

Versão *On-line* ISBN 978-85-8015-075-9  
Cadernos PDE

VOLUME II

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE  
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE  
Produções Didático-Pedagógicas

2013



**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ**

**SUPERINTENDÊNCIA DA EDUCAÇÃO**

**PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL**

**NÚCLEO REGIONAL DE CURITIBA**

**ÁREA: ARTE**

**PRODUÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA**

**FUNDAMENTOS BÁSICOS DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL: CINEMA**

**AUTORA: VIVIANE PADUIM**

## **Apresentação**

Caro(a) professor (a):

*Este Caderno Pedagógico foi elaborado com o intuito de auxiliá-lo nas aulas de arte e nos conteúdos relacionados ao audiovisual. É de linguagem acessível, apresentando fundamentação teórica, atividades práticas, artísticas, de pesquisa e leitura. Está dividido em duas unidades: a **unidade 1** “Cinema a arte do movimento: como tudo começou” primeiramente aborda a história da imagem em movimento até os dias atuais e a **unidade 2** denominada “ fundamentos básicos da linguagem audiovisual” é uma introdução ao estudo de linguagem, apresentando os principais conteúdos para se ler e decifrar imagens cinematográficas.*

*Ao final deste Caderno Pedagógico, o professor encontra, também, as orientações metodológicas que irão facilitar seu uso, sugerindo e abrindo caminhos para novas ideias relacionadas ao trabalho com o cinema em sala de aula.*

*É importante ficarmos atentos que este caderno é apenas um “material de apoio” e que é necessário buscar outros materiais de pesquisa, livros, filmes, artigos, sugestões de aulas relacionadas ao tema, entre outros, para que o trabalho com a linguagem cinematográfica seja fundamentado e se efetive nas aulas de arte.*

## **Ficha para identificação da Produção Didático-pedagógica – Turma 2013**

**Título:** Fundamentos Básicos da Linguagem Audiovisual: Cinema

**Autor:** Viviane Paduim

**Disciplina/Área:** Arte

**Escola de Implementação do Projeto e sua localização:** Colégio Estadual Natália Reginato – Ensino Fundamental, Médio e Profissional

Rua Goiânia, 679. Bairro: Cajuru

**Município da escola:** Curitiba

**Núcleo Regional de Educação:** Curitiba

**Professor Orientador:** Prof. Dr. Luiz Antonio Zahdi Salgado

**Instituição de Ensino Superior:** Faculdade de Artes do Paraná – FAP

**Relação Interdisciplinar:** (indicar, caso haja, as diferentes disciplinas compreendidas no trabalho)

**Resumo:** (descrever a justificativa, objetivos e metodologia utilizada. A informação deverá conter no máximo 1300 caracteres, ou 200 palavras, fonte Arial ou Times New Roman, tamanho 12 e espaçamento simples)

O audiovisual, além de um recurso muito utilizado por várias disciplinas do currículo apresenta uma linguagem e um conjunto de códigos próprios que precisam ser conhecidos, decodificados e apreendidos pelos alunos. Um trabalho sistematizado com a linguagem cinematográfica nas aulas de arte poderá possibilitar-lhes uma melhor compreensão da produção em cinema e por conseqüência melhor posicionamento crítico e condição de leitura, bem como contribuirá para sua formação geral. Este Caderno Pedagógico justifica-se pela necessidade de um material específico sobre a história do cinema e os fundamentos básicos da linguagem audiovisual trazendo, também, orientações metodológicas para o professor interessado em desenvolver trabalhos relacionados ao audiovisual. Tem como objetivos proporcionar aos alunos fundamentação teórica sobre a linguagem audiovisual, levando-os a compreender e identificar os códigos específicos desta linguagem bem como a conhecer os aspectos relevantes da história do cinema. A metodologia utilizada compreenderá três momentos específicos: a teoria sobre os fundamentos da linguagem audiovisual e da história do cinema, o contato do aluno com a obra cinematográfica (fruição, leitura, apreciação) e a prática (exercícios com elementos que compõe uma obra).

**Palavras-chave:** Linguagem audiovisual; Cinema e Educação; História do Cinema.

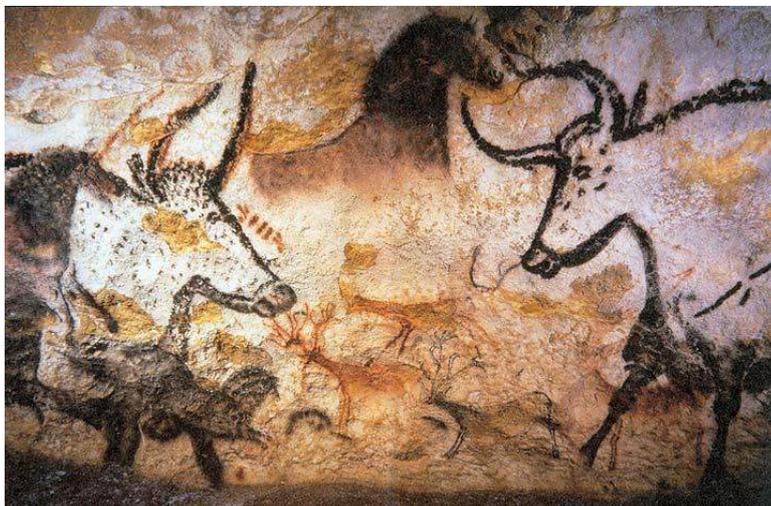
**Formato do Material Didático:** Caderno Pedagógico

**Público:** estudantes do 9º ano – Ensino Fundamental

## UNIDADE 1

### Cinema: a arte do movimento

#### Como tudo começou...



Pinturas rupestres. Caverna de Lascaux, França.

Disponível em < [http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Lascaux\\_painting.jpg](http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Lascaux_painting.jpg)>

Acesso em: out. 2013.

O ser humano, desde os períodos mais remotos, procurou registrar imagens que sugerissem movimento, imagens estas que de alguma forma acabaram por contribuir com a “invenção” do cinema. Podemos constatar essa preocupação com o movimento, já nas pinturas rupestres realizadas no interior de cavernas, no Período do Paleolítico Superior (c. de 30.000 a. C.). Observando a imagem acima podemos constatar que a mesma expressa força, agilidade, movimento...

A arte rupestre traz pinturas monumentais, algumas com mais de cinco metros de largura. Mas como eram feitas? As cavernas eram locais distantes, perigosos, onde a luz solar não penetrava. É provável que estes seres humanos usassem tochas para iluminar o trabalho que desenvolviam ou nos rituais que praticavam. Não é difícil imaginar que suas sombras eram projetadas nas paredes causando fascínio para quem as vissem.

A “invenção” de projeção de sombras, na verdade, é atribuída a países do Oriente como China e Índia onde esta arte milenar do teatro de sombras é considerado como um protótipo do cinema. A técnica consiste em projetar

imagens por meio da luz em um anteparo. Podem ser usadas, além das mãos, para formar as figuras, bonecos de couro ou outro material, manipulados por varinhas ou fios.



Personagens do teatro de sombras chinês.

Disponível em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:OFB-Qianlongsatz03-Krieger.JPG>> Acesso em: out.2013.

### **VOCÊ SABIA?**

Que Platão, em “A República”, escreveu um texto sobre “ O Mito da Caverna” e que podemos fazer uma comparação com a película cinematográfica? A história trata de homens que viviam em cavernas desde pequenos, acorrentados. Eles não podiam se movimentar e ver além daquilo que estava a sua frente. A caverna tinha um grande orifício por onde penetrava a luz e os homens apenas enxergavam as sombras projetadas nas paredes que vinham do seu exterior, vendo-as como objetos reais.

Porém eram imagens de outras imagens, uma representação, um simulacro, assim como acontece no cinema.

## Atividade 1

Vamos saber um pouco mais sobre as imagens em movimento na história? Para isso acessem o site do Livro-DVD “ O mundo mágico do cinema”, de José Nelson, dividido em duas partes e disponível no Portal Dia a Dia Educação no endereço:

<http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/video/showVideo.php?video=6131>

As origens do cinema – parte 1.

Projeção de sombras – parte 2.

Após assistirem o vídeo, respondam e discutam as seguintes questões:

1. Você tinha conhecimento de que as origens do cinema era algo tão remoto? Comente sobre as origens do cinema apresentada no vídeo.

---

---

---

2. O que você conhecia a respeito de projeção de sombras? Em algum momento de sua vida ou na escola, projetou sombras e as transformou em personagens? Conte sua experiência com relação a isso:

---

---

---

## FAZENDO ARTE

### Montando um teatro de sombras!

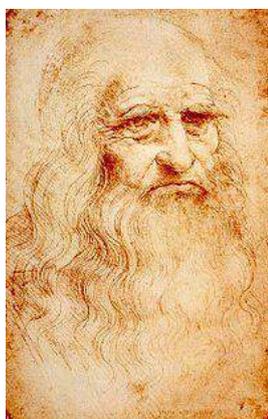
Em grupos de cinco integrantes, montem um teatro de sombras com base nos seus conhecimentos e do que foi apresentado no vídeo, tendo como tema “a invenção do cinema”. Para isso vocês vão precisar de uma sala escura, de uma fonte de luz (lanterna, lâmpada, etc.) e um anteparo branco(lençol ou TNT). Vocês podem confeccionar a silhueta dos

personagens e objetos usando papelão ou outro material consistente. Use varinhas para poder movimentá-los. O grupo poderá optar, também, por trabalhar com a obtenção de sombras por meio das mãos, projetando-as na parede.

Após a apresentação dos grupos, discutam sobre as dificuldades ou não de contarem a própria história da origem do cinema por meio de sombras e que sensações elas provocaram em vocês.

### **E a história continua...**

Vamos conhecer agora, um pouco mais sobre este fascínio do ser humano com a projeção de imagens. Para chegarmos ao que conhecemos atualmente como cinema, inúmeras investigações e descobertas foram feitas. Um dos homens mais conhecidos da história preocupou-se com a projeção da luz na superfície. Trata-se do italiano, pertencente ao período do Renascimento, Leonardo da Vinci (1452-1519). Além de pintor, era cientista, engenheiro, anatomista, inventor, enfim, um verdadeiro gênio.



Leonardo Da Vinci. Autorretrato, c. 1515.

Disponível em <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Leonardo\\_da\\_Vinci](http://pt.wikipedia.org/wiki/Leonardo_da_Vinci)> Acesso em: out.2013.

No século VX descobriu o princípio da Câmara Escura, uma caixa toda fechada contendo apenas um orifício para passagem da luz. No lado exterior a câmara a luz refletida por um objeto qualquer projeta dentro da caixa a sua imagem, inclusive com as cores. Esse princípio acabou simplificando o trabalho de diversos artistas que “copiavam” paisagens e objetos. Eles passaram a construir câmeras de

diversos tamanhos e muitos entravam dentro delas para captar em seus suportes, a imagem desejada.



Reiner Gemma Frisius. Ilustração da câmera escura, 1545.

Disponível em <http://www.cotianet.com.br/photo/hist/camesc.htm> Acesso em: out. 2013.

### **VOCÊ SABIA?**

Que na câmera escura as imagens aparecem invertidas? Isso acontece porque os raios de luz refletidos pelo o objeto cruzam-se na entrada do orifício refletindo a imagem invertida. Este é o mesmo princípio da fotografia e dos nossos olhos (a retina capta as imagens e o próprio cérebro as corrige para que não fiquem invertidas).

### **Atividade 2**

Para saber como funciona a câmera escura e as projeções de imagens, acesse o site do Portal Dia a Dia Educação e assista o trecho do filme **Moça com brinco de pérola** (2003, direção de Peter Webber), no qual Griet, criada do pintor Johannes Vermeer, se depara com uma câmera escura no atelier de pintura.

<http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/video/showVideo.php?video=6493>

A partir da câmera escura, no século XVII, foi criada a lanterna mágica, provavelmente, de origem antiga foi descrita pela primeira vez pelo padre Jesuíta alemão Athanasius Kircher (1602-1680). Trata-se de uma lanterna que projeta em uma parede, desenhos feitos em placas de vidro e pintados com cores

transparentes, ampliando-os. Movendo os vidros, consegue-se dar a ilusão de movimento das imagens.

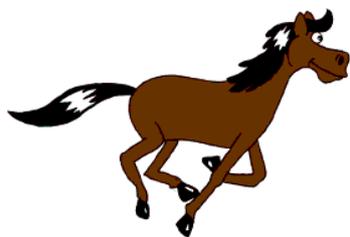


Lanterna Mágica.

Disponível em <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Lanterna\\_m%C3%A1gica](http://pt.wikipedia.org/wiki/Lanterna_m%C3%A1gica)>

Acesso em: out. 2013.

Já no século XIX inúmeros aparelhos são inventados, aparelhos estes que buscavam trabalhar com a persistência retiniana, isto é com o tempo que uma imagem persiste na retina. Quando o olho humano capta uma sequência de imagens, cada uma com um movimento diferente (desenhos de um cavalo correndo, desenhado quadro a quadro, por exemplo) cada imagem permanecerá retida por frações de segundo na retina, o que criará a ilusão de movimento. Você poderá seguir o link abaixo e verificar o desenho do cavalo galopando.



“Cavalo animado”

Disponível em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Animhorse.gif>> Acesso em:

out.2013.

## FAZENDO ARTE

### Cinema de bolso

Vamos elaborar um *flip book* (fazer desenhos estáticos movimentarem-se) e “testar” a persistência retiniana? Para isso vamos precisar de um bloquinho de anotações, em branco, lápis de desenho e borracha. No final de cada página e procurando manter as proporções, fazer desenhos (um boneco dançando, um pássaro voando, uma bola de basquete que vai entrar no cesto, uma flor que perde sua pétalas, uma historinha, entre outros) com uma pequena diferença um do outro no que se refere ao movimento. Quanto maior o número de desenhos com sutis modificações, melhor será o resultado. Agora é só folhar as páginas rapidamente, na sequência, e comprovar o movimento provocado pela persistência retiniana. Depois do *flip book* pronto, troquem entre os colegas para que cada um possa “assistir” o cinema de bolso do outro.

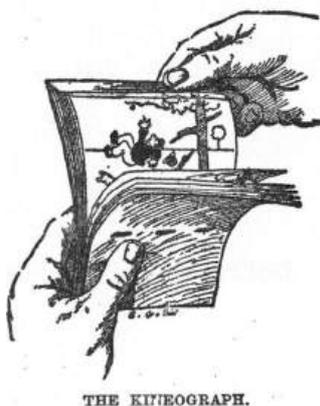


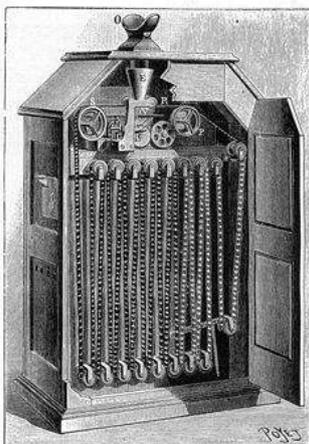
Ilustração de um “flip book”, 1886.

Disponível em <[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Linnet\\_kineograph\\_1886.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Linnet_kineograph_1886.jpg)>

Acesso em: out.2013.

Podemos citar, ainda, como inventos importantes para o cinema o Fenacístoscópio que consiste em um disco composto por várias imagens de uma mesma pessoa ou objeto que, ao girar, cria movimento; o Praxinoscópio, tambor no qual eram colados desenhos na sua parede interior e, no centro, vários espelhos (quando o tambor girava as imagens se refletiam no espelho, unindo-se e criando movimento); o Cinestoscópio, inventado pelo norte americano Thomas A. Edison (1847-1931) no qual um filme perfurado era projetado com lente de aumento em uma tela, no seu interior. Uma pessoa de cada vez assistia o “filme”. Podemos dizer que a “invenção” do cinema está diretamente ligado a Thomas Edison, que em 1893

fez as primeiras exibições de filmes.



Interior de um cinetoscópio.

Disponível em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Cinetosc%C3%B3pio>> Acesso em: out.2013.

Não podemos deixar de falar também que a fotografia teve papel fundamental na história do cinema. Em 1826 o francês Joseph Niepce(1765-1833) conseguiu fixar imagens, mas sem muita qualidade. Outro francês, Louis Daguerre (1787-1851), que já havia iniciado experiência em registrar imagens, alia-se, mais tarde, a Niepce e ambos passam a aperfeiçoar o processo fotográfico. Na verdade as imagens do cinema são constituídas por uma série de imagens seqüenciais gravadas em um suporte e denominadas de fotogramas, que quando projetadas rapidamente e de forma sucessiva passam a sensação do movimento.

## FIQUE ATENTO

“Não existiu um único descobridor do cinema, e os aparatos que a invenção envolve não surgiram repentinamente num único lugar. Uma conjunção de circunstâncias técnicas aconteceu quando, no final do século XIX, vários inventores passaram a mostrar os resultados de suas pesquisas na busca da projeção de imagens em movimento: o aperfeiçoamento nas técnicas fotográficas, a invenção do celulóide (o primeiro suporte fotográfico flexível, que permitia a passagem por câmeras e projetores) e a aplicação de técnicas de maior precisão na construção dos aparatos de projeção.” (COSTA, 2011, p. 17)

## Os irmãos mais conhecidos da História do cinema

Os irmãos franceses Auguste Lumière(1862-1954) e Louis Lumière (1864-1948) não foram os primeiros a exibir filmes a um público, mas ficaram famosos quando em 1895 apresentaram, em Paris, um cinematógrafo (máquina que filmava e projetava) construído por eles que apresentava um mecanismo de alimentação intermitente, baseado na máquina de costura, captando imagens numa velocidade de 16 quadros por segundo (Edison usava 46 quadros por segundo).

Oficialmente, a primeira projeção para o público aconteceu no Grand Café no Boulevard des Capucines e tratava-se da saída dos funcionários de uma fábrica pertencente aos irmãos (*La sortie des Usines Lumière* ). Uma outra exibição contou com a famosa chegada de um trem na estação (*L'Arrivée d'un Train wn Gare de Ciotat* ) . A “invenção” espalhou-se rapidamente para outros países.

### VOCÊ SABIA?

Que os irmãos Lumière tinham dois competidores na França? Um era Georges Méliès que dominava a produção de filmes de ficção. Ele era dono da produtora Star Film, produzindo centenas de filmes. A outra concorrente era a Companhia Pathé, fundada em 1896, produtora e distribuidora de filmes. Ela dominou o mercado até a Primeira Guerra Mundial.

## Georges Méliès, um sonhador!

Com relação ao ilusionismo no cinema, o francês Marie Georges Jean Méliès (1861-1938) é considerado um importante contribuidor e também um dos precursores do cinema. Ele criava efeitos especiais e recursos de animação para dar ilusão as cenas. No filme *L'Homme à la tête de caoutchouc* (1901) é mostrado um homem que parece ter a cabeça inflada por uma bomba de ar. Segundo Debrix e

Stephenson (1969, p. 47)"A cabeça vai inchando e inchando, falando e fazendo caretas para provar que é uma cabeça realmente viva, e finalmente estoura." Na verdade, era a cabeça de um homem aproximando-se cada vez mais da câmera.

Apaixonado pelo cinema e sendo um sonhador da “nova arte”, ele criou inúmeras outras experiências e as desenvolveu de modo apaixonante, criando estúdios, gêneros de filmes, efeitos especiais, entre outros, contribuindo de modo significativo para a história do cinema. Abaixo podemos observar uma das imagens mais conhecidas do filme Viagem à Lua, de Méliès.



Viagem à Lua (1902), de Geroges Méliès.

Disponível em <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Le\\_Voyage\\_dans\\_la\\_lune.jpg](http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Le_Voyage_dans_la_lune.jpg)>

Acesso em: out.2013.

### Atividade 3

Vamos agora assistir um trecho do filme “ A invenção de Hugo Cabret” (direção de Martin Scorsese- 2012) que trata da vida de Georges Méliès, o pai dos efeitos especiais no cinema. Para isso acesse o site a seguir. Após assistirem o trecho, comentem sobre os efeitos especiais de hoje e os primeiros conseguidos por Méliè. No que eles diferem? E no que se aproximam?

A Invenção de Hugo Cabret – a projeção.

<http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/video/showVideo.php?video=6591>

## Os primeiros anos do cinema

Os primeiros anos do cinema podem ser divididos em dois momentos: fase das atrações (1894-1907) que corresponde a filmes de ficções e fase de transição (1907 a 1915) quando os filmes passam a apresentar uma narrativa, um “quebra-cabeça” que deve ser montado pelo espectador. Nesta fase o cinema vai organizando-se dentro dos moldes industriais, tornando-se a primeira mídia a atingir um grande número de pessoas. Primeiramente com liderança em empresas francesas e italianas, perdeu mercado para as produtoras norte americanas, que se expandiram nacionalmente e internacionalmente. A produção de filmes concentrou-se em Hollywood onde nascem os primeiros grandes estúdios, em 1912.

O crescimento do cinema no mercado traz inúmeras produções, astros e estrelas e, dentro deste contexto, não podemos deixar de citar o ator, diretor, produtor e comediante Charles Chaplin (1889-1977), conhecido também como Carlitos, um dos seus personagens. Chaplin produzia e financiava seus próprios filmes.



Charles Chaplin, como Carlitos.

Disponível em < [http://pt.wikipedia.org/wiki/O\\_Vagabundo](http://pt.wikipedia.org/wiki/O_Vagabundo) > Acesso em: out.2013.

O nome de Chaplin está relacionado ao cinema “mudo”, isto é, filme que não apresenta trilha sonora referente às imagens projetadas. O que acompanhavam os filmes eram ruídos e as músicas executadas ao vivo. O som foi introduzido no cinema apenas em 1927.

## FIQUE ATENTO

### O som no cinema

Na história "É sabido que o cinema se tornou *sonoro*, e depois *falado* (Martin, 2011, p. 121). Sempre houve a tentativa, desde o início, de conjugar imagem e som de modo sincronizado e entre tentativas e fracassos apenas na década de 1920 temos o primeiro filme sonoro a ter êxito *The Jazz Singer*, de Alan Crosland, exibido em 1927. Lembrando que, até então, os filmes eram quase que silenciosos, alguns com orquestra tocando ao vivo, outros com efeitos especiais, diálogos e narração apresentando-se de forma escrita na tela., Quando, em 1926, a produtora norte americana Warner praticamente falida, encontrou um meio de seduzir o público, tornando o cinema falado (com a gravação de som sobre um disco), Chaplin reclamou "Os *talkies*"? (...) "podem dizer que os detesto!" (MARTIN, 2011, p.121). Ele tinha receio de que "o filme falado" acabasse com a arte da pantomima, tão presentes em seus filmes e na história do teatro, desde a antiguidade.

Ainda sobre o som Martin (2011, p. 124) cita Eisenstein que defendia a ideia de que "O som não foi introduzido no cinema mudo: saiu dele. Surgiu da necessidade que levou nosso cinema mudo a ultrapassar os limites da pura expressão plástica."

Assim, o som passou a contribuir com o cinema em diversos aspectos como explicita Martin: *impressão de realidade*, pois aumenta a autenticidade da imagem; *continuidade sonora* porque, diferentemente da imagem do filme que é uma sequência de fragmentos, a trilha sonora é independente da montagem visual, tendo papel de continuidade sonora, tanto material como dramática; *utilização normal da palavra*, liberando a imagem do seu papel explicativo, permitindo sua função expressiva; o *silêncio*, é promovido positivamente, passando a expressar solidão, morte, angústia, entre outros; a *música* não sendo utilizada por um elemento da ação constitui um material expressivo riquíssimo.

Com relação ao som podemos falar dos ruídos, que podem ser os naturais (chuva, ondas do mar, vento...) e os humanos (palavras, máquinas, locomotivas...). Podem ser usados de forma realista, conforme à realidade, sem uma intenção e a utilização "não realista", isto é, que não coincide com a imagem. Por exemplo: na

cena de morte de alguém, ouve-se uma árvore sendo derrubada por lenhadores.

### **VOCÊ SABIA?**

Que a música desempenha diversos papéis e que segundo Martin pode assumir um papel rítmico, ou seja, a substituição de um ruído real? Um papel dramático, isto é, a música usada como contraponto psicológico e um papel lírico, com o intuito de reforçar a densidade dramática de uma ação?

Este evento do cinema sonoro para o falado foi fundamental para a explosão da indústria cinematográfica que, até os dias de hoje, busca a perfeição de imagens e sons que cada vez são mais reais e envolventes, atingindo massas significantes da população, seduzindo-a e fascinando-a. No momento em que as luzes se apagam o público passa a viver naquele universo fictício da narrativa, sentindo fazer parte dele. Mas por que o cinema exerce tal poder sobre o espectador?

## **UNIDADE 2**

### **Fundamentos Básicos da Linguagem Audiovisual**

Podemos dizer que o cinema é composto por três linguagens: a visual, a sonora e a verbal. Mas o que precisamos saber para “lermos”, deciframos e compreendermos esta linguagem? Primeiramente temos que ter conhecimento dos elementos que a compõe, seus códigos e todo o processo de construção que a envolve.

Sabemos que o cinema é resultado de vários equipamentos técnicos, (em especial a câmera) mais a intervenção, a visão pessoal do seu idealizador. Mas para que a câmera possa desempenhar um papel criador ela necessita de alguns elementos relacionados a expressividade da imagem. Dentre estes elementos estão os enquadramentos, os planos, os ângulos de filmagem e os movimentos de câmera. Vamos conhecer alguns?

## Enquadramentos

Você já tirou fotografias? Qual era o tema (aniversário, viagem, parque, futebol...)? Lembra como foi o enquadramento do que fotografou, isto é o que você selecionou para mostrar na foto?

No cinema também existe enquadramento e segue esta lógica da fotografia. Como o próprio nome sugere, enquadramento é a parte da cena ou da filmagem que é selecionada para ser mostrada na tela. Na história do cinema a câmera passou por diversas fases, sendo no início mais estática e depois dinâmica.

### **VOCÊ SABIA?**

Que a câmera, no início do cinema, fazia o papel de "regente da orquestra" sendo sua ação limitada, pois mostrava apenas um espaço (um enquadramento) que correspondia a de uma cena de teatro à italiana (aquele em que a plateia fica de frente para o palco).

Com o passar do tempo e com novas possibilidades do uso da câmera foram deixados alguns elementos da ação fora do enquadramento, detalhes simbólicos ou importantes começaram a ser mostrados, modificações do ponto de vista normal do espectador (inclinação do enquadramento para sugerir, por exemplo inquietação) e o trabalho com a terceira dimensão do espaço (o personagem caminha lentamente em direção a câmera até seu rosto ocupar todo o espaço da tela) passaram a ser utilizados.

Assim o enquadramento, considerado como um fator de criação elementar, tem o poder de transformar e interpretar a realidade. Segundo Martin (2011, p. 39) "ele é o mais imediato e o mais necessário recurso da tomada de posse do real pela câmera". Portanto, de fundamental importância para o cinema.

## Planos

Os planos, no cinema, não deixam de estar relacionados ao enquadramento pois é a distância entre a câmera e o que está sendo filmado. Conforme afirma Martin (2011, p.39) "O tamanho do plano ( e conseqüentemente seu nome e seu

lugar na nomenclatura técnica) é determinado pela distância entre a câmera e o objeto e pela duração focal da lente utilizada."

Há diversos tipos de planos. Vamos conhecê-lo?

**Plano geral:** vista geral de um ambiente ou cenário.



Foto: Viviane Paduim

**Plano americano:** personagem aparece da cintura ou joelhos até a cabeça.



Foto: Viviane Paduim

**Plano médio:** personagem da cintura para cima.

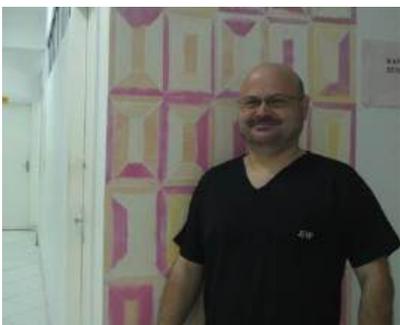


Foto: Viviane Paduim

**Plano Médio Curto:** personagem acima da cintura.



Foto: Viviane Paduim

**Primeiro plano:** mostra rosto e tronco do personagem.



Foto: Viviane Paduim

**Primeiríssimo plano ou *close*:** mostra o rosto do personagem.



Foto: Viviane Paduim

**Plano Detalhe:** mostra algum detalhe com aproximação da câmera.



Foto: Viviane Paduim

Desta forma a escolha de cada plano vai determinar a duração da cena, isto é, dar ao espectador tempo material para que ele perceba o conteúdo daquele plano. Por exemplo: um plano geral costuma ser mais longo que um primeiro plano para que se possa descrever a cena, mas ao mesmo tempo, um diretor pode colocar um primeiro plano com um tempo bem longo, para passar uma ideia precisa, prevalecendo assim, o caráter dramático sobre a descrição da cena.

Os tipos de planos, em sua maioria, tem como objetivo a clareza da narrativa. Apenas no caso do plano geral e do *close* é que podem deixar de ter um papel descritivo para ter um significado psicológico. Por exemplo, um soldado escalado para a limpeza do pátio (plano geral) é filmado de cima para baixo parecendo minúsculo com sua vassoura, simbolizando a grande tarefa a cumprir.

#### **Atividade 4**

Com a câmera do celular, câmera fotográfica ou tablet, você irá fotografar um ambiente (pode ser na escola, em um mercado, no bairro, entre outras opções) utilizando 3 planos: plano geral, plano detalhe e um outro a sua escolha. Após os registros, as fotografias deverão ser baixadas no computador ou pendrive e disponibilizadas para que todos possam apreciar os resultados.

#### **Ângulos de filmagem**

Outro elemento da linguagem cinematográfica é o ângulo de filmagem. Os

ângulos de filmagem podem estar ligados a uma ação ou a uma significação psicológica. Pode ser dividido em:

- *plongée*, quando o tema é filmado de cima para baixo (como no exemplo do soldado e sua tarefa de varrer), descreve Martin (2011, p.44) que " tende, com efeito, apequenar o indivíduo, a esmagá-lo moralmente, rebaixando-o ao nível do chão, fazendo dele um objeto preso a um determinismo insuperável, um joguete da fatalidade."

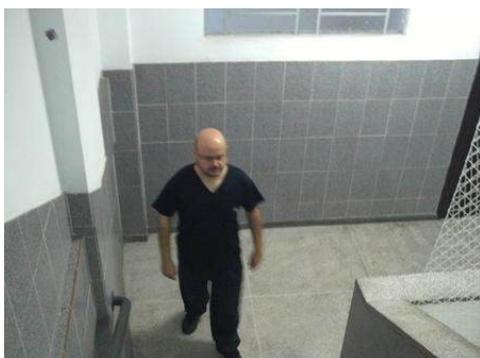


Foto: Viviane Paduim

- *contra-plongée*, isto é, quando o tema é filmado de baixo para cima, com a câmara abaixo do nível normal do olhar, passa a sensação de superioridade, triunfo pois faz crescer o personagem, torna-o grande, estupendo.



Foto em *contra-plongée*

Autora: Viviane Paduim

## FIQUE ATENTO

O diretor também pode fazer o uso dos dois ângulos de filmagem sequencialmente. É o caso de “[...] um jogo de cena, tirado de *O Vigarista/Le baron de l'écluse* (Delannoy), que combina os dois ângulos numa sequência significativa: Jean Gabin, com um ar muito seguro de si, telefona a um amigo para pedir dinheiro emprestado (ele é enquadrado em leve *contra-plongée*), por azar o amigo está ausente, e essa constatação causa-lhe um súbito desencorajamento (um curto *travelling* vertical para cima introduz, então, uma leve *plongée* muito significativa: o movimento da câmera traduz de maneira muito sensível a derrocada psicológica do personagem).” (MARTIN, 2011, p.44)

Assim, os ângulos de filmagem tanto em *plongée* como em *contra-plongée* são utilizados em larga escala no cinema podendo provocar no espectador, ora uma sensação de inferioridade do objeto ou personagem filmado, ora um engrandecimento do mesmo.

### Iluminação

É um elemento que contribui na expressividade da imagem, criando uma certa “atmosfera”. A iluminação pode ser natural quando compõe cenas rodadas no ambiente exterior, a luz do dia e com auxílio de projetores e espelhos refletores. Já nas cenas interiores há uma maior liberdade de composição luminosa ( porque não dependerá da luz natural).

A iluminação tem por objetivo definir, modelar, salientar, contornar os objetos ou pessoas criando certa impressão de profundidade espacial na cena, podendo produzir uma atmosfera que provoque no espectador efeitos emocionais, psicológicos ou dramáticos. Imagine uma cena de filme em que toda a ação se passa a noite, em um lugar esfumaçado, quase sem janelas e mal iluminado ou uma outra cena, também a noite, em que a luz é colocada no rosto do assassino ( de baixo para cima) desumanizando-o (essa utilização da luz contribuiria de maneira significativa para criar a impressão de peso, de algo sufocante e amedrontador).

Outros efeitos podem ser criados com a utilização de fontes luminosas. É o caso da utilização de “sombras de efeito” onde na cena aparece apenas a silhueta do assassino avançando sobre sua vítima ou a do vampiro, pronto a atacar.

Enfim, desde que os filmes não precisavam mais ser rodados ao ar livre (início do séculoXX) as possibilidades expressivas com a iluminação artificial aumentaram e passaram a ser um fator de dramatização.

### Atividade 5

Em grupos de até cinco alunos pesquisem no Youtube ou no Portal Dia a Dia Educação

[http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/video/arquivoVideos.php?menu=159#barra\\_tit](http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/video/arquivoVideos.php?menu=159#barra_tit) , trechos de filmes que contenham ângulos de filmagem *plongée* e *contra-plongée* e outros trechos em que a iluminação causou, em vocês, algum tipo de efeito dramático ou psicológico. Baixem os trechos dos filmes em um pendrive ou selecionem o endereço virtual. Pesquisem o nome da obra, diretor, ano de produção e a sinopse do filme. Apresentem para a turma (no pendrive, utilizando a TV ou no laboratório de informática da escola, utilizando o endereço virtual. Justifiquem suas escolhas e suas análises.

### Movimentos de Câmera

Você já filmou alguma vez? Ficou com a câmera parada ou fez algum movimento? No cinema, a câmera é ativa e se movimenta. Podemos distinguir três tipos de movimentos de câmera: o **travelling** ( que foi citado no exemplo acima e quer dizer "viajante, itinerante" em inglês), **panorâmica** e **trajetória**. Vamos conhecer cada um?

-O **travelling**, como o próprio nome diz consiste num deslocamento da câmera no espaço de forma linear por meios de trilhos ou guias.



Travelling lateral sobre trilhos, no filme "Alamo" (2004).

Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:AlamoFilming.jpg>> Acesso em Nov.2013.

Ele pode se locomover verticalmente quando, por exemplo, segue um personagem que subindo um andaime ou uma escada, irá se jogar. O ainda pode apresentar o movimento de **travelling para frente** no qual, segundo Martin," a câmera parece então descer em queda livre para exprimir o ponto de vista subjetivo de um personagem que cai no vazio: um homem que cai do alto de um farol [...]." (2011, p. 50), **travelling para trás**(de baixo para cima) pode ser comparado ao movimento de *plongée* no que diz respeito ao aniquilamento moral do personagem (quando o personagem, por exemplo, precipita-se em direção a mulher que ama mas é advertido por alguém, do alto de uma escada, que ela está morta e **travelling lateral**, o qual tem, na maioria das vezes, um papel descritivo. Podemos exemplificar este movimento de câmera com a seguinte cena: a câmera percorre uma praia lotada de veranistas e mostra várias situações, algumas curiosas, outras engraçadas.

-Na **panorâmica** não há deslocamento da câmera(como no travelling) e sim uma rotação em torno do seu eixo vertical ou horizontal. Geralmente ela é usada para seguir um personagem ou um veículo em movimento. Elas podem ser descritivas, expressivas ou dramáticas. A panorâmica descritiva tem a função de explorar um espaço, as expressivas são empregadas em algo não realista, sugerindo uma ideia ou impressão e as dramáticas estão relacionadas diretamente a narrativa e por isso são consideradas as mais interessantes, a propósito

Têm por objetivo estabelecer relações espaciais, seja entre um indivíduo [...] ou vários indivíduos[...]. *No tempo das diligências* (Ford) , quando a câmera, situada no alto de uma crista rochosa e depois de acompanhar a diligência que atravessa o vale, irá revelar de repente um grupo de índios preparando-se para a emboscada. (MARTIN, 2011, p. 56)

Neste exemplo um efeito escolhido pelo diretor de *plongée*, (cena filmada de cima para baixo) faz parecer aumentar a impotência da diligência frente a emboscada.

- Já o movimento de câmera denominado **trajetória** mistura o *travelling* com a panorâmica. Para efetuar estes movimentos há necessidade de grua.Podemos citar como exemplo uma filmagem na qual a descrição, dramaticidade e expressividade merecem destaque:

a cena se passa numa espécie de depósito atulhado de objetos os mais variados, enquanto de um local vizinho nos chega o ruído ensurdecedor de uma máquina que imaginamos demoníaca; a câmera avança lentamente, explorando o cenário, mostrando em detalhes os objetos amontoados, esquadrinhando os cantos, e então, bruscamente, num movimento breve e rápido, descobre um homem escondido atrás de uma caixa, com o terror estampado no rosto: Fritz Lang transfere assim, ao espectador-câmera, ao mesmo tempo a surpresa do homem que se vê descoberto(virtualmente pela câmera) e sua angustia (real) de ser encontrado por aqueles de quem tenta se esconder. (MARTIN, 2011, p. 58)

Assim, a partir destes elementos, podemos observar e constatar o " papel criador da câmera", a imagem como elemento básico da linguagem cinematográfica, com uma estrutura "plástica". Saindo do ponto de vista estático para o dinâmico com ângulos inusitados, planos diversos, movimentos interessantes, instaura uma visão especificamente cinematográfica.

Em síntese, todos estes elementos apresentados são necessários para a compreensão da linguagem audiovisual exercendo um papel importante na formação do espectador e do público referente ao cinema.

### **VOCÊ SABIA?**

Que a imagem no cinema não pode ser considerada apenas em si, mas sim como uma continuidade, feita por meio de montagem? De acordo com Martin (2011, p. 147) a imagem "é a organização dos planos de um filme em certas condições de ordem e duração." Denomina-se **decupagem** (planejamento da filmagem) a divisão de uma cena em planos, planos estes que irão se ligar por meio dos cortes e de **montagem** ou **edição** o processo de escolher, colocar em ordem e ajustar os planos de um filme.

Saiba que também que algumas cenas de filmes são filmadas sem cortes. Trata-se do **plano seqüência**, isto é, a câmera realiza um movimento seqüencial e a ação é filmada continuamente, feita em uma única tomada( rodado ininterruptamente).

## Atividade 6

No filme “ A marca da Maldade” (1958) do diretor e ator de cinema Orson Welles(1915-1985) podemos constatar em uma das cenas que dura aproximadamente três minutos, a presença do plano sequência. Vamos assistir? Para isso acessem o endereço eletrônico disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=kmkIPD32rk8> acesso em Nov.2013.

Que sensação a filmagem em plano sequência lhe provocou?Em algum momento seu olhar pareceu se confundir com o da câmera? Ela é diferente das cenas em que você estava acostumado a assistir? Por quê?

Se você gostou e quiser verificar o plano sequência em outros filmes aqui vão algumas dicas:

- *O jogador* (1992) de Robert Altman.
- Festim Diabólico* (1948) de Alfred Hitchcock.
- Os bons companheiros* (1990) de Martin Escorsese.

## FAZENDO ARTE

### Fazendo um “curta-metragem”!

Chegou o momento de nós criarmos o nosso próprio “filme”(um curta-metragem que, nesta atividade, deve ter no máximo 5 minutos) a partir de alguns elementos que você já conheceu e outros que iremos explicar durante este processo. A proposta aqui é a utilização do plano sequência.

Para isso vamos precisar primeiramente que vocês se unam em grupo de aproximadamente 5 integrantes. A partir de uma idéia ( que pode ser algo que você leu, vivenciou) ou um tema que seja interessante para vocês, sigam estes passos:

- façam um storyline ( storyline é a história do filme contata em um pequeno parágrafo), isto é, vocês escreverão em poucas linhas a história do início até o final, incluindo os personagens principais (vocês podem acessar os sites: [portacurtas.org.br](http://portacurtas.org.br) e [www.primeirofilme.com.br](http://www.primeirofilme.com.br) para ajudá-los nas ideias);
- pensem em um conflito, que são questões resolvidas durante a história. Por exemplo: vocês estão viajando em um avião e o mesmo é seqüestrado por terroristas. E agora? O que fazer?

São personagens que dão vidas aos conflitos e se modificam, se transformam durante a história (neste momento os espectadores se identificam com o conflito e “se envolvem” no trama também) ;

- Escrevam a sinopse, isto é, coloquem no papel a história de um modo mais extenso;

- Façam o argumento: contem história de um modo mais detalhado e coloquial (mais fluído). O argumento já diz tudo, é um “pré-roteiro”;

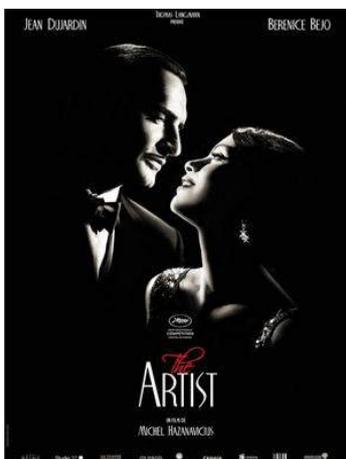
-Elaborem o roteiro, que é contar a história pensando na câmera. A filmagem vai ser feita num ambiente exterior ou no interior? Vai ser de dia ou noite? Como serão as ações? Os cenários? Ângulos, planos, movimentos de câmera?

Lembrem que o roteiro é uma “rota”, que deverá ter começo, meio e fim e de que o personagem começa de um jeito e termina de outro.

Uma outra dica para organizar a história é primeiramente apresentar os personagens (quem é quem) e o que eles buscam; depois é desenvolver os conflitos mas sem finalizá-los (deixar o espectador na expectativa) e no final, resolver os conflitos, atribuindo ou não ao personagem principal da narrativa (protagonista) um papel de “mocinho da história” ou de “vencedor”.

Agora com o roteiro pronto e organizado é fundamental que vocês realizem vários ensaios e com o celular, câmera digital ou filmadora, registrem sua história, lembrando de que vão utilizar o plano sequência. Apresentem para a turma e ao final, discutam sobre o resultado de cada um e as principais dificuldades encontradas para a realização do filme.

### Atividade 7



Pôster oficial do filme “ O artista”.

Disponível em < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:TheArtist-P%C3%B4ster.jpg>>

Acesso em Nov. 2013.

Você já assistiu ou ouvir falar no filme “ O artista” (2011), do diretor Michel Hazanavicius? Este filme teve várias indicações para o oscar no Festival de Cannes, vencendo em 3 categorias (melhor filme, ator e trilha sonora). Em grupos de até 4 alunos, vocês vão se reunir e assistir o filme completo, analisando os itens a seguir:

1 . Em que aspecto este filme se diferencia dos que estamos acostumados a ver?

---

---

---

2 . Descrevam a cena que consideraram mais interessante, justificando a resposta.

---

---

---

---

3 . Que relação vocês fariam com o filme”O artista” e a história do cinema? Expliquem:

---

---

---

### **Atividade 7**

Vamos combinar uma ida para o Cinema? Montem equipes e com a ajuda do professor, escolham um filme para a faixa etária de vocês e que seja do interesse de todos. Vocês podem escolher um dia da semana em que os cinemas fazem promoção e combinar a ida até lá.

No momento em que estiverem assistindo o filme, atentem-se para os elementos da

linguagem cinematográfica utilizados no filme e as sensações que eles provocaram. Relatem, posteriormente, para a turma comentando sobre o tema, título, a narrativa, os principais personagens, trilha sonora, a diferença e semelhança (se houver) entre freqüentar a sala escura do cinema e assistir filmes na televisão, entre outros comentários que considerarem importantes.

## **Orientações Metodológicas**

O projeto e este material de apoio foram direcionados no sentido de mostrar que a linguagem cinematográfica é muito mais do que um recurso didático pois tem seus códigos próprios que, se compreendidos, permitem olhar para além da tela e para além da realidade.

Sabemos que trabalhar com cinema na escola sempre é um desafio, pois envolve muitos recursos tecnológicos nem sempre disponíveis e de fácil acesso no ambiente escolar. Mas, como os avanços tecnológicos estão cada vez mais rápidos e a internet permite inúmeros recursos e pesquisas, ficamos mais seguros de nos aventurar por estes trilhos e não deixar de levar para o aluno toda a beleza e fascínio que envolvem o cinema.

Neste caderno procurou-se abordar os fatos principais da História do cinema mundial e uma introdução aos fundamentos básicos da Linguagem cinematográfica, intercalando com atividades práticas, de pesquisa e de reflexões. A maioria das indicações de vídeos foram retiradas do Portal Dia a Dia Educação, mas é importante que o professor utilize outros sites confiáveis e outros materiais de fundamentação e apoio. Segue abaixo algumas sugestões e orientações para que o professor possa complementar o trabalho:

-No Portal Dia a Dia Educação pode ser acessado um vídeo incrível que trabalha com sombras feitas com a mão. É importante que o professor passe para a turma antes da prática “Fazendo Arte” (p. 4) para que os grupos tenham idéias de como é possível fazer várias silhuetas de personagens utilizando as mãos.

<http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/video/showVideo.php?video=6268>

-No site a seguir há uma retomada da história do cinema e da evolução tecnológica dos principais aparelhos inventados para a projeção de imagens e sons. O professor poderá passá-lo no início do caderno ou quando termina a parte

histórica do cinema, para que os alunos possam visualizar os inventos.

<http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/video/showVideo.php?video=6144>

-Sobre os primeiros filmes dos irmãos Lumière é recomendado passá-los aos alunos para que os mesmos possam conhecer e comparar com o cinema 3D dos dias atuais (imagem, som, tema trabalhado, enquadramento, entre outros). O professor também deve selecionar algum filme de Charles Chaplin para analisar com os alunos.

Na atividade 4, poderá ser solicitado que as fotos sejam impressas e montadas em uma exposição. Para que não onere, escolher apenas uma opção, das três trabalhadas pelos alunos. Uma outra opção para o trabalho com fotografia é solicitar que, a partir do elemento “iluminação”, eles tirem fotos ou filmem um objeto ou pessoa que receba luz artificial na lateral, de cima para baixo e de baixo para cima com o objetivo de que analisem os efeitos provocados pela iluminação. Já na atividade 5, é imprescindível que o professor acompanhe os trechos dos filmes escolhidos, atentando-se para a faixa etária dos alunos.

No que diz respeito a “fazer filmes”, no site da Revista Escola há sugestão para a elaboração de um filme de 5 minutos, planejamento para 6 aulas, passo a passo referente ao projeto “Cinema mudo: narrativa sem palavras, expressão de sentimentos”.

Disponível em < <http://revistaescola.abril.com.br/ensino-medio/plano-aula-projeto-cinema-mudo-narrativas-palavras-expressao-sentimentos-676400.shtml> > Acesso em Nov. 2013.

Também é interessante, se o professor tiver domínio de softwares, mostrar para os alunos outras técnicas de trabalho com a imagem em movimento, como o *movie maker* ou o GIF animado.

Com relação ao filme “ O artista”, o professor poderá acessar os sites abaixo que referem-se a pesquisas que foram realizadas sobre o filme, o que irá auxiliá-lo no acompanhamento das atividades propostas para os alunos:

Cinema em sala de aula: um estudo de caso em “o artista” de Michel Hazanavicius: [-http://dspace.bc.uepb.edu.br:8080/xmlui/handle/123456789/2192](http://dspace.bc.uepb.edu.br:8080/xmlui/handle/123456789/2192) Acesso em Nov. 2013

Revista Universitária do Audiovisual :

[-http://www.rua.ufscar.br/site/?p=9880](http://www.rua.ufscar.br/site/?p=9880) Acesso em Nov. 2013.

Se o material for trabalhado por professores da cidade de Curitiba ou Região Metropolitana, uma sugestão é marcar visitas na Cinemateca para que o aluno conheça pessoalmente os materiais e componentes cinematográficos bem como o acervo de filmes que ela possui.

Na atividade em que os alunos vão marcar uma ida ao cinema, é importante que professor os acompanhe e que de antemão pesquise sobre o filme, diretor, narrativa, *trailer*, entre outros, assim será possível preparar os alunos previamente antes de assistirem a obra. É importante que os elementos básicos da linguagem cinematográfica sejam analisados bem como é interessante solicitar a eles que escrevam um texto sobre a experiência de assistir um filme na sala escura e após conhecerem um pouco mais sobre a linguagem cinematográfica.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: o mais completo guia da arte e técnica de escrever para televisão e cinema.** 5. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

DUARTE, Rosália. **Cinema & educação.** Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** 6. ed. São Paulo: Papirus, 2011.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** São Paulo: Brasiliense, 2011.

MASCARELLO, Fernando(org.) **História Mundial do cinema.** Campinas:Papirus, 2006.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2009. p15.

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica : Arte.** Curitiba: SEED – PR, 2008.

STEPHENSON, Ralph & DEBRIX, J. R. **O cinema como arte.** Trad. Tati de Moraes. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica.** São Paulo: Brasiliense, 2007.

VALENTE, Heloísa de Araújo Duarte. **As vozes da canção na mídia.** São Paulo: Fapesp, 2003.

Artigo publicado na revista **Comunicação & Educação.** São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995 (com bibliografia atualizada)

### **Consultas on Line**

<http://www.ernestoleibovich.com.br/lanternamagica.htm> Acesso em Out. 2013.

[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/14\\_24.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/14_24.pdf) f/14\_24.pdf Acesso em Out. 2013.

[http://www.umc.br/\\_img/\\_diversos/pesquisa/pibic\\_pvic/XIII\\_congresso/projetos/Marina%20Andrade%20da%20Costa.pdf](http://www.umc.br/_img/_diversos/pesquisa/pibic_pvic/XIII_congresso/projetos/Marina%20Andrade%20da%20Costa.pdf) Acesso em Out. 2013.

<http://www.eca.usp.br/moran/vidsal.htm> Acesso em Out. 2013.

<http://www.educacao.salvador.ba.gov.br/site/documentos/espaco-virtual/espaco-autorias/artigos/o%20cinema%20na%20pratica....pdf> Acesso em Out. 2013.

<http://ebookbrowse.com/como-usar-o-cinema-na-sala-de-aula-apresentac-o-doc-d408439395> Acesso em Out. 2013.

[http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:FWP6uwMmYX4J:cinema2.rtietz.com/page5/page9/files/forma\\_e\\_conteudo\\_roteiro.pdf+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:FWP6uwMmYX4J:cinema2.rtietz.com/page5/page9/files/forma_e_conteudo_roteiro.pdf+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br) Acesso em Nov. 2013.