

O USO DE TÉCNICAS CINEMATográfICAS PARA A PRODUÇÃO DE VÍDEOS NA SALA DE AULA

Váldina Gonçalves da Costa, Vânia Cristina da Silva Rodrigues, Ana Paula Bossler
Universidade Federal do Triângulo Mineiro

RESUMO: O objetivo do trabalho foi o de identificar como um grupo de estudantes utiliza as técnicas cinematográficas para a produção de vídeos e quais as aprendizagens possíveis podem ser desenvolvidas por meio do uso/produção de vídeos na sala de aula. Foram sujeitos da pesquisa quatorze estudantes e a produção do vídeo foi dividida em três etapas: pré-produção, produção e pós-produção. Os estudantes produziram três curtas com explorações diferentes: um com enfoque na exploração dos planos e movimentos de câmera; um com foco nos recursos de edição; e o outro com foco no argumento e roteiro dando ênfase a uma forte crítica social e utilização de técnicas do cinema mudo. Os resultados revelam que o cinema em sala de aula pode ser utilizado para desenvolver a criatividade, gerar aprendizagens e estimular o protagonismo juvenil.

PALAVRAS CHAVE: Técnicas cinematográficas, educação, produção de vídeos, formação de professores.

OBJETIVOS E QUADRO TEÓRICO

Atualmente produzir vídeos digitais de curta metragem e postá-los na internet tornou-se uma atividade muito popular, principalmente entre as crianças e os adolescentes, público que se identifica com esse tipo de produção pelo seu caráter motivacional, como aponta os estudos realizados por Shewbridge & Berge (2004) e Ellis et al. (2004). Pensando nesse caráter motivacional e na sala de aula, usar vídeos no contexto escolar pode trazer contribuições para disseminação do conhecimento e da informação.

Dentre os fatores que contribuem para a utilização do cinema no contexto escolar Abud (2003) chama a atenção para:

- a) A atração que a produção fílmica exerce, caráter motivacional já descrito.
- b) O acesso fácil à produções cinematográficas.
- c) As políticas públicas de investimento em recursos de natureza audiovisual.

Pesquisando sobre o uso do cinema como uma atividade de ensino aprendizagem, a literatura aponta alguns benefícios:

1. Desenvolvimento do pensamento crítico que, segundo Shewbridge & Berge (2004), contribui para a formação de pessoas mais observadoras e críticas em relação aos produtos desenvolvidos nessa área.
2. Promoção da expressão e da comunicação (MORAN, 1995). Além disso, Monteiro (2006) destaca que esse tipo de atividade contribui para superação da timidez e melhora do discurso.
3. Favorecimento de uma visão interdisciplinar que, de acordo com Martiani (1998), possibilita a integração de diferentes disciplinas, podendo envolver atividades de comunicação que envolvam diferentes assuntos ou temas.
4. Integração de diferentes capacidades e inteligências que, para Martiani (1998), envolve as inteligências: linguística, lógico-matemática, musical, espacial, corporal-sinestésica, interpessoal e intrapessoal.
5. Valorização do trabalho em grupo, pois busca a interação social, a participação, a iniciativa, demanda boa convivência e de acordo com Shewbridge & Berge (2004) promove o respeito à opinião de outros e o sentimento de co-responsabilidade.

Uma das maneiras de se aproveitar das múltiplas possibilidades do cinema enquanto recurso didático é lançar mão de técnicas cinematográficas para o ensino. As técnicas de cinematografia tem sua origem na fotografia, porém, conforme apontado por Aumont (1995), no cinema existe a impressão de movimento e esta característica deve ser considerada quando pretende-se desenvolver um trabalho pedagógico no qual a captura de imagens em movimento seja utilizada.

Dentre os conceitos de fotografia aplicados à cinematografia destacam-se os de enquadramento, planos e ângulos (CRUZ, 2007). O enquadramento consiste no espaço delimitado pelo visor da câmera e onde os planos são produzidos. Os planos, por sua vez, são caracterizados pelas cenas captadas em cada fotograma. Eles variam do mais amplo (geral) ao mais específico (detalhe) e são utilizados para gerar diferentes sentidos, da mesma forma que as angulações de câmera (média, alta, baixa).

Os conceitos específicos da cinematografia são os de sequência e os de movimento de câmera. A sequência é definida por um conjunto de planos que constitui uma unidade semântica ou cena (CRUZ, 2007), enquanto os movimentos de câmera são aqueles utilizados pelo cinegrafista durante a captura de um plano e podem ser panorâmicos, horizontais, verticais ou reproduzir o olhar de um pássaro.

Considerando o acima exposto, o objetivo desse trabalho foi o de identificar como os estudantes do Programa de Educação Tutorial – PET/Conexões de Saberes- Ciências da Natureza e Matemática utilizam as técnicas cinematográficas para a produção de vídeos e quais as aprendizagens possíveis que podem ser desenvolvidas por meio do uso/produção de vídeos na sala de aula.

METODOLOGIA

Os sujeitos do trabalho foram 14 estudantes do Programa de Educação Tutorial –PET/Conexões de Saberes - Ciências da Natureza e Matemática da Universidade Federal do Triângulo Mineiro – UFTM, e o trabalho foi desenvolvido em 2012.

O processo de produção do vídeo envolveu as etapas enumeradas por Kindem & Musburger (1997):

1. *Pré-produção*, consiste na preparação, planejamento e projeto do vídeo a ser produzido, ou seja, desde a concepção da ideia inicial até a filmagem, que se divide em 4 fases: sinopse, argumento, roteiro e *storyboard*. Entretanto, acrescentamos mais uma fase às destacadas por Kindem & Musburger (1997) na pré-produção, que seria a primeira fase: noções de técnicas cinematográficas (planos de filmagem - geral, inteiro, conjunto, detalhe, sequência, americano, italiano, médio e close; movimentos de câmera – horizontal, panorâmico, vertical e detalhe; ângulos

de filmagem – baixo, normal, alto, holandês e olho de pássaro). A sinopse consiste no resumo que será produzido no vídeo. O argumento descreve de forma breve como será desenvolvida a ação. O roteiro tem como finalidade orientar a equipe de produção nas filmagens, portanto tem todos os detalhes que irá acontecer no vídeo, sendo dividido em cenas. O *storyboard* tem como finalidade ajudar a equipe de produção nas cenas que serão gravadas, geralmente feito na forma de desenhos, tipo histórias em quadrinhos.

2. *Produção* é a etapa em que são feitas as cenas que irão compor o vídeo, feitas em tomadas, ou seja, com intervalos de tempo entre o início e o término de cada gravação. Essas tomadas vão compor uma cena e as várias cenas formará o vídeo.
3. A *pós-produção* é a etapa na qual é feita a edição e a organização das tomadas gravadas para a composição das cenas e do vídeo como um todo.

Inicialmente na fase da pré-produção os estudantes fizeram uma oficina sobre a explicação teórica das técnicas cinematográficas com a exemplificação de diversas imagens e cenas de filmes, bem como a explicação do argumento, roteiro e *storyboard*. Posteriormente, os estudantes se reuniram em três grupos para pensar na história de um curta-metragem que aplicasse as técnicas aprendidas e escreveram a sinopse, o argumento, o roteiro e o *storyboard*.

Para a produção do vídeo os estudantes utilizaram câmeras filmadoras digitais simples com os estudantes atuando e operando a câmera. Cada equipe realizou ensaios para a gravação das cenas que irão compor o vídeo, ou seja, gravaram várias vezes a mesma cena. Após a gravação, na pós-produção eles utilizaram o Windows Movie Maker (2006) para montagem e edição do vídeo. Para finalizar houve a apresentação dos vídeos aos demais colegas que deram sugestões para melhorar as produções e, posteriormente, houve uma reapresentação e discussão do uso do vídeo como recurso didático-pedagógico na sala de aula.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os curtas produzidos e editados pelos alunos do PET apresentaram diferentes enfoques técnicos e conceituais dentro da linguagem cinematográfica.

Um deles, intitulado *Escolhas*¹ narra a história de uma pesquisadora que recebe um aceite para estudar fora do Brasil, mas que tem um namorado que ficaria no país. Nesse curta, os alunos exploraram esteticamente os recursos de planos e sequências, além de produzirem movimentos de câmera elegantes, como o que aparece entre 26s e 50s. Nessa sequência, os alunos optaram por começar com um plano detalhe de uma campainha, seguido de um movimento de afastamento panorâmico, passando por um plano americano do casal e posteriormente um médio, culminando em um plano detalhe no documento de aceite.

O curta *Criador x Criatura*² ilustra como uma sabotagem laboratorial pode originar a criação de um monstro. Os alunos que o produziram, além de aplicarem de forma criativa os conceitos de ângulos, planos e movimentos, apresentaram soluções interessantes para a produção de efeitos especiais durante o processo de edição. Por exemplo, entre 1min e 34s e 1min e 57s, todo o processo de criação do monstro é representado utilizando efeitos de edição e alguns ajustes cinematográficos durante a captura das imagens.

1. (Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=UVpFa0RyyS8&feature=plcp>>, acesso em 20/10/2012)

2. (Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=pxlRkkO9HOQ&feature=plcp>, acesso em 20/10/2012).

*Tecnologia na Roça*³ apresenta uma séria crítica em relação ao acesso à tecnologia e utiliza técnicas do cinema mudo de Chaplin, tais como a filmagem em branco e preto, ausência de diálogos e de movimentos de câmera e a linguagem picaresca, como pode ser observado entre 1min e 1min e 14s.

Os resultados revelam o quanto os estudantes estavam motivados e confiantes com a produção dos vídeos que no mesmo dia já partiram para as gravações e ficaram em horário posterior para discutirem o que haviam feito. Identificou-se também a integração de capacidades entre eles conforme propõe Martiani (1998), Behmer (2006), cada um contribuindo para o processo. Ressalta-se também que o trabalho em equipe foi de cooperação, colaborativo, no sentido de realizar as atividades propostas, de acordo com o proposto por Martiani (1998) e Shewbridge & Berge (2004). Além disso, os estudantes tiveram a compreensão global do processo, pois conseguiram entender e desencadear todas as etapas.

Nas discussões em relação às aprendizagens possíveis, os estudantes acreditam que o filme deveria ser utilizado para além de substituto do livro didático e como recurso ilustrativo, mas sim como um recurso com características próprias e em um trabalho pedagógico no qual o conteúdo imagético seria explorado de forma crítica e reflexiva, conforme propõe Abud (2003).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com o grupo PET mostrou que, ao contrário da utilização tradicional como recurso ilustrativo, o cinema em sala de aula pode ser utilizado para desenvolver a criatividade, gerar aprendizagens e estimular o protagonismo juvenil.

Corroboramos com as ideias de Ferrés (1996) quando recomenda que as produções existentes em audiovisual sejam utilizadas tanto como objeto ou matéria de estudo quanto recurso de ensino, de forma que os alunos sejam educados a se aproximarem de forma crítica dos produtos disponíveis oriundos da indústria cultural.

Fechamos este trabalho, mas não a discussão sobre o uso de técnicas de cinematográfica na educação, pois acreditamos como Carvalho (2003, p. 12) que:

O recurso audiovisual é um potencial que não deve ser menosprezado pelo professor/pesquisador para refletir sobre a história, sobre a sociedade, sobre os comportamentos humanos e as formas dos homens educarem-se.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABUD, K. M. A construção de uma didática da história: algumas ideias sobre a utilização de filmes no ensino. In: *História*. São Paulo, 2003, v. 22, n.1, p. 183-193.
- AUMONT, J. *et al.* *A estética do filme*. São Paulo: Papirus, 1995.
- BEHMER, S. *Literature Review Digital storytelling: Examining the process with middle school students*. 2005. Disponível em: <<http://projects.educ.iastate.edu/~ds/Behmer/LitReview.pdf>> Acesso em: maio/2006.
- CARVALHO, E.J.G. Conhecimento da história e da educação: o cinema como fonte alternativa. In: *Revista Comunicações*. Piracicaba, 2003, v. 10, n.2 p.183-193.
- CRUZ, D.M. *Linguagem audiovisual: livro didático*. Palhoça: Unisul Virtual, 2007.
- ELLIS, G. W.; LEE, K. S.; THAM, A. Learning Engineering Mechanics Through Video Production. In: *34th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference*. Savannah, GA, October 20 – 23, 2004, Session F4E.

3. (Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zG-IiIWwcdY&feature=plcp>, acesso em 20/10/2012)

-
- FERRÉS, J. *Vídeo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.
- KINDEM, G.; MUSBURGER, R. B. *Introduction to Media Production: from analog to digital*. Focal Press, Bostom, 1997.
- MARTIANI, L. A. O vídeo e a pedagogia da comunicação no ensino universitário. In: PENTEADO, H. L. *Pedagogia da comunicação: Teorias e Práticas*. Ed. Cortez, 1998. p. 151 - 195.
- MONTEIRO, E. *O que crianças e professores são capazes de fazer com: uma idéia na cabeça e uma câmera na mão*. Disponível em: <http://scholar.google.com.br/url?sa=U&q=http://www.eca.usp.br/nucleos/nce/pdf/041.pdf> Acesso em: março/2006.
- MORAN, J. M. O Vídeo na Sala de Aula. In: *Comunicação & Educação*. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995.
- SHEWBRIDGE, W.; BERGE, Z. L. The role of theory and technology in learning video production: the challenge of change. *International Journal on E-Learning*. 3.1, p. 31-39, jan/mar. 2004.