



Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Artes Cênicas

TIAGO MEDEIROS DA SILVA

**A FOTONOVELA COMO RECURSO PEDAGÓGICO E
INTERDISCIPLINAR**

Brasília, 2011

TIAGO MEDEIROS DA SILVA

**A FOTONOVELA COMO RECURSO PEDAGÓGICO E
INTERDISCIPLINAR**

Monografia apresentada à universidade de
Brasília ao Curso de Educação Artística,
habilitação em Artes Cênicas, Licenciatura
do departamento de Artes Cênicas da
Universidade de Brasília.

Orientadora: Felícia Johansson

Brasília, 2011

COMISSÃO AVALIADORA

Professora Dr.^a Ana Maria Agra Guimarães

Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília

Professora Dr.^a Luciana Hartmann

Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília

Professora Dr.^a Felícia Johansson Carneiro (orientadora)

Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Felícia Johansson pela orientação neste trabalho e pelos os outros durante o curso; os professores do departamento de Artes Cênicas onde me orgulho em dizer da qualidade do curso ; aos amigos dos grupos que faço parte; PEAC-Teatro de Mentira e Grupo Liquidificador e a todos os parceiros(a) de elenco durante tantos Cometa Cenas.

SUMÁRIO

LISTA DE IMAGENS.....	6
INTRODUÇÃO.....	8
CAPÍTULO 1 - ESTÁGIO NA ESCOLA CEM 414 SAMAMBAIA.....	9
CAPÍTULO 2 - A FOTONOVELA	14
2.1 - Fotonovela e educação.....	16
2.2 – O projeto arte/fatos.....	18
2.3 – Composição de narrativas na internet.....	20
2.4 – A fotonovela no projeto de extensão Teatro de Mentira.....	25
CAPÍTULO 3 – OFICINA DE FOTONOVELA: CENAS ESTÁTICAS PARA COMPOSIÇÃO DE NARRATIVAS VISUAIS.....	30
3.1-Composição de Personagens-tipo a partir das mudanças físicas.....	31
3.2 - Cenas estáticas utilizando imagens de acontecimentos sociais.....	33
3.3 – Grammelot.....	34
3.4 – Fotonovela e a linguagem cinematográfica.....	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
FEFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	56
REFERÊNCIAS.....	57

LISTA DE IMAGENS

IMAGEM 1. Tira da web. Imagem retirada do site de relacionamentos Facebook. Tema da seqüência: Ceilândia. Sem autor e fonte.....	23
IMAGEM 2. Tira da web. Imagem retirada do site de relacionamentos Facebook. Tema da seqüência: Vicente Pires. Sem autor e fonte.....	23
IMAGEM 3. Tira da web. Imagem retirada do site de relacionamentos Facebook. Tema da seqüência: Guará. Sem autor e fonte.....	24
IMAGEM 4. Tira da web. Imagem retirada do site de relacionamentos Facebook. Tema da seqüência: UNB. Sem autor e fonte.....	24
IMAGEM 5. Seqüência da Fotonovela “Penhascos da Tristeza”. Autor: PEAC – Teatro de Mentira. Sem fonte	26
IMAGEM 6. Oficina de fotonovela. Autor: PEAC – Teatro de Mentira.....	31
IMAGEM 7. Oficina de fotonovela. Autor: PEAC – Teatro de Mentira.....	36
IMAGEM 8. Grande Plano geral. Autor: Ricardo Zerrenner. Fonte: http://roteirodeviagens.files.wordpress.com/2011/04/cidade-maravilhosa-por-zerrenner-761103.jpg	37
IMAGEM 9. Plano geral. Autor: Claudio Lara. Fonte: http://www.flickr.com/photos/claudiolara/4842529190/	38
IMAGEM 10. Plano geral aberto. Sem autor. Fonte: http://www.batalha.com.br/2010/sportcenter/webapps/imagefile/arquivos/balada2.jpg	38
IMAGEM 11. Plano geral fechado. Sem autor. Fonte: http://www.leonardoconcon.net/wpcontent/uploads/2011/04/DSC00907_thumb.jpg	38
IMAGEM 12. Plano inteiro. Sem autor. Fonte: http://todaperfeita.com.br/wp-content/uploads/2010/06/vestidos-de-noiva-2011-4.jpg	39

IMAGEM 13. Plano americano. Sem autor. Fonte: http://meiobit.com/wp-content/uploads/plano-americano1.jpg	39
IMAGEM 14. Plano americano. Sem autor. Fonte: http://thales.cica.es/rd/Recursos/rd98/Plastica/01/imagen12.gif	39
IMAGEM 15. Plano médio. Sem autor. Fonte: http://2.bp.blogspot.com/_B83aTvBbCoE/Ru6jFK4VHpl/AAAAAAAAAZI/p37y_R_Ey3fc/s200/plano_medio.jpg	40
IMAGEM 16. Plano médio. Sem autor. Fonte: http://meiobit.com/wp-content/uploads/mike-embly_Courtesy_of_BBC_World_News-640x428.jpg	40
IMAGEM 17. Plano próximo. Sem autor. Fonte: http://2.bp.blogspot.com/-8roLtUCq-Qg/TVvd5SRnOJI/AAAAAAAAAXk/GGI5dbBvR6s/s1600/Plano+Pro%25CC%2581ximo.jpg	40
IMAGEM 18. Close. Sem autor. Fonte: http://farm1.static.flickr.com/130/416403425_cd22ab99e5_o.jpg	41
IMAGEM 19. Superclose. Sem autor. Fonte: http://1.bp.blogspot.com/_VQVzXAZfORc/TfkVBHYaYhI/AAAAAAAAAEE/fvSMzXv2j8U/s320/dssdasd.jpg	41
IMAGEM 20. Detalhe. Sem autor. Fonte: http://www.revistabefashion.com.br/xinha/plugins/ExtendedFileManager/images/OLHAR_INTENSO_3.jpg	42
IMAGEM 21. Detalhe. Sem autor. Fonte: http://tudibao.com.br/blog/wp-content/uploads/2010/07/Plano-detalle-PD-360x238.png	42
IMAGEM 22. Plano conjunto fechado. Sem autor. Fonte: http://mdemulher.abril.com.br/imagem/tv-novelas-famosos/interna-slideshow/mn-478-novelas-a-favorita-flora-donatela.jpg	42
IMAGEM 23. Plano conjunto aberto. Sem autor. Fonte: http://garotasdearlequim.files.wordpress.com/2010/06/a-horz.jpg	42
IMAGEM 27. Câmera subjetiva. Sem autor. Fonte: http://farm3.static.flickr.com/2644/3698712541_ae4442b617.jpg	43
IMAGEM 28. Fotonovela construída pelos participantes da oficina	46

INTRODUÇÃO

O objetivo deste trabalho é pesquisar a linguagem da fotonovela como recurso pedagógico que pode explorar múltiplas linguagens como o teatro, a fotografia, as histórias em quadrinhos, o cinema e outras formas de narrativa visual no contexto educacional.

No primeiro capítulo, discorro sobre a minha experiência como ex-aluno de escolas públicas e como isso influenciou o meu retorno, agora no papel de professor, durante o estágio obrigatório no fim da graduação em Artes Cênicas. Igualmente, reflito sobre o ensino das artes e sobre minha própria experiência e contato com essas linguagens, antes de entrar na universidade.

No segundo capítulo discorro brevemente sobre o conceito e a história da fotonovela, refletindo sobre suas possíveis aplicações no campo educacional e de como essa linguagem pode se relacionar com elementos presentes no dia-dia dos educandos. Também neste capítulo, discorro sobre as primeiras experiências com essa linguagem ao longo de Projeto de Ação “Teatro de Mentira”, onde pesquisamos linguagens tradicionais de teatro em diálogo com novas formas de narrativa visual.

No último capítulo, descrevo minha experiência ao ministrar a oficina “Fotonovela: Cenas Estáticas para a Composição de Narrativas Visuais” que teve como foco relacionar essa linguagem com elementos da linguagem teatral e cinematográfica, experimentando e vislumbrando possibilidades para a utilização dessa forma de composição no contexto educacional.

CAPÍTULO 1. ESTÁGIO NA ESCOLA CEM 414 SAMAMBAIA

A educação artística na escola é uma questão discutida em debates e encontros acadêmicos e também nas conversas corriqueiras entre alunos de graduação artística. A maneira e a necessidade de discutir sua importância como campo de conhecimento na educação escolar chama atenção para a seguinte pergunta ou reflexão: o modo como o ensino das artes é utilizado em sala de aula, cumpre com seus objetivos?

Ao me perguntar por qual motivo ou circunstância o ensino do teatro ou o ensino das artes, são tratados com certo pré-conceito por alunos, professores de outras áreas, pela sociedade em si, me levam a perguntar: por que e para quê, as artes fazem parte do currículo do ensino fundamental e médio.

Cursar uma disciplina de estágio supervisionado me permitiu entrar em contato com uma das realidades da educação, no meu caso, a educação formal pública. Essa experiência também me permitiu sentir a responsabilidade que um professor tem na formação de indivíduos.

É comum ouvir comentários de colegas na universidade sobre a motivação e a possibilidade de seguir a profissão de professor. Ser ou não ser professor? Eis a questão. Parece estranho, mas é muito corriqueiro ver alunos de um curso de licenciatura com essa dúvida.

O que acontece de fato que faz os alunos pensarem cinco vezes na hora de seguir ou não essa profissão? Talvez, se voltássemos no tempo, bem no período no qual estávamos inseridos nessa educação formadora de indivíduos, conseguíssemos vislumbrar os possíveis motivos responsáveis por esse temor em lecionar.

Escolhi fazer meu estágio na escola, CEM 414 de Samambaia, não simplesmente por ser mais próxima a minha residência, mas principalmente por curiosidade de como seria dar aula onde fiz o meu 2º grau, e também pelo desafio de dar aula no ensino público em uma cidade da periferia.

Durante as aulas ministradas por mim, o foco da minha proposta foi aproximar os alunos e seus conhecimentos às técnicas utilizadas em teatro, cinema e televisão em paralelo com o conteúdo geralmente cobrado nos vestibulares.

Assim, estruturei o conteúdo que iria lecionar em 4 módulos :

Modulo 1 : teve como objetivo facilitar aos alunos o entendimento e a relação entre gênero e estilos e suas ligações diretas e indiretas com outros campos, como por exemplo, a literatura. Esse conteúdo possui grande importância porque além de ser cobrado nos vestibulares, é comum ter dúvidas sobre eles inclusive na graduação.

Modulo 2 : teve como objetivo relacionar e explicar as semelhanças e diferenças entre o teatro, cinema e televisão sob uma visão técnica, tanto quanto a parte dos atores, quanto a parte que compõe a produção de uma peça de teatro, um filme , uma novela, etc. Nesse módulo, introduzi todas essas linguagens também conceitualmente, por exemplo:

- Teatro – Sua origem e o seu desenvolvimento no decorrer da história; técnica dos atores - Stanislavski, Bertold Brecht, Artaud, Grotowski.
- Cinema - Cinema clássico, cinema discurso (político); por trás das câmeras - iluminação, assistente de direção, cenógrafo, diretor de produção, figurinista.

Modulo 3 : exercícios de leitura dramática, intenções e impressões sobre os personagens. Para a turma de 2º ano; o texto escolhido foi: **Otelo** de Shakespeare e para a turma de 3º ano; **Vestido de noiva** de Nelson Rodrigues.

Modulo 4: Orientações para os trabalhos finais sugeridos pela escola : videoclipes, Dramatizações.

Durante as aulas de teatro, percebi certo cansaço dos alunos em relação ao conteúdo, talvez pela maneira expositiva que escolhi para desenvolver esses conteúdos. Tentei abordar os conteúdos traçando paralelos com possíveis referenciais artísticos dos alunos e lembrei que na primeira aula, perguntei a eles se já tinham alguma experiência com o teatro, na escola , na

igreja, ou em oficinas, e a maioria dos alunos respondeu que nunca tinham entrado em contato com alguma experiência teatral, via oficina, ou até mesmo em aulas de artes cênicas durante o ensino fundamental e médio.

Minha intenção era, a partir dos referenciais artísticos dos alunos, utilizar tópicos para estabelecer ligações com os conteúdos específicos de produção artística, mas como isso não foi possível naquele momento, senti que as aulas foram quase em vão.

Porém, ao iniciar as aulas sobre cinema e televisão, por mais rápidas que tenham sido, a participação dos alunos se deu de forma diferente do que acontecia nas aulas de teatro. Estavam cheios de referências, dúvidas, curiosidades. Através desse comportamento, percebi que, a princípio, o melhor caminho a se seguir era tentar fazer comparações e referências voltados a esse campo mais acessado pelos alunos que é o vídeo, o cinema e a televisão.

Curiosamente, ao falar sobre como funciona a máquina televisiva, tanto quanto ao que chega até eles, quanto ao que está por trás das câmeras, notei uma maior atenção dos alunos e voltei a relacionar as semelhanças da linguagem televisiva com a linguagem teatral, durante a montagem e as etapas de construção de uma obra pertencente a essas linguagens.

As profissões, por exemplo, também fascinaram os alunos. Saber como se dá o processo de construção de uma obra artística, tanto cinematográfica, televisiva, quanto teatral, permite uma abertura muito grande ao professor de artes cênicas, pois essa linguagem não se resume em apenas dois elementos, que neste caso seria o ator e o palco.

Essa área é tão permeada de ramificações, no que se refere às profissões e especialidades vinculada a sua execução, quanto qualquer outra. Então, fornecer esse panorama das profissões envolvidas nessas linguagens despertou o interesse dos alunos. Interesse esse que também chamou a minha atenção quando entrei em contato com a linguagem teatral pela primeira vez.

Esse primeiro contato não se deu de forma lúdica, sonhadora ou algo semelhante, como geralmente aconteceu com parte de meus amigos que estão nessa área. Ao contrário, minha primeira oficina de teatro foi realizada com

profissionais que viviam e ainda vivem de fazer teatro, logo, essa primeira apresentação veio com muitas informações de como é viver dessa arte.

Os professores da oficina também exerciam outras funções. Além de atuar como atores dentro do campo teatral, eles também exerciam outras profissões que integram essa linguagem como: iluminador, cenógrafo, diretor, produtor e etc. Isso é bastante comum, até porque a falta de apoio financeiro aos artistas faz com que os mesmos exerçam múltiplas funções, ora por interesse, ora por necessidade financeira.

Ao lembrar a minha história com o teatro, também me recordo que ela foi incentivada por meu interesse pela linguagem cinematográfica e televisiva. A interpretação dos atores de personagens marcantes, sempre instigou a minha curiosidade sobre os processos desenvolvidos para que esses resultados fossem alcançados.

Quando vejo filmes, isso desde criança, sempre procuro entender como todos aqueles efeitos especiais, ou cenas onde exigem técnicas específicas de filmagem, eram concebidos e executados durante as gravações. Quando criança isso só chegava a mim através de “especiais” na televisão sobre o filme.

Posteriormente, essas informações tornaram-se mais acessíveis com a chegada de novas mídias, neste caso, a chegada do DVD¹ permitiu que as produtoras de cinema incluíssem também informações e curiosidades sobre as gravações, ou Making-of¹, entrevistas com os atores e diretores e etc.

Quanto aos dos alunos no ensino médio, segundo a minha observação durante o estágio, comecei a pensar em como utilizar essas outras linguagens na sala de aula, aproveitando o conhecimento que eles têm, embora não conceituais e práticos, dos elementos presentes nessas linguagens que estão presentes no dia-dia dos alunos fora sala de aula.

¹ Termo utilizado para definir o registro do material que mostra a construção de um filme por de trás das câmeras.

Através dessa experiência, percebi que era interessante relacionar os conteúdos artísticos tradicionais com linguagens que estudantes acessam quase que diariamente, como por exemplo, cinema, televisão, internet; Assim, ao desenvolver pesquisas sobre linguagem cinematográfica na disciplina ELEHA 2², ministrada pela professora Robert Matsumoto, e desenvolver pesquisa sobre o gênero farsesco farsa no PEAC Teatro de Mentira³, percebi que as fotonovelas poderiam ser uma excelente campo de experimentação entre linguagem cênica e outras formas de narrativa.

²ELEHA 2 (Elementos de Linguagem, Estética e História da Arte 2). Disciplina onde são estudados conceitos da linguagem teatral e cinematográfica.

³ Projeto de Extensão de Ação Contínua que examina relações entre linguagem cênica e outras formas de narrativa visual.

CAPÍTULO 2 – A FOTONOVELA

A fotonovela é uma narrativa construída a partir da utilização de fotos e texto verbal para contar uma história. Conforme um dos poucos estudos dedicados ao tema⁴, a fotonovela surgiu na década de 40, na Itália, e foi motivada pela crescente popularização do cinema, pela fama de atores e atrizes, e pelo aperfeiçoamento técnico da fotografia. O difícil acesso do público ao cinema e à televisão em épocas de economia instável, também favoreceram a consolidação dessa forma de narrativa.

Na época do seu surgimento, o neo-realismo⁵ estava em voga na Itália e isso fez com que os temas geralmente abordados nas fotonovelas girassem em torno de descrições cotidianas, urbanas e realistas. Surgiram também publicações em revistas que eram adaptações de filmes de sucesso como *O Conde de Monte Cristo*, *O Monte dos Vendavais*, *Ana Karenina*, e *A Dama das Camélias*.

Posteriormente, a fotonovela tornou-se independente do cinema, assumindo temas relacionados a intrigas sentimentais, onde os personagens eram estereotipados. Hoje em dia, a fotonovela também pode ser chamada de pseudocine⁶.

A fotonovela se relaciona ao que Will Eisner denomina como Narrativa Gráfica “Uma descrição genérica de qualquer narração que usa imagens para transmitir idéias” (2008: p. 10). Também é possível estabelecer relações com que o mesmo autor denomina como Arte Sequencial “Uma série de imagens dispostas em seqüência”(2008: p. 10).

⁴ MILLARCH, Aramis. As Fotonovelas. Curitiba: Jornal Estado do Paraná, 10/02/1974.

É possível encontrar fotonovelas na internet e em revistas, mas há dificuldade em encontrar estudos relacionados à sua composição, tanto tecnicamente quanto dramaturgicamente.

⁵ Movimento artístico surgido em meados do século XX, com características relacionadas ao interesse social, mostrando o contraste do povo e a aristocracia e resgatando princípios do realismo, naturalismo e com forte influência da ideologia marxista.

⁶ Termo utilizado no artigo “As fotonovelas”. Disponível em:
<<http://pseudocine.blogspot.com/2009/10/as-fotonovelas.html>> Acesso em: 09 outubro 2011

As histórias em quadrinhos igualmente usam a fórmula Imagem + texto. O processo de leitura desse tipo de arte torna-se uma extensão do texto. Ao ler um texto, há de certa maneira, uma conversão do mesmo em imagens. Para Eisner, os quadrinhos são “A disposição impressa de arte e balões em sequência” (2008: p.10). As fotonovelas, assim como os quadrinhos, aceleram esse processo já fornecendo imagens, e quando bem executadas, vão além da conversão e da velocidade, tornando-se uma coisa só.

Esse resultado é facilmente alcançado pelos filmes, já que o som, texto e imagem estão presentes simultaneamente, facilitando a absorção das histórias, idéias e informações, de maneira rápida e com menos esforço por parte de quem está assistindo.

A arte sequencial, encontrada nos quadrinhos e na fotonovela, também está presente em uma das etapas que antecede a gravação de um vídeo, seja um filme ou um comercial, clipe, etc. Nesse contexto, esta forma de narrativa é chamada de “Storyboard” e tem a função de descrever visualmente cada plano⁷ em pequenos desenhos, com o intuito de organizar e apoiar o planejamento de execução da gravação do vídeo. Isso quer dizer que antes de qualquer gravação, todos os planos e ângulos devem ser pensados e organizados em ordem e tempo de duração, para que se tenha maior controle do que é imaginado em relação ao resultado esperado. Para Ken Dancyger⁸(2007);

O cinema é um processo relativista – enquadramento, composição, velocidade dos movimentos de câmera e posicionamento de microfones, tudo isso é determinado por valores e ajustes mútuos. Isso só pode acontecer quando os membros da equipe estão com seus reflexos, terminologia e suposições em sintonia. [...] O segredo é ter uma linguagem comum e linhas de comunicação e responsabilidade claramente entendidas. Isso precisa ser definido antes da filmagem, que já traz problemas suficientes. (2007: p.243)

⁷ Termo técnico utilizado na linguagem cinematográfica para definir a fotografia da imagem a ser filmada, em movimento ou não, também contendo tempo de duração.

⁸ DANCYGER, Ken. Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo – História, Teoria e Prática. Rio: Campus/Elsevier, 2007.

Todos esses elementos e linguagens descritos acima, de certa maneira estão presentes em boa parte do que é produzido na mídia: comerciais, vídeo-clipes, vídeos para internet, entre outros.

Portanto, essas linguagens, ora cinematográfica, ora teatral, ora gráfica, estão em nossa presente cultura visual, entrelaçadas umas às outras. Assim, Conforme Fernando Hernández (2007: p. 22), a cultura visual se configura por práticas e interpretações críticas do que é visto ,produzido e construído nas artes, na mídia , e na vida cotidiana.

Desse ponto de vista, quando me refiro neste livro à cultura visual, estou falando do movimento cultural que orienta a reflexão as práticas relacionadas as a maneiras de ver e de visualizar as representações culturais e, em particular, refiro-me às maneiras subjetivas e intra-subjetivas de ver o mundo e a si mesmo.(2007: p. 22)

A partir disso, e também ao perceber o interesse das crianças e jovens por novas mídias e tecnologias, torna-se importante pensar como podemos utilizar essa cultura a favor do ensino das artes, em uma perspectiva híbrida e interdisciplinar.

2.1 - Fotonovela e educação

Ao localizar uma linguagem formada de elementos visuais e textuais para o contexto educacional, há uma preocupação para que essa experiência não se resuma somente em como ensinar os alunos a fazerem uma fotonovela sob uma perspectiva técnica, mas também utilizar essa linguagem artística para questionar e analisar o cotidiano e as influências culturais no meio em que estão inseridos.

Segundo as Orientações Curriculares para o Ensino Médio⁹, onde são encontrados tópicos que discorrem sobre o histórico das diferentes iniciativas

⁹ Disponível em : <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf> Pág. 178.
Acesso em 15 de outubro de 2011.

adotadas e trabalhadas no ensino das artes, a utilização das mídias pode valorizar as manifestações artísticas e estéticas ligadas diretamente ao contexto e ao cotidiano social do indivíduo, buscando o ensino das artes de forma transdisciplinar, ou seja, uma prática que pretende superar o conceito e as barreiras entre as disciplinas.

A cultura visual, que apresenta características multimídias e busca criar relações e interações entre diversas linguagens, também se relaciona a outras ou pesquisas como as da Antropologia e Sociologia, dando suporte para investigações e análises críticas sobre os padrões sociais e sobre a influência dos meios de comunicação.

Porem, segundo as Orientações Curriculares para o Ensino Médio(2006: p. 178), esse ensino, com foco sob a recepção crítica da cultura de massa e das produções visuais relacionadas à tecnologia, também se dá de maneira problemática porque pode envolver o ensino de várias linguagens e elementos, deixando o ensino da tradicional da arte musical, artes visuais e teatro de lado.

A fotonovela pode ser pensada como uma experiência artística que pode ser desenvolvida em sala de aula, trabalhando e desenvolvendo, tanto a parte prática das linguagens envolvidas na construção dessa narrativa visual, quanto conteúdos críticos e reflexivos sobre o que é construído e visto em nossa sociedade. Através do equilíbrio desses dois objetivos, essa experiência pode ser pedagógica.

Paulo Freire(1996) defende que o contexto sociocultural dos educandos deve ter fundamental importância na educação formadora.

A questão da identidade cultural, que fazem parte a dimensão individual e a de classe dos educandos cujo respeito é absolutamente fundamental na prática educativa progressista, é problema que não pode ser desprezado. Tem que ver diretamente com a assunção de nós por nós mesmos [...] A experiência histórica, política, cultural e social dos homens e mulheres jamais pode se dar “virgem” do conflito entre forças que obstaculizam a busca da assunção de si por parte dos indivíduos e dos grupos e das forças que trabalham em favor daquela assunção.(1996: p. 42)

Com base na reflexão de Paulo Freire em relação aos problemas educacionais, a educadora canadense Laura Nimmon¹⁰ implementou um processo de criação de fotonovelas com o objetivo de fazer com que seus alunos dialogassem de forma crítica com o seu mundo, refletindo a sua percepção do mesmo, codificando a realidade e escrevendo uma história que seja importante para eles, e assim, transpondo para a linguagem fotográfica a sua história.

O formato de fotonovelas desafia os métodos de ensino tradicionais ao fornecer oportunidade para que o aluno se torne o assunto principal no processo pedagógico. Assim, os “aprendizes” se tornam ativos transformadores do processo histórico através do estímulo e desenvolvimento da sua própria voz. Ao aproveitar a capacidade criativa dos alunos ocorre uma espécie de restauração da ação humana no processo de construção de significados, iluminando experiências subjetivas e hábitos pessoais.¹¹

2.2 – O projeto arte/fatos

Arte/ Fatos : Narrativas da cultura visual na escola é um projeto do Instituto de Artes da Universidade de Brasília (UnB) que faz parte do PRODOCÊNCIA-MEC , programa de incentivo à formação de docentes .

O Arte/Fatos tem por objetivo debater questões referentes à construção da identidade por meio da educação da cultura visual, integrando conhecimentos de diversas práticas artísticas. O projeto se desenvolve por meio de tecnologias da informação e comunicação do cotidiano (celulares, aparelhos digitais, computadores) para construção de imagens e trabalhos áudio-visuais que serão expostos em blogs, criados ao longo do processo.

¹⁰ Laura Nimmon é educadora e doutoranda na Universidade da Columbia Britânica em Linguagem e Alfabetização de grupos marginalizados.

¹¹ Disponível em : < <http://pseudocine.blogspot.com/2009/10/as-fotonovelas.html> > Acesso em 15 de outubro de 2011.

A utilização de meios tecnológicos e digitais geralmente presentes no dia-dia dos alunos, motiva e facilita a experimentação dessa proposta que, de modo divertido, pode refletir e analisar o contexto no qual os alunos estão inseridos. Dentro do projeto, uma experimentação me chamou atenção pelo uso das redes sociais da internet: os auto-retratos. Os auto-retratos são painéis visuais que são construídos a partir de fragmentos que retratam a dramaturgia pessoal e cotidiana dos alunos. Esse recurso já é utilizado e visto nas redes sociais em forma de citações, viagens, fotos, sonhos, gosto musical, no perfil de seus usuários. No contexto educacional ele pode ser utilizado de forma crítica.

Inicialmente, a autoria dos auto-retratos não era revelada. Através de um jogo de perguntas e respostas, o grupo de alunos de uma turma específica tentava descobrir a identidade por trás do painel e também a analisar e questionar os elementos presentes naquilo que foi construído. Por exemplo: “Brasões de time de futebol podem pertencer a um papel feminino?” “O hip hop necessariamente reflete padrões culturais da periferia?” . Esses questionamentos tiveram muita importância para discutir questões sobre gênero, raça e classe social.

A fotonovela também fez parte do projeto, sendo utilizada para dramatizar uma história de bullying¹² na escola. A narrativa desenvolveu-se entre a ficção e a realidade, com toques de humor, onde a protagonista possuía orelhas gigantes. No final dessa história, a protagonista, antes perseguida por sua característica física torna-se uma comediante de sucesso e ao utilizar a (auto) paródia. Desta forma, ela se diverte com o próprio drama, sem deixar de questionar-lo em uma perspectiva performativa.

¹² Termo utilizado para definir uma situação que tem como característica agressões verbais, físicas e psicológicas de maneira repetitiva e intencional geralmente ligadas a uma relação de poder e (ou) desigualdade.

2.3 – Composição de narrativas na internet

Ao me lembrar do meu ensino médio, onde ainda não existia uma informatização, tanto no que diz respeito à sistematização de dados das escolas quanto à utilização desse meio como reforço pedagógico, o recurso tecnológico que os professores usavam para que as aulas pudessem ser um pouco mais dinâmicas, aproximando o conteúdo para o contexto dos alunos, era a utilização de filmes que comportavam em sua narrativa o tema que eles queriam discutir e debater.

Essa abordagem ainda é utilizada, mas, a informatização das escolas, embora ainda incipiente, e a informatização social dos alunos através da internet, faz com que aconteça um deslumbramento com esse meio tecnológico. Segundo José Manuel Moran¹³:

Estamos deslumbrados com o computador e a Internet na escola e vamos deixando de lado a televisão, o vídeo e o jornal, como se já estivessem ultrapassados, não fossem mais tão importantes ou como se já dominássemos suas linguagens e sua utilização na educação. As tecnologias caminham para a convergência, para a integração, para a mobilidade e para a multifuncionalidade, isto é, para poder realizar atividades diferentes num mesmo aparelho, em qualquer lugar, como acontece no telefone celular (falar, enviar torpedos, baixar músicas...) ¹⁴

Assim, ao pensar na utilização da linguagem do vídeo junto a outros processos de construção cênica, é importante também perceber como essas misturas podem se localizar no meio dessa multifuncionalidade da tecnologia, presente no contexto social dos alunos.

¹³ José Manuel Moran é um dos maiores especialistas brasileiros no uso da Internet em sala de aula. É doutor em Ciências da Comunicação, com habilitação em Rádio e Televisão pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, e bacharel em Televisão pela Escuela de Ciencias de la Educación y Comunicación Social da Universidad del Salvador, Buenos Aires.

¹⁴ Disponível em < <http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/175900Midiaeducacao.pdf> > p. 28. Acesso em 02 de dezembro de 2011.

O uso da tecnologia nas escolas é algo cada vez mais presente. Porém, a sua utilização, segundo minhas observações nos estágios, nem sempre contribui para um maior aproveitamento.

A utilização desse meio pode ser bem mais complexa do que simplesmente aulas de informática para que os alunos tenham domínio das ferramentas e recursos que o computador oferece.

O uso da tecnologia em sala de aula pode servir para maximizar e reforçar o que já existe, especialmente no caso de aulas expositivas, organizando as apresentações dos conteúdos com o uso de softwares¹⁵ acessíveis tanto para professores quanto para alunos. Exemplo: Word¹⁶, Excel¹⁷, Power Point¹⁸ e etc.

Da mesma forma, ao transpor essas ferramentas para o ensino das artes e retomar a linguagem da fotonovela, é importante observar como esses programas de computador podem ser grandes aliados para a utilização da tecnologia na educação artística.

Todas as experimentações de fotonovela feitas e relatadas nos capítulos anteriores foram construídas com a utilização de câmeras fotográficas comuns dos participantes, também podendo ser substituídas por celulares com câmera, e esses programas estão presentes em quase todos os computadores. Ou seja, as ferramentas para a composição artística dessa linguagem são acessíveis tanto para os professores quanto para os alunos, uma vez que esses mesmos programas estão presentes no cotidiano escolar e social dos alunos e professores.

¹⁵ Também conhecido como programa de computador onde exerce uma função específica através de comandos e instruções.

¹⁶ Programa de composição e edição de texto desenvolvido pela Microsoft (empresa multinacional de tecnologia e informática).

¹⁷ Programa de planilha eletrônica onde é possível fazer cálculos, tabelas e gráficos desenvolvido pela Microsoft (empresa multinacional de tecnologia e informática).

¹⁸ Programa para composição de apresentações onde é possível usar textos, imagens, sons e vídeos desenvolvido pela Microsoft (empresa multinacional de tecnologia e informática).

Esses programas, além de serem ferramentas para a execução de apresentações, palestras e composição de trabalhos escolares, por causa do crescente acesso às redes sociais¹⁹ na internet, também vem sendo utilizados para manifestações artísticas com o intuito de entreter ou criticar algum tema em voga no âmbito social.

Há algumas semanas, presenciei uma manifestação mútua dos usuários das redes sociais ao querer utilizar uma linguagem similar a da fotonovela. Os usuários retiraram seqüências de imagens de uma cena específica de um filme qualquer, construindo uma pequena seqüência de imagens onde eles incluem balões de diálogo, modificando assim a história original.

Os temas são variados, mas geralmente são piadas, ou tentativas de piadas, reflexivas ou não, como provocações de times de futebol, ou comentários que podem ser vistos como pré-conceituosos sobre as cidades satélites de Brasília; mas, como não é possível saber a autoria dessas seqüências, pode haver outra interpretação, ou seja, uma espécie de autocrítica com humor.

Na próxima página , as tiras postadas no site de relacionamento.

¹⁹ Sites onde são estabelecidos relações, valores e objetivos comuns através de conexões entre os usuários.



Imagem 1. Tira da WEB. Guará



Imagem 2. Tira da WEB. Vicente Pires



Imagem 3. Tira da WEB. Ceilândia



Imagem 4. tira da WEB. UNB

A partir dessa pequena mostra retirada de uma rede social da internet, utilizada por usuários para manter contato com amigos e parentes de maneira informal, é possível perceber que esses recursos estão muito presentes na vida social de jovens estudantes. Para José Manuel Moran :

Criar projetos transdisciplinares e multimídia abre novas formas de compreensão dos conteúdos de aprendizagem e de trabalho cooperativo, ultrapassando as próprias propostas dos currículos tradicionalmente desenhados. Além disso, o domínio de técnicas e de linguagens midiáticas transforma alunos e professores em leitores mais críticos nas diferentes mídias, mais preparados, em sua vida pessoal, para lidar com informações veiculadas, compreendendo melhor os recursos que fazem com que tais informações sejam percebidas segundo os interesses que são subjacentes a elas.²⁰

Isso permite que a educação, sendo voltada às artes ou não, possa utilizar esses novos elementos geralmente não associados a formas de educação

²⁰ Disponível em < <http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/175900Midiaeducacao.pdf> > p. 24. Acesso em 02 de dezembro de 2011.

tradicional, criando novas possibilidades de metodologias de ensino, tanto dentro de sala de aula quanto fora sala de aula, ou seja, é possível redefinir novas estratégias a partir do próprio material vinculado ao contexto social, formal e informal dos educandos.

2.4 – A fotonovela no projeto de extensão Teatro de Mentira

O projeto de extensão de ação contínua – PEAC:Teatro de Mentira: Composição Dramática para Farsa Contemporânea, no qual eu sou integrante, tem como objetivo desenvolver pesquisa em dramaturgia contemporânea utilizando, de forma referencial, técnicas e estilos de atuação ligados diretamente e indiretamente ao gênero teatral farsesco: improvisação, máscara, mímica, clowns, bufões, *commedia dell'arte*, circo-teatro e teatro de revista. O projeto também busca estabelecer diálogos criativos entre essas formas tradicionais de arte com artefatos presentes em nossa cultura visual: histórias em quadrinhos, novelas gráficas, vídeos para internet, narrativas desenvolvidas com o uso de tecnologias digitais.

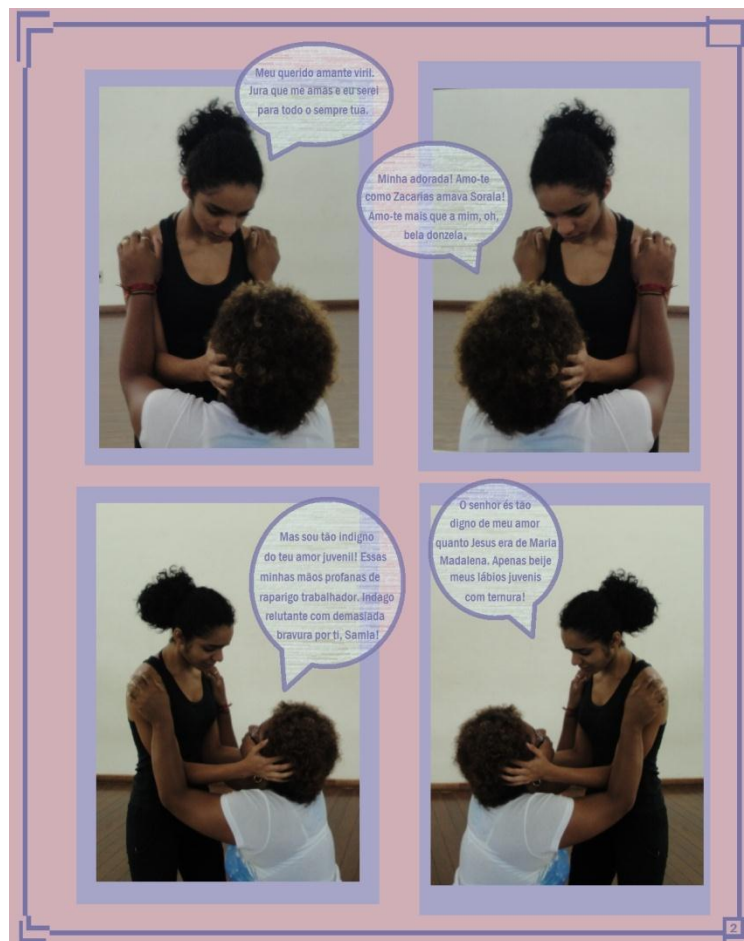
Igualmente, essa pesquisa tem por objetivo sistematizar o que é estudado e produzido para o contexto educacional, criando metodologias para o ensino do teatro à distância.

Ao pesquisar e experimentar a linguagem da fotonovela durante os encontros do PEAC, tentamos diversificar as possíveis maneiras de construir essa forma de narrativa. Trabalhamos de dois modos distintos e complementares: primeiro, construímos uma sequência de fotografias a partir de uma história pré-estabelecida, preocupando-nos somente com os planos e com o que se refere a proporção e ângulo dos atores dentro da imagem; posteriormente, fizemos uma fotonovela a partir de uma história pré-definida.

Na próxima página uma rápida experimentação com o uso da fotonovela denominada “Penhascos da Tristeza” com fotografia elaborada a partir de uma história pré-estabelecida.

Imagem 5. Seqüência da Fotonovela “Penhascos da Tristeza”







Essas experiências não resultaram em fotonovelas finalizadas, mas foram importantes para pesquisar e desenvolver exercícios em linguagem cênica que pudessem ser aplicados em sala de aula. Também foram experiências importantes para o desenvolvermos a nossa própria linguagem gestual e física enquanto atores, pois pudemos experimentar vários elementos mais presentes na linguagem cinematográfica do que cênica, tais como closes, planos americanos, plano detalhe , entre outros.

CAPÍTULO 3 – OFICINA DE FOTONOVELA: CENAS ESTÁTICAS PARA COMPOSIÇÃO DE NARRATIVAS VISUAIS

Durante a semana preparatória da mostra Tubo de Ensaios²¹, ministramos uma oficina de fotonovela intitulada “Fotonovela: cenas estáticas para composição de narrativas visuais”. Tínhamos como objetivo trabalhar com os participantes elementos necessários para a construção desse artefato, utilizando a linguagem teatral, cinematográfica e gráfica.

Um ponto a ser observado foi a não experiência em teatro por parte da maioria dos Integrantes. Isso tornou a oficina também rica em aprendizado para nós, formandos em licenciatura. As aulas foram preparadas pelo grupo do PEAC – Teatro de Mentira²². Aliás, a maioria dos integrantes do projeto de extensão pertence à graduação da licenciatura.

A oficina foi construída e executada por todos os integrantes permitindo uma variedade de abordagens acerca dos exercícios propostos. Assim, essa experiência foi fundamental para experimentar o que eu havia vivenciado como ator, enquanto professor.

Antes de tudo, desenvolvemos um aquecimento físico com exercícios extra-ordinários para uma maior plasticidade em relação ao gesto e à organização do grupo para produzir imagens físicas. Exemplo: equilíbrio do espaço entre os participantes e o espaço da sala que utilizamos; gestos expandidos, exercícios de mímica (ex: tomar café da manhã, segurar objetos cotidianos, etc.) entre outros.

²¹ Mostra temática de performances e oficinas na Universidade de Brasília – UNB. Evento aberto a comunidade onde há a oportunidade de intercâmbio entre os artistas e público.

²² O grupo do PEAC – Teatro de Mentira é formado pelos integrantes: Ana Paula Monteiro, Francisco Bruno, Kael Studart, Karinne Ribeiro e Tiago Medeiros. Orientado por Felícia Johansson e Alisson Araújo.



Imagem 6. Oficina de fotonovela.

Depois dessa primeira etapa, iniciamos as experimentações para composição de personagens-tipo.

3.1 - Composição de Personagens-tipo a partir das mudanças físicas

Personagem-tipo é quando o personagem possui traços físicos, psicológicos e comportamentais que podem ser identificados e reconhecidos imediatamente pelo público através da caracterização.

O mais famoso grupo de personagens-tipo que se conhece é o que se formou em torno da *Commedia Dell Arte*. Essas personagens, as vezes modificadas, podem ser encontradas em dramaturgias de épocas e locais diferentes. (VASCONCELLOS, 2009: p.185)

Primeiramente, os participantes experimentaram mudanças no corpo para desenhar um personagem a partir da alteração postural de regiões diferentes. Por exemplo: pisar de formas variadas e verificar o que cada mudança altera no resto do corpo(postura da coluna, posição da cabeça, pescoço, etc.) Através desses comandos, pedimos aos participantes para relacionar essas mudanças à possíveis imagens de personagens-tipo, geralmente vistos em comédias, cinema e televisão.

Com essas mudanças, algumas características físicas são relacionadas a tipos que estão quase sempre presentes em tramas como : bandido, mocinho, esperto, lento, ladrão, etc. Esses personagens são facilmente identificados assim como os personagens geralmente utilizados em narrativas gráficas. Segundo Will Eisner ;

Nos quadrinhos, os estereótipos são desenhados a partir de características físicas comumente aceitas e associadas a uma ocupação. Eles se tornam ícones e são usadas como parte da linguagem na narrativa gráfica. (2008:, p. 22)

Para Eisner, os personagens que fazem parte de um filme têm mais tempo de desenvolver seus objetivos e suas características, diferentemente dos quadrinhos, onde a leitura da imagem acontece de maneira quase que instantânea . Por causa disso, a personagem depende de uma imagem caricatural para defini-la mais rapidamente.

A caracterização é a utilização de elementos físicos, psicológicos entre outros, que particulariza e distingue o personagem dos demais, fornecendo informações do personagem ou da situação e que ele/ela se inscreve.

Por exemplo, ao criar um protótipo de um médico, é bastante útil adotar um conjunto de características que o leitor irá aceitar. Normalmente, essa imagem é desenhada tanto a partir da experiência social quanto da forma que o leitor acha que um médico deveria se parecer. (2008: p.22)

Assim, durante a oficina ministrada, os participantes experimentaram várias mudanças exageradas do corpo em busca da construção de personagens que pudessem comunicar suas características de maneira imediata, ou por fotografias, como requer a linguagem da fotonovela.

Outra estratégia utilizada para ampliar a comunicação gestual dos participantes da oficina foi desenvolver exercícios que evocam e corporificam diferentes estados de tensão. Essa estratégia tem como objetivo fazer com que

os participantes da oficina percebiam como estados alterados de sentimento e emoção alteram a linguagem gestual. Sob diferentes comandos que evocam imagens e situações, os intérpretes traduzem corporalmente diferentes estados emocionais como: despreocupado, com pressa, agoniado, com prontidão, desconfiado, com medo, tranqüilo, com pavor, etc.

3.2 - Cenas estáticas utilizando imagens de acontecimentos sociais

Cenas estáticas são conhecidas como quadro vivo, ou a representação de uma imagem, pintura, escultura feita por uma pessoa ou grupo, formando imagens semelhantes a pinturas, fotografias ou desenhos.

As cenas estáticas também são utilizadas para contar histórias através de quadros, fazendo com que os participantes entendam e consigam comunicar história de forma resumida em poucos quadros.

Na oficina, os participantes constituíram cenas estáticas a partir de um improviso, retratando acontecimentos sociais. Por exemplo: casamento, família, velório, nascimento, escola, universidade, etc. Através desse exercício, é interessante perceber os papéis geralmente atribuídos aos homens e às mulheres, podendo, a partir do exercício, questionar, criticar e analisar os papéis que costumamos representar socialmente.

Essa proposta assemelha-se ao exercício chamado Teatro-Imagem encontrado no livro *“Jogos para atores e não atores”* do dramaturgo e diretor de teatro Augusto Boal (2008: p.5) onde os participantes modelam, como escultores, um grupo de estátuas compostas por corpos dos outros participantes, mostrando uma idéia comum, uma visão generalizada do tema ali proposto. A partir da imagem formada, os outros participantes podem modificar ou não a imagem, de acordo com a concordância do grupo, o que gera muitas discussões, uma vez que essas cenas costumam representar situações de opressão.

Em nossa oficina, cada grupo apresentou uma estória infantil ou um conto de fadas possível de ser reconhecido, utilizando cenas estáticas com um número limitado de quadros. A proposta do exercício focalizou apenas a organização dos intérpretes em termos de linguagem dramática, uma vez que todos tinham que comunicar a mesma história através de quadros compostos com o próprio corpo, resumindo uma estória conhecida em apenas 6 cenas estáticas. Trata-se de um exercício de síntese, onde é necessário eleger os principais fatos que tornam esses contos identificáveis.

Os intérpretes escolheram o conto da “Chapeuzinho vermelho” e fizeram a seqüência de quadros a partir da síntese da estória. Dividiram a seqüência em:

Primeiro quadro : Chapeuzinho saindo de casa com doces para a vovó.

Segundo quadro: Chapeuzinho já à caminho da casa da sua avó é avistada pelo Lobo mau.

Terceiro quadro: Lobo mau vai para casa da avó de Chapeuzinho e a devora.

Quarto quadro: Chapeuzinho entra e percebe algo estranho com sua “avó”

Quinto quadro: Chapeuzinho sai para chamar o lenhador.

Sexto quadro: O lenhador abre a barriga do lobo e retira a avó de chapeuzinho.

Um ponto interessante observado nesse exercício foi que os participantes também se preocuparam em executar, não só os personagens, mas também outros elementos que ajudaram na ambientação da imagem. Eles fizeram as árvores, pedras e animais que passavam pela floresta, e isso fez com que a imagem se tornasse mais completa e rica em informações.

3.3 – *Grammelot*

É a utilização de sons vocais sem um sentido direto e não relacionado a uma língua identificável, que mesmo assim, consegue sugerir sentido ao que está sendo exposto. É comum ver crianças executando algo parecido quando tentam

criar um dialogo entre elas mesmas, porém, sem o domínio da língua materna, elas utilizam esses sons em cadências diferentes, adicionando gestos e expressividades distintas, gerando assim um possível código de comunicação.

Segundo Dario Fo(1999) , *Grammelot* é “um jogo onomatopéico, articulado com arbitrariedade, mas capaz de transmitir, com acréscimo de gestos, ritmos e sonoridades particulares, um discurso completo.”(1999: p.97)

Em nossa oficina, pedimos aos participantes para pegarem qualquer objeto que se encontrava na sala e que o tentassem vender para os outros participantes, utilizando o *grammelot*. Instintivamente, os participantes, depois de falarem alguns segundos em *grammelot*, começavam a utilizar gestos expandidos com o intuito de maximizar o entendimento do sentido da sua fala. Ou seja, a partir de um exercício que tem como elemento base a comunicação oral, também é possível desenvolver outros elementos como a gestualidade, ligadas à clareza e à precisão dos movimentos, para que os outros entendam o sentido dos sons ali presentes.

3.4 – Fotonovela e a linguagem cinematográfica

Após os exercícios de síntese de estória utilizando cenas estáticas, composição de tipos e *grammelot*, pedimos aos participantes, um por um, para contarem alguma história pessoal curiosa, que pudesse se transformar em uma fotonovela. Alguns contaram mais de uma história e ficamos analisando, junto aos participantes, qual dessas histórias contadas seria interessante transpor para essa linguagem.



Imagem 7. Oficina de fotonovela.

A escolha final ficou por responsabilidade dos participantes. Não queríamos influenciar a decisão deles sobre qual história contar, só questionávamos o grau de dificuldade de acordo com o que era contado para que eles pudessem prever a viabilidade de execução dessa fotonovela.

Depois da escolha já definida, iniciei a pequena aula sobre o elemento cinematográfico mais utilizado na fotonovela que são os planos.

Plano é a imagem entre dois cortes, ou seja, o tempo de duração entre ligar e desligar a câmera a cada vês.[...] O tempo de duração de cada plano varia com as necessidades dramáticas de cada cena e a referência do diretor(RODRIGUES,2007, Pág. 26)

Outros termos também são importantes por estarem ligados diretamente à utilização dos planos. Conforme Chris Rodrigues (2007; p.26), cena é “o conjunto de planos”; sequência é um “conjunto de cenas” e tomada (take) é o “número de vezes que o plano será repetido”.

Para Chris Rodrigues(2007; p 26), os planos podem ser definidos da seguinte maneira:

Grande Plano Geral – Planos muito abertos, geralmente mostrando a cidade onde a cena acontece. Tem como objetivo situar e contextualizar geograficamente a cena. Exemplo: um filme, novela ou comercial onde acontece uma mudança geográfica de uma cena para outra. Para o público perceber que a próxima cena será em outro local, mostra-se um plano muito aberto mostrando a cidade, ou a outra parte da cidade onde irá acontecer a próxima cena.



Imagem 8. Grande Plano geral

Plano geral – Plano que geralmente dá continuidade ao Grande plano geral, porém é um pouco mais fechado, mostrando o prédio ou casa onde acontece a cena.

Exemplo: se o grande plano geral é a imagem do Rio de Janeiro vista de cima, o plano geral vai localizar mais precisamente onde ocorrerá a cena. Pode ser um morro, um prédio específico do Leblon, ou até mesmo uma cena externa, como por exemplo, a calçada de Ipanema.



Imagem 9. Plano geral

Plano geral aberto – Quando se quer mostrar cenas localizadas em exteriores e interiores amplos, indicando o espaço da ação. Exemplo: Uma cena que acontece durante uma festa.



Imagem 10. Plano geral aberto

Plano geral fechado - Usado para mostrar a ação do ator em relação ao espaço da cena . Exemplo: Sargento dando ordens aos soldados.



Imagem 11. Plano geral fechado

Plano inteiro - O personagem é enquadrado da cabeça aos pés, restando um pequeno espaço acima da cabeça e abaixo dos pés.



Imagem 12. Plano inteiro

Plano americano - O personagem é mostrado do joelho para cima. Descreve a ação do personagem e também evidência objetos carregados pelo personagem. Geralmente não é utilizado com mais de três atores dentro do enquadramento.



Imagem 13. Plano americano



Imagem 14. Plano americano

Plano Médio - O enquadramento é feito da cintura para cima. Geralmente é utilizado para mostrar movimentos das mãos dos personagens e também é visto em telejornais.



Imagem 15. Plano médio



Imagem 16. Plano médio

Plano Próximo - Neste, o personagem é enquadrado do busto para cima para valorizar intenções e características do personagem. Também é chamado de primeiro plano.



Imagem 17. Plano próximo

Close - Enquadra do ombro para cima, mostra o rosto completo do ator, dando ênfase a sua dramaticidade. Também é chamado de primeiríssimo plano.



Imagem 18. Close

Superclose - Fecha ainda mais o enquadramento em relação ao rosto do ator. Enquadra o queixo e o limite da cabeça do personagem.



Imagem 19. Superclose

Detalhe - É utilizado para mostrar partes do corpo ou para mostrar objetos detalhados.



Imagem20. Detalhe



Imagem 21. Detalhe

Plano de conjunto fechado - Enquadra dois atores onde os mesmos dividem a carga dramática da cena.



Imagem 22. Plano de conjunto fechado

Plano de conjunto aberto - Enquadra três ou mais personagens dividindo a carga dramática da cena.



Imagem 23. Plano conjunto aberto

Câmera subjetiva - É quando a câmera assume a visão do personagem , ou seja, a câmera filma ou fotografa como e o que o personagem vê. Exemplo : O personagem olhando para o corredor de um hospital.



Imagem 27. Câmera subjetiva

Existem outros planos, mas esses mesmos planos estão ligados diretamente à função de filmagem. Isso quer dizer que os outros planos são executados com movimentos de câmera durante a filmagem, divergindo um pouco da linguagem foco deste trabalho que é a imagem estática. Mesmo assim, estudar os planos forneceu para mim e para os participantes da oficina, uma compreensão mais aprofundada do que vem a ser uma narrativa visual ,e de como os significados complexos podem ser comunicados através de um simples take(tomada).

Essas ferramentas cinematográficas, embora façam parte de uma linguagem técnica, foram rapidamente entendidas pelos participantes. Durante as explicações dos planos, pude perceber que boa parte da terminologia já era utilizada pelos participantes da oficina. Isso mostra que essa linguagem, ou parte dela, está presente no cotidiano dos participantes da oficina, facilitando a compreensão dos elementos técnicos, visuais e narrativos ali presentes.

Compreender as motivações e prazeres dos participantes, ou alunos, ao transpor elementos amplamente veiculados pela mídia para um contexto

educacional, também exige certos cuidados. Segundo Fernando Hernández(2007), ao utilizar essa perspectiva de satisfação onde os educadores reforçam e dão destaque aos prazeres que a cultura visual proporciona aos estudantes:

[...] os docentes prestam atenção às posições dos estudantes e não tratam de forçá-los a analisar e criticar aquilo de que eles gostam. [...] Quando os educadores não provocam os estudantes a prestar atenção às manifestações da cultura visual a partir de uma análise crítica, podem acabar validando esses prazeres e deixando de ajudá-los a construir ou melhorar sua autocrítica. (2007: p. 67)

Porém, Fernando Hernández(2007: p.89), também destaca que não basta dar ênfase somente à questão analítica da cultura visual, pois quando os professores assume, essa postura, as representações da cultura visual são tratadas como objeto de análise, deixando de lado os prazeres ligados a essas manifestações, que fazem parte da formação moral relacionada à cultura visual dos jovens.

Entretanto, a presente oficina não foi (ainda) desenvolvida acerca desses questionamentos, pois, como foi descrito anteriormente nos exercícios, o foco da oficina foi voltado ao desenvolvimento das linguagens que compõem uma fotonovela, e suas ligações com outras áreas artísticas.

Durante o exercício das imagens estáticas utilizando os acontecimentos sociais , dissemos aos participantes para prestarem atenção nos papéis geralmente atribuídos a homens e mulheres durante as mudanças de quadros, mas não foi possível dar continuidade a esse enfoque pois não tínhamos tempo para experimentar esse caminho, uma vez que exercícios como esses exigem mais tempo para debates e exposições de opiniões etc.

Depois de estudar essas referências técnicas e cinematográficas, os participantes compuseram um pequeno *storyboard* da história escolhida para ser utilizado como guia, junto com o roteiro da história a ser contada.

Como estávamos trabalhando com síntese de histórias, pedimos aos participantes para limitar a quantidade de quadros que estariam presentes na fotonovela, e assim, exercitar a síntese da história escolhida por eles, definindo os fatos mais importantes a serem descritos de forma clara e precisa.

Os participantes atuaram como atores nesse trabalho, e isso fez com que eu assumisse a função de fotógrafo. Eu estava com o *storyboard* em mãos, ao mesmo tempo em que tirava as fotos. Resolvi ampliar as possibilidades de planos segundo o que eles tinham planejado. Assim, adicionei a cada plano pensado por eles, mais outros dois da mesma cena; posteriormente, eles escolhiam qual quadro possuía e demonstrava melhor a carga dramática necessária à imagem que eles queriam comunicar. Nesse sentido, ter conhecido os vários tipos de planos, bem como sua terminologia, foi muito produtivo.

Na próxima página, se encontra a fotonovela composta com as imagens escolhidas pelos participantes.







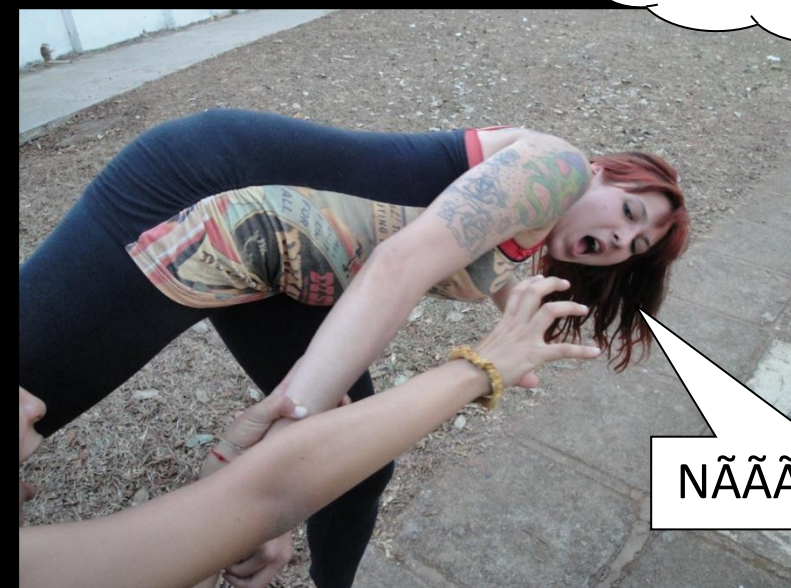
ESPERA.

VOLTA AQUI,
QUE EU TE
QUERO
PERTO!



TCHARAN! TE
PEGUEI.

ELA QUER ME
BULINAR



NÃÃÃÃÃÃÃO!!!



Mmmmmnjhg
frccvbtnmuyt
rc mmgluglu
juuytrccxxrre
wasdfgghgg
bcbbbzzzzzzzz



Imagem 28. Seqüência Fotonovela criada pelos participantes

FIM.

Durante a graduação de artes cênicas, principalmente ao cursar as disciplinas de interpretação, era comum ouvir dos professores que deveríamos fugir ou nos distanciar da interpretação realista,²³ geralmente vista em novelas e filmes.

Os professores não tinham pré-conceito com essas linguagens, apenas queriam desenvolver um trabalho corporal, ou ampliar a linguagem gestual necessária ao teatro. Assim, a interpretação e a carga dramática dos atores estariam impressas no corpo inteiro, junto as suas movimentações no espaço cênico, e não apenas no rosto e/ou expressões faciais dos intérpretes..

Entretanto, na linguagem cinematográfica, onde as imagens tornam-se quadros que definem o que mostrar e o que não mostrar, a utilização de planos fechados, onde só rosto do ator fica em evidência, é muito utilizada. Assim, é necessário que o foco da carga dramática se localize principalmente na parte do corpo que está em destaque dentro da imagem.

Como ator, tive a oportunidade de participar de experimentos com vídeo em filmagens de curtas-metragens e comerciais. Os diretores, quase sempre, pedem para os atores, principalmente os que possuem experiência em trabalhos teatrais, para que diminuam o tamanho dos seus movimentos, volume de voz etc. Isso porque a gravação de um vídeo possui suportes técnicos que maximizam esses elementos. Por exemplo: o uso de microfones ambientes, permitindo que os atores não precisem falar em voz alta, e planos onde o rosto dos atores ficam em evidência. Nesse contexto, é possível exibir a carga dramática dos personagens através da expressão facial dos intérpretes, e principalmente através olhar dos mesmos.

Através das experiências com fotonovela no PEAC e durante a oficina, foi possível experimentar e estudar peculiaridades de linguagens que apreendem o trabalho do ator de modo diverso da linguagem teatral. Assim, esse aprendizado foi muito importante para mim, não só como professor, mas como ator também.

²³ Termo utilizado para descrever uma interpretação onde o ator experimenta o uso da realidade para tornar-se crível a sua interpretação perante o público.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa experiência relacionada às linguagens que tenho interesse e a oportunidade de tentar, através delas , aplicar aulas e oficinas pensando em como elas possibilitam uma maior integralidade com o cotidiano dos alunos, foi uma experiência rica .

Ligar uma pesquisa feita pelo PEAC - Teatro de Mentira com meus questionamentos surgidos durante os estágios, com a minha experiência no ofício de ator, trouxe novas percepções sobre o ensino e também um rico aprendizado relacionado ao trabalho de ator.

Este trabalho me contribuiu ainda mais para a minha percepção do ofício de educador, não somente relacionado às artes, mas também a sua importância como participante de uma educação transformadora.

Estar no papel de professor durante o estágio e ministrante de uma oficina de fotonovela, me fez traçar ligações entre o meu aprendizado como aluno de artes cênicas e a minha experiência como aluno de escola pública de ensino médio. Onde a falta de recursos e importância do ensino das artes foram sempre presentes.

E assim, a partir dessa experiência; esse trabalho, que é apenas uma introdução do que possa a ser desenvolvido mais à frente, possa ser utilizado como uma das várias possibilidades, já levantadas por autores e colegas de curso; como um recurso possível a ser utilizado no ensino das artes cênicas, junto a outras linguagens.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOAL, Augusto. *Jogos para atores e não –atores*. 12^a ed. Rio: Civilização Brasileira, 2008.

DANCYGER, Ken. *Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo – História, Teoria e Prática*. Rio: Campus/Elsevier, 2007.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas de Will Eisner/ Escrito e ilustrado pelo autor*; tradução: Leandro Luigi. Del Manto - 2^a Ed. São Paulo: Devir, 2008.

FO, Dario. *Manual Mínimo Do Ator*. 2^a ed. São Paulo: Ed. SENAC, 1999.

FREIRE, Paulo, *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática escolar*, 39^a ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HERNANDEZ, Fernando. *Catadores da cultura visual: proposta para uma nova narrativa educacional*. Porto Alegre: Editora Mediação, 2007. Tradução por Ana Death Duarte.

MEC. *Orientação Curricular Para O Ensino Médio*. Disponível em :
<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf>
Acesso em 15 de outubro de 2011.

MILLARCH, Aramis. *As Fotonovelas*. Curitiba: Jornal Estado do Paraná, 10/02/1974

MORAN, José Manuel. *A integração das tecnologias impressas, eletrônicas e digitais*. Disponível em:
<<http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/175900Midiaeducacao.pdf>> Acesso em 02 de dezembro de 2011.

PSEUDOCINE. *As Fotonovelas*. Disponível em:
<<http://pseudocine.blogspot.com/2009/10/as-fotonovelas.html>> Acesso em: 09 outubro 2011

RODRIGUES, Chris. *O Cinema e a Produção - Para Quem Gosta , Faz Ou Quer Fazer Cinema* - 3^a Ed. Rio, DP&A/Faperj, 2005.

REFERÊNCIAS

WATTS, Harris. *Direção de Câmera – Um Manual de Técnicas de Vídeo e Cinema*. São Paulo: Summus, 1999.

WATTS, Harris. *On Câmera: O Curso de Produção de filme e Vídeo da BBC*. São Paulo: summus, 1990.

MCKEE, Robert. *Story – Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiros*/ Tradução de Chico Marés. Curitiba: ARTE & LETRA, 2007.

PORCHER, Louis. *Educação Artística : Lixo ou necessidade?*. 3ª ed. São Paulo: Summus Editorial, 1982.

MACHADO, Irley et al(Orgs). *Teatro ensino, teoria e prática*. 1ª ed. Uberlândia: Edufu, 2004.

URDIMENTO – *Revista de estudos em Artes Cênicas – Programa de Pós-Graduação em Teatro*. Vol. 1, n.10(Dez 2008). Florianópolis: UDESC/CEART ,anual.

FLORENTINO, Adilson; TELLES, Narciso. *Cartografias do ensino do teatro*. Uberlândia: Edufu. 2009.

DESGRANGES, Flávio. *A pedagogia do teatro: Provocação e dialogismo*. São Paulo: Editora Hucitec: Edições Mandacaru, 2006.

