTON, Professor. **Obras - PAS/UnB.**

<https://www.professorjailton.com.br/novo/index.php/obras-pas-unb/2-etapa-2021-2023>. Acesso 15 jan 2023